

ADOBE® PHOTOSHOP® CS3

GHIDUL UTILIZATORULUI

Ps

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Toate drepturile rezervate.

Ghidul utilizatorului Adobe® Photoshop® CS3 pentru Windows® și Mac OS.

Dacă acest ghid este distribuit cu software care include și un acord pentru utilizatorul final, atunci atât ghidul, cât și software-ul descris în acesta sunt furnizate pe bază de licență și pot fi utilizate sau copiate numai în conformitate cu condițiile prevăzute de licența respectivă. Cu excepția situațiilor permise de o astfel de licență, nicio parte a acestui ghid nu poate fi reproducă, stocată pe un sistem de preluare sau transmisă prin orice mijloace - electronic, mecanic, de înregistrare sau altfel - fără permisiunea scrisă prealabilă a Adobe Systems Incorporated. Rețineți faptul că întregul conținut al acestui ghid este protejat prin legea drepturilor de autor, chiar dacă nu este distribuit împreună cu un software care include un acord de licență pentru utilizatorul final.

Conținutul acestui ghid este furnizat exclusiv în scop informativ, poate fi modificat fără înștiințare prealabilă și nu trebuie considerat a fi un angajament din partea Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated nu își asumă nicio răspundere pentru eventuale erori sau inexactități care pot apărea în informațiile conținute în acest ghid.

Rețineți că este posibil ca ilustrațiile și imaginile pe care doriți să le includeți în proiectul dvs. să fie protejate în conformitate cu legea drepturilor de autor. Încorporarea neautorizată a unor astfel de materiale în creația dvs. poate constitui o încălcare a drepturilor proprietarului de drept. Asigurați-vă că ați obținut toate permisiunile necesare de la proprietarul drepturilor de autor.

Toate referirile la nume de companii din șabloanele eșantion sunt numai în scop demonstrativ și nu sunt destinate să facă referire la nicio organizație reală.

Adobe, sigla Adobe, Acrobat, Adobe Dimensions, Adobe Premiere, AdobePS, After Effects, Creative Suite, Distiller, Dreamweaver, Flash, GoLive, Illustrator, ImageReady, Incopy, InDesign, Lightroom, sigla OpenType, PageMaker, Photomerge, Photoshop, PostScript, Streamline și Version Cue sunt fie mărci comerciale înregistrate, fie mărci comerciale ale Adobe Systems Incorporated în Statele Unite și/sau alte țări.

Microsoft, OpenType și Windows sunt mărci comerciale înregistrate sau mărci comerciale ale Microsoft Corporation în Statele Unite și/sau în alte țări. Mac, Mac OS și Macintosh sunt mărci comerciale ale Apple Inc., înregistrate în S.U.A. și în alte țări. OS/2 este o marcă comercială a International Business Machines Corporation în Statele Unite, în alte țări sau ambele. Kodak este marcă înregistrată a Eastman Kodak Company. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietate a proprietarilor de drept.

Secțiunea Spelling (Verificare ortografică) din acest produs se bazează pe tehnologia Proximity Linguistic Technology. Proximity Hyphenation System ©1989 Toate drepturile rezervate Proximity Technology, Inc. Proximity și Linguibase sunt mărci comerciale înregistrate ale Proximity Technology Inc.

Acest produs include software dezvoltat de Apache Software Foundation (www.apache.org).

Acest produs conține software BISAFE și/sau TIPEM de la RSA Data Security, Inc.

Acest produs include software criptografic scris de Eric Young (ey@cryptosoft.com).

Acest software este bazat în parte pe munca Independent JPEG Group.

© 1994 Hewlett Packard Company.

Porțiuni din acest cod sunt licențiate de Apple Inc., conform condițiilor din Public Source License Version 2. Versiunea codului sursă a codului licențiat și licența sunt disponibile la www.opensource.apple.com/apsl.

Culorile PANTONE® afișate în aplicația software sau în documentația pentru utilizatori pot să nu corespundă standardelor identificate PANTONE. Consultați publicațiile curente ale culorilor PANTONE pentru culoarea precisă. PANTONE® și alte mărci comerciale ale Pantone, Inc. sunt proprietatea Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2006. Pantone, Inc. este proprietarul drepturilor de autor ale datelor culorilor și/sau al software-ului, care sunt licențiate către Adobe Systems Incorporated pentru a fi distribuite pentru utilizare numai în combinație cu Adobe Photoshop.

Datele despre culori și/sau software-ul PANTONE nu vor fi copiate pe alt disc sau în memorie decât ca parte a execuției Adobe Photoshop.

Aviz pentru utilizatorii finali ai Guvernului SUA: Software-ul și documentația sunt "Articole comerciale", conform definiției termenului din 48 C.F.R. §2.101, constând în "Software comercial pentru computer" și "Documentație de software comercial pentru computer", în conformitate cu definițiile termenilor din 48 C.F.R. §12.212 sau 48 C.F.R. §227.7202, după caz. În conformitate cu 48 C.F.R. §12.212 sau 48 C.F.R. §227.7202-1 până la 227.7202-4, după caz, software-ul comercial pentru computer și documentația de software comercial pentru computer sunt licențiate utilizatorilor finali aparținând de Guvernul S.U.A. (a) numai în calitate de articole comerciale și (b) numai cu acele drepturi care sunt acordate tuturor utilizatorilor finali ca urmare a termenilor și condițiilor menționate aici. Drepturile nepublicate sunt rezervate în conformitate cu legea drepturilor de autor din Statele Unite. Adobe consimte să se conformeze tuturor legilor în vigoare privind egalitatea șanselor, dacă este cazul, prevederilor Ordinului de guvern 11246, cu amendamentele aferente, Secțiunea 402 a Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act din 1974 (38 USC 4212) și Secțiunea 503 a Rehabilitation Act din 1973, cu amendamentele aferente, reglementărilor 41 CFR Parts 60-1 până la 60-60, 60-250 și 60-741. Clauza și reglementările acțiunii afirmative conținute în fraza anterioară vor fi încorporate pentru referință.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, SUA.

Cuprins

Capitolul 1: Noțiuni introductive

Instalarea.....	1
Asistența Adobe.....	2
Resurse.....	5
Noutăți?.....	11

Capitolul 2: Spațiul de lucru

Noțiuni de bază despre spațiul de lucru.....	14
Palete și meniuri.....	21
Instrumente.....	26
Vizualizarea imaginilor.....	34
Riglele, grila și ghidajele.....	42
Utilizarea Managerului Presetări.....	47
Preferințe	49
Plug-in-uri.....	50
Restaurarea și anularea.....	51
Memoria și performanța.....	57

Capitolul 3: Deschiderea și importul imaginilor

Imagini Photoshop.....	59
Dimensiunea și rezoluția imaginii.....	61
Obținerea imaginilor de la camere și scanere.....	69
Crearea, deschiderea și importul imaginilor.....	70
Plasarea fișierelor.....	76
Imaginile cu interval dinamic ridicat.....	78

Capitolul 4: Camera Raw

Introducere Camera Raw.....	87
Parcurgerea, deschiderea și salvarea imaginilor	91
Efectuarea ajustărilor de culoare și tonale în Camera Raw.....	94
Modificarea imaginilor cu Camera Raw.....	100
Setările Camera Raw.....	102

Capitolul 5: Culoare

Despre culori.....	107
Moduri de culoare.....	110
Conversia între modurile de culoare.....	112
Selectarea culorilor.....	118

Capitolul 6: Gestionarea culorilor

Înțelegerea gestionării culorilor.....	127
Păstrarea consecvenței culorilor.....	129

Gestionarea culorilor imaginilor importate.....	132
Gestionarea culorilor documentelor pentru vizualizarea online.....	134
Verificarea culorilor.....	135
Gestionarea culorilor documentelor la tipărire.....	136
Lucrul cu profilurile de culoare.....	138
Setări pentru culoare.....	143
Capitolul 7: Efectuarea ajustărilor de culori și de tonuri	
Vizualizarea histogramelor și a valorilor pixelilor.....	147
Înțelegerea ajustărilor de culori.....	153
Ajustarea culorilor și tonurilor imaginii.....	157
Pregătirea imaginilor pentru tipar.....	171
Asocierea, înlocuirea și amestecarea culorilor.....	173
Efectuarea ajustărilor rapide ale imaginilor.....	179
Aplicarea efectelor de culoare speciale imaginilor.....	185
Capitolul 8: Retușarea și transformarea	
Ajustarea decupajului, rotirii și canavalei.....	187
Retușarea și repararea imaginilor.....	192
Corectarea distorsiunii imaginii și a zgomotului.....	202
Ajustarea clarității și neclarității imaginilor.....	205
Transformarea obiectelor	211
Filtrul Lichefiere.....	217
Punctul de fugă.....	223
Crearea imaginilor panoramice.....	236
Capitolul 9: Selectarea	
Efectuarea selecțiilor.....	241
Ajustarea selecțiilor pixelilor.....	250
Deplasarea și copierea pixelilor selectați.....	256
Ștergerea și extragerea obiectelor.....	260
Canale.....	263
Salvarea selecțiilor și utilizarea măștilor.....	267
Calcul de canale.....	274
Capitolul 10: Straturile	
Noțiuni de bază despre straturi.....	276
Selectarea, gruparea și legarea straturilor.....	280
Mutarea, stivuirea și blocarea straturilor.....	282
Administrarea straturilor.....	287
Setarea opacității sau a amestecării.....	290
Efecte și stiluri de straturi.....	294
Straturile de ajustare și de umplere	302
Editarea fără distrugerea informațiilor.....	305
Compoziții Straturi.....	311
Mascarea straturilor.....	313
Capitolul 11: Pictura	
Instrumente pictură.....	320
Presetările pensulei.....	325
Crearea și modificarea pensulei.....	327
Moduri de amestecare.....	338
Degradări.....	342

Umplerea și conturarea selecțiilor, a straturilor și a traseelor.....	346
Crearea și gestionarea tiparelor.....	349
Capitolul 12: Despre desen	
Desenarea elementelor de grafică vectorială.....	353
Desenarea formelor.....	354
Desenarea cu instrumentele Peniță	358
Gestionarea traseelor	364
Editarea traseelor.....	366
Convertirea traseelor în chenare de selecție și invers	375
Adăugarea culorilor la trasee	376
Capitolul 13: Filtre	
Noțiuni de bază despre filtre.....	379
Referința efectelor pentru filtre.....	383
Aplicarea anumitor filtre.....	390
Adăugarea efectelor de iluminare	393
Capitolul 14: Textul	
Crearea textului.....	397
Editarea textului.....	400
Formatarea caracterelor.....	404
Fonturi.....	408
Spațierea rândurilor și a caracterelor.....	412
Scalarea și rotirea textului.....	415
Formatarea paragrafelor.....	416
Crearea efectelor de text.....	422
Text asiatic.....	427
Capitolul 15: Salvarea și exportul imaginilor	
Salvarea imaginilor.....	435
Salvarea fișierelor PDF.....	439
Salvarea și exportarea fișierelor în alte formate.....	446
Formate de fișiere.....	455
Metadatele și adnotările.....	461
Adăugarea și vizualizarea protecției Digimarc pentru drepturile de autor.....	464
Prezentările și machetele de fotografii.....	466
Plasarea imaginilor Photoshop în alte aplicații.....	473
Capitolul 16: Tipărirea	
Tipărirea din Photoshop.....	478
Tipărirea cu gestionarea culorilor	482
Tipărirea imaginilor cu o presă de tipar comercială.....	486
Tipărirea bicromiilor.....	494
Tipărirea culorilor spot.....	497
Capitolul 17: Imaginile Web	
Lucrul cu imaginile Web.....	501
Felierea paginilor Web	503
Modificarea feliilor.....	506
Opțiunile de ieșire pentru felii.....	510
Crearea de galerii foto Web	512
Optimizarea imaginilor.....	518

Opțiunile de optimizare a graficii Web.....	524
Setările de ieșire pentru imaginile Web.....	536
Capitolul 18: Clipurile video și animațiile	
Clipurile video și animațiile în Photoshop.....	539
Crearea imaginilor pentru clipul video.....	544
Importul fișierelor video și al secvențelor de imagini (Photoshop Extended).....	549
Interpretarea lungimii clipului video (Photoshop Extended).....	551
Pictarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended).....	552
Editarea straturilor clipurilor video și ale animațiilor (Photoshop Extended).....	555
Crearea cadrelor animației.....	559
Crearea animațiilor cu cronologie (Photoshop Extended).....	566
Previzualizarea clipurilor video și a animațiilor.....	572
Salvarea și exportul clipurilor video și al animațiilor.....	575
Capitolul 19: Crearea de imagini tehnice	
Photoshop și MATLAB (Photoshop Extended).....	585
Fișierele DICOM (Photoshop Extended).....	587
Stivele de imagini (Photoshop Extended).....	589
Măsurarea (Photoshop Extended).....	591
Numărarea obiectelor dintr-o imagine (Photoshop Extended).....	597
Lucrul cu fișiere 3D (Photoshop Extended).....	598
Capitolul 20: Automatizarea sarcinilor	
Automatizarea cu acțiuni.....	604
Crearea acțiunilor.....	608
Procesarea unui lot de fișiere.....	611
Scripting.....	616
Crearea imaginilor grafice funcție de date.....	617
Capitolul 21: Scurtături de la tastatură	
Personalizarea scurtăturilor de la tastatură.....	623
Scurtături de la tastatură implicite.....	624
Index	647

Capitolul 1: Noțiuni introductive

Dacă nu ați instalat noul software, începeți prin a citi anumite informații despre instalare și alte noțiuni preliminare. Înainte de a începe să utilizați software-ul, citiți o prezentare generală a Asistenței Adobe și a numeroaselor resurse disponibile pentru utilizatori. Aveți acces la fișiere video cu instrucțiuni, plug-in-uri, șabloane, comunități de utilizatori, seminarii, tutoriale, alimentări RSS și multe altele.

Instalarea

Cerințe

- ❖ Pentru a trece în revistă cerințele de sistem complete și recomandările pentru software-ul dvs. Adobe®, consultați fișierul ReadMe de pe discul de instalare.

Instalarea software-ului

- 1 Închideți toate celelalte aplicații Adobe deschise pe calculator.
- 2 Introduceți discul de instalare în unitatea de disc și urmați instrucțiunile afișate pe ecran.

Notă: Pentru informații suplimentare, consultați fișierul ReadMe de pe discul de instalare.

Activarea software-ului

Dacă aveți licență retail pentru un singur utilizator pentru software-ul dvs. Adobe, vi se va solicita să activați software-ul; acesta este un proces simplu, anonim, pe care trebuie să îl finalizați în termen de 30 de zile de la inițializarea software-ului.

Pentru informații suplimentare despre activarea produsului, consultați fișierul ReadMe de pe discul de instalare sau vizitați site-ul Web Adobe la www.adobe.com/go/activation_ro.


- 1 În cazul în care caseta de dialog Activare nu este deschisă deja, selectați Asistență > Activare.
- 2 Urmați instrucțiunile de pe ecran.

Notă: Dacă doriți să instalați software-ul pe un alt calculator, trebuie să îl dezactivați în prealabil de pe calculatorul dvs. Selectați Asistență > Dezactivare.

Înregistrare

Înregistrați produsul pentru a primi asistență gratuită la instalare, notificări despre actualizări și alte servicii.

- ❖ Pentru înregistrare, urmați instrucțiunile de pe ecran din caseta de dialog Înregistrare, care apare după ce instalați și activați software-ul.

 Dacă amânați înregistrarea, puteți să înregistrați produsul în orice moment, selectând Asistență > Înregistrare.

ReadMe

Discul de instalare conține fișierul ReadMe pentru software. (Acest fișier este copiat și în dosarul aplicației, în timpul instalării produsului.) Deschideți fișierul pentru a citi informații importante despre următoarele subiecte:

- Cerințele de sistem
- Instalarea (inclusiv dezinstalarea software-ului)
- Activarea și înregistrarea
- Instalarea fonturilor
- Depanarea
- Asistența pentru clienți

- Prevederile legale

Asistența Adobe

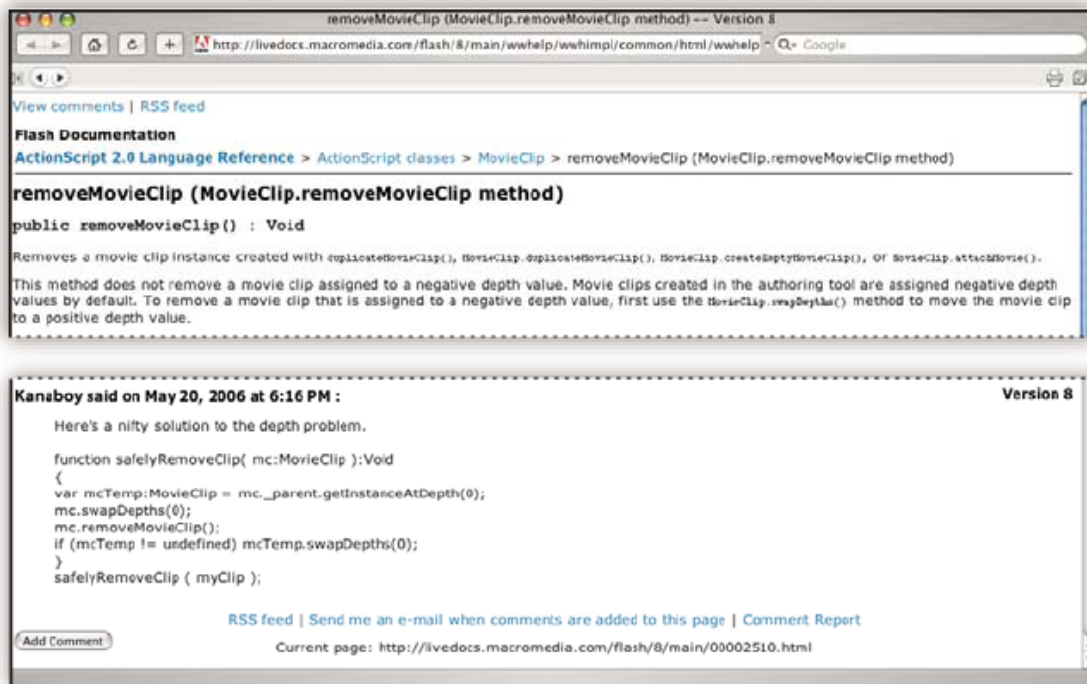
Resursele de asistență Adobe

Documentația pentru software-ul dvs. Adobe este disponibilă într-o varietate de formate.

Asistența în cadrul produsului și LiveDocs

Asistența din cadrul produsului furnizează acces la întregul conținut de instruire și din documentație disponibil la momentul lansării software-ului. Este disponibilă prin meniul Asistență din software-ul dvs. Adobe.

Asistența LiveDocs include tot conținutul din asistența din cadrul produsului, plus actualizări și legături la conținutul de instruire suplimentară disponibil pe Web. Pentru unele produse, puteți de asemenea să adăugați comentarii la subiectele din asistența LiveDocs. Căutați asistența LiveDocs pentru produsul dvs. în Centrul de resurse pentru asistență Adobe, la adresa www.adobe.com/go/documentation_ro.



Majoritatea versiunilor de asistență din cadrul produsului și LiveDocs vă permit să căutați în sistemele de asistență pentru mai multe produse. Subiectele pot conține de asemenea legături la conținut relevant de pe Web sau la subiecte din cadrul asistenței pentru alt produs.

Considerați asistența, atât cea din cadrul produsului cât și cea de pe Web, ca fiind un punct central de accesare a conținutului suplimentar și a comunităților de utilizatori. Cea mai completă și actualizată versiune a asistenței se află întotdeauna pe Web.

Documentația în format Adobe PDF

Asistența din cadrul produsului este disponibilă și ca PDF, optimizat pentru tipărire. Tot sub formă de PDF-uri vă pot fi puse la dispoziție și alte documente, cum ar fi ghidurile de instalare și documentele de prezentare tehnică.

Toată documentația PDF este disponibilă prin intermediul Centrului de resurse pentru asistență Adobe, la adresa www.adobe.com/go/documentation_ro. Pentru a vizualiza documentația PDF inclusă cu software-ul dvs., căutați dosarul Documents de pe DVD-ul de instalare sau de conținut.

Documentația tipărită

Edițiile tipărite ale asistenței din cadrul produsului sunt disponibile pentru achiziție de la Adobe Store, la adresa www.adobe.com/go/store_ro. Tot în Adobe Store puteți găsi cărți publicate de partenerii de editare Adobe.


Cu oricare dintre produsele Adobe Creative Suite® 3 primiți și un ghid tipărit pentru fluxul de lucru, iar produsele autonome Adobe pot include un ghid tipărit cu noțiuni introductive.

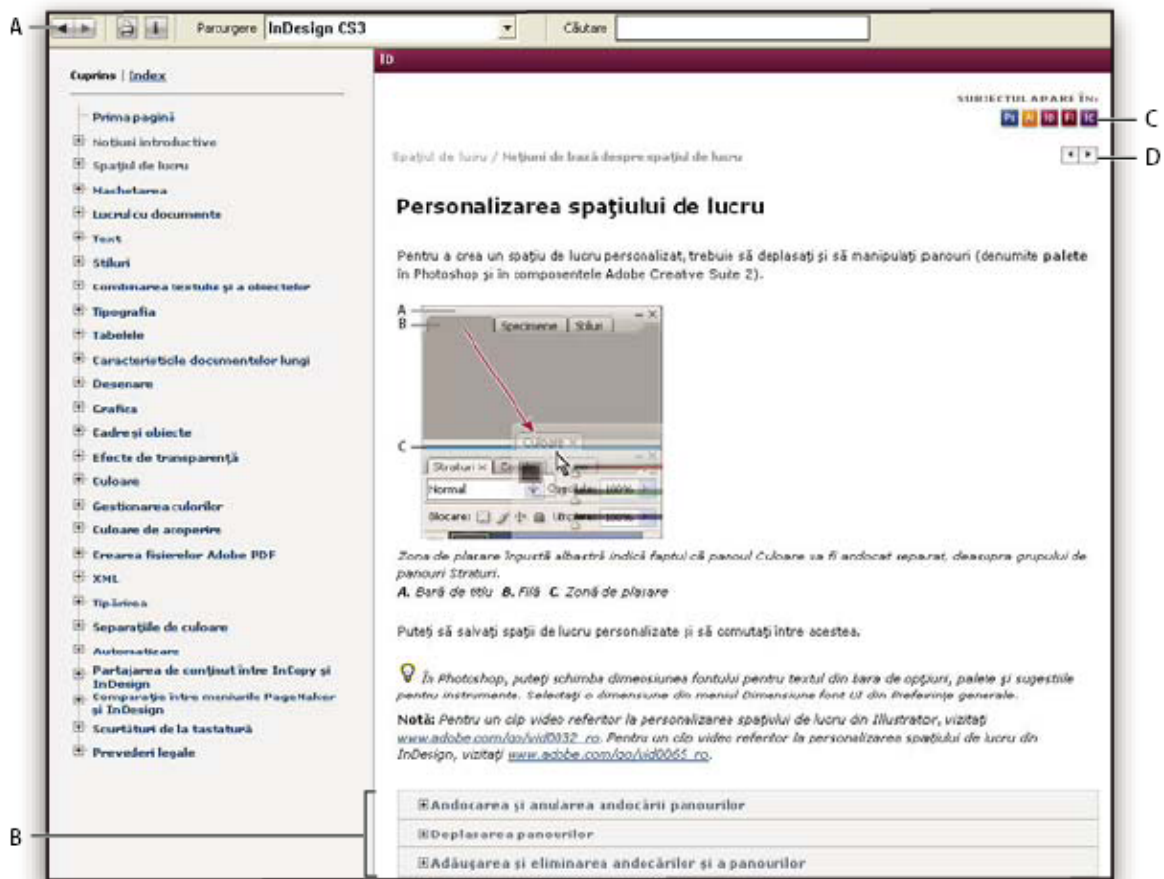
Utilizarea asistenței din produs

Asistența din cadrul produsului este disponibilă prin meniul Asistență. După ce porniți aplicația de vizualizare pentru Asistența Adobe, faceți clic pe Parcurgere pentru a vizualiza asistența pentru produsele Adobe suplimentare instalate pe calculatorul dvs.

Aceste caracteristici de asistență vă ajută în instruirea pentru mai multe produse:

- Subiectele pot conține legături către sistemele de asistență ale altor produse Adobe sau către conținut suplimentar de pe Web.
- Unele subiecte corespund mai multor produse. De exemplu, dacă observați un subiect de asistență cu o pictogramă Adobe Photoshop® CS3 și o pictogramă Adobe After Effects® CS3, veți ști că acest subiect descrie fie funcționalități similare din ambele produse, fie fluxuri de lucru dintr-un produs în altul.
- Puteți căuta în sistemele de asistență ale mai multor produse.

 În cazul în care căutați o expresie, cum ar fi "instrument formă", încadrați-o între ghilimele pentru a vizualiza numai subiectele care includ toate cuvintele din expresie.



Asistența Adobe

A. Butoanele Înapoi/Înainte (pentru legături accesate anterior) B. Subsubiecte expandabile C. Pictograme care indică un subiect partajat D. Butoanele Anterior/Următor (subiecte în ordine secvențială)

Caracteristici de accesibilitate

Conținutul asistenței Adobe este accesibil persoanelor cu handicap - cum ar fi mobilitate redusă, orbire sau vedere slabă. Asistența din cadrul produsului oferă următoarele caracteristici de accesibilitate standard:

- Utilizatorul poate schimba dimensiunea textului cu ajutorul comenzilor din meniul contextual standard.
- Legăturile sunt subliniate pentru recunoaștere facilă.
- Dacă textul legăturii nu corespunde cu titlul destinației, titlul este referit în atributul Titlu al tagului Anchor. De exemplu, legăturile Anterior și Următor includ titlurile subiectelor anterioare și următoare.
- Conținutul acceptă modul de vizualizare cu contrast ridicat.
- Grafica fără legendă include text alternativ.
- Fiecare cadru are un titlu care îi indică scopul.
- Tagurile HTML standard definesc structura conținutului pentru instrumentele de citire de pe ecran sau text-to-speech.
- Foile de stil controlează formatarea, astfel încât nu există fonturi încorporate.

Scurtăturile de la tastatură pentru controalele barei de instrumente de asistență (Windows)

Butonul Înapoi Alt+Săgeată stânga

Butonul Înainte Alt+Săgeată dreapta

Tipărire Ctrl+P

Butonul Despre Ctrl+I

Meniul Parcurgere Alt+Săgeată Jos sau Alt+Săgeată Sus pentru vizualizarea asistenței pentru altă aplicație

Caseta Căutare Ctrl+S pentru plasarea punctului de inserare în caseta Căutare

Scurtăturile de la tastatură pentru navigarea în asistență (Windows)

- Pentru a vă deplasa de la un panou la altul, apăsați Ctrl+Tab (înainte) sau Shift+Ctrl+Tab (înapoi).
- Pentru a vă deplasa în cadrul unui panou și a evidenția legăturile din acesta, apăsați Tab (înainte) sau Shift+Tab (înapoi).
- Pentru a activa o legătură evidențiată, apăsați Enter.
- Pentru a crește dimensiunea textului, apăsați Ctrl+semnul egal.
- Pentru a micșora dimensiunea textului, apăsați Ctrl+cratimă.

Resurse

Atelier video Adobe

Atelierul video Adobe Creative Suite 3 oferă peste 200 de clipuri video de instruire ce acoperă o gamă largă de subiecte pentru profesioniștii care lucrează în domeniul Web, al tipăririi și al filmelor.

Puteți utiliza Atelierul video pentru a învăța orice produs Creative Suite 3. Multe clipuri video vă prezintă modul de utilizare a aplicațiilor Adobe împreună.

ADOBE CREATIVE SUITE 3 VIDEO WORKSHOP

Select a Product

- Fireworks CS3
- Flash CS3 Professional**
- Illustrator CS3
- InDesign CS3
- Photoshop CS3
- Photoshop CS3 Extended
- Stock Photos

Select a Topic

- All (32 topics)
- Getting started
- New features
- ActionScript
- Animation
- Application design
- Automation and productivity
- CSS

Title	Time	Products
Importing, copying, and pasting between web applications	05:06	Fl, Sw, Ps, Ai
Using 9-slice scaling	04:15	Sw, Fl, Ai
Understanding 9-slice scaling	03:30	Sw, Fl, Ai
Designing websites with Photoshop and Flash	06:01	Fl, Ps
Creating interactive PDF files	03:43	Ac, Fl, Ai, Id
Using Bridge in a web design workflow	03:45	Br, Cs, Id, Sw, Fl, Ai
Using shared elements of the Photoshop, Illustrator, InDesign, and Flash workspace	05:41	Fl, Ai, Id, Ps
Using Bridge for a design workflow	06:24	Br, Fl, Ai, Id, Ps
Using the Device Central workspace	06:36	Id, Sw, Fl, Ai, Ps
Importing images into Bridge	03:43	Br, Cs, Id, Sw, Fl, Ai, Id, Ps

Details

Using shared elements of the Photoshop, Illustrator, InDesign, and Flash workspace

by Michael Ninness

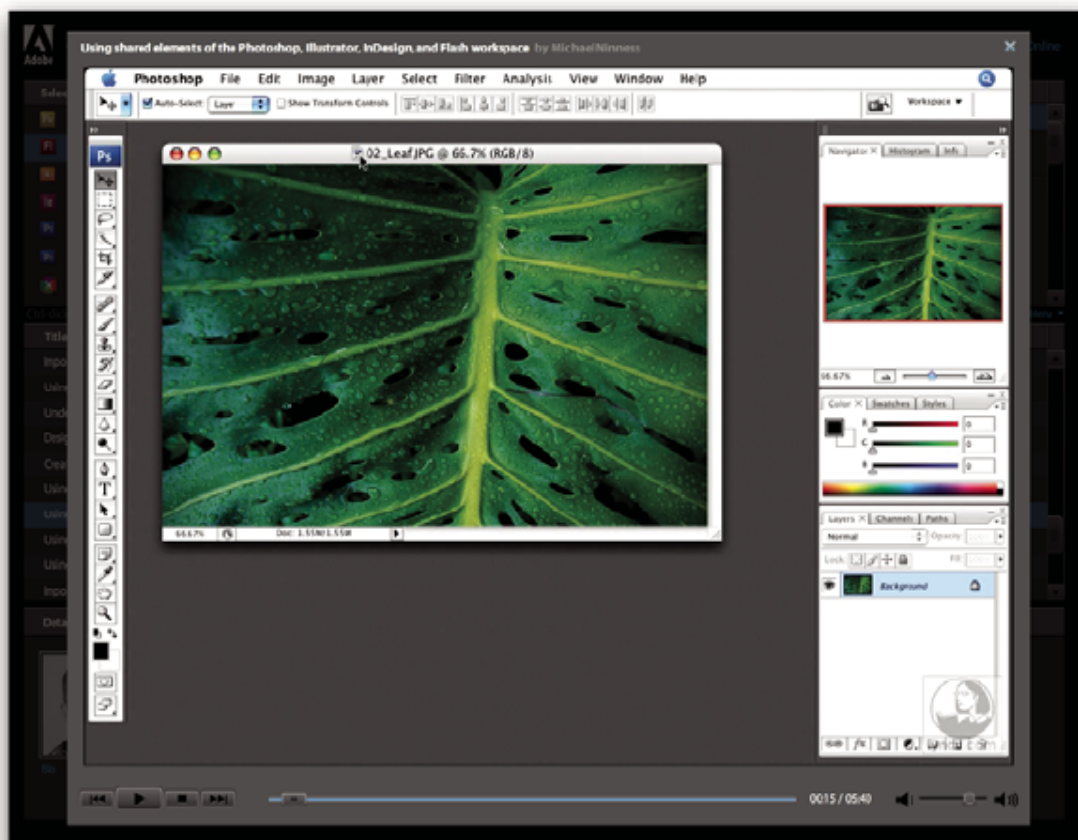
This video shows you how to use interface elements that are shared between Photoshop, Illustrator, InDesign, and Flash. For example, you learn how to use panels and how to customize the workspace.

Level: Beginner Products: Flash CS3 Professional, Illustrator CS3, InDesign CS3, Photo... Topics: Workspace | Getting started | New features

PLAY VIDEO (05:41)

- Bookmark video online
- Read the tutorial (HTML)
- Give feedback

Când porniți Atelierul video, alegeți produsul despre care doriți să învățați și subiectele pe care doriți să le vizualizați. Puteți vizualiza detalii despre fiecare fișier video, pentru a vă concentra și direcționa procesul de învățare.



Comunitatea prezentatorilor

Odată cu această lansare, Adobe Systems a invitat comunitatea de utilizatori să-și împărtășească experiența și cunoașterea în amănunt. Adobe și lynda.com prezintă tutoriale, sugestii și trucuri de la designeri și dezvoltatori de prestigiu, așa cum sunt Joe Lowery, Katrin Eismann și Chris Georgenes. Puteți urmări și asculta experți Adobe cum sunt Lynn Grillo, Greg Rewis și Russell Brown. În total, peste 30 de experți în diferite produse împărtășesc cunoștințele pe care le dețin.

Tutoriale și fișiere sursă

Atelierul video Adobe include instruire pentru începători și utilizatori experimentați. Veți găsi de asemenea clipuri video despre caracteristicile noi și tehnicile cheie. Fiecare fișier video acoperă un singur subiect și are o durată medie de 3-5 minute. Majoritatea clipurilor video sunt însoțite de un tutorial ilustrat și de fișierele sursă, astfel încât puteți tipări pașii detaliați și puteți încerca să parcurgeți singur tutorialul.

Utilizarea Atelierului video Adobe

Puteți accesa Atelierul video Adobe utilizând DVD-ul primit împreună cu produsul dvs. Creative Suite 3. Acesta este disponibil și online, la adresa www.adobe.com/go/learn_videotutorials_ro. Adobe adaugă în mod regulat clipuri video noi în Atelierul video online, așadar verificați mereu noutățile.

Clipuri video referitoare la Photoshop CS3

Atelierul video Adobe acoperă o gamă largă de subiecte pentru Adobe Photoshop® CS3 și Adobe Photoshop® CS3 Extended, incluzând următoarele:

- Utilizarea și alinierea straturilor
- Efectuarea selecțiilor
- Aplicarea filtrelor inteligente

- Utilizarea punctului de fugă
- Tipărirea fotografiilor

Clipurile video vă indică, de asemenea, cum să utilizați Photoshop CS3 cu alte produse Adobe:

- Utilizarea elementelor partajate în Adobe Photoshop, Illustrator®, InDesign® și Flash®
- Utilizarea obiectelor inteligente și a culorilor dinamice
- Utilizarea Bridge într-un flux de lucru de fotografie

Pentru a accesa tutorialele video Adobe Creative Suite 3, vizitați Atelierul video Adobe la adresa www.adobe.com/go/learn_videotutorials_ro.

Bonusuri

Aveți acces la o mulțime de resurse care vă vor ajuta să obțineți un maxim de performanță de la software-ul dvs. Adobe. Unele dintre aceste resurse sunt instalate pe calculatorul dvs. în timpul procesului de instalare; mostre și documente suplimentare utile sunt incluse pe DVD-ul de instalare sau de conținut. Bonusuri unice sunt de asemenea furnizate online de către comunitatea Adobe Exchange, la adresa www.adobe.com/go/exchange_ro.

Resursele instalate

Pe parcursul instalării software-ului, un număr de resurse sunt plasate în dosarul aplicației. Pentru a vizualiza aceste fișiere, deplasați-vă la dosarul aplicației de pe calculatorul dvs.

- Windows®: *[unitate de pornire]\Fișiere program\Adobe\[aplicația Adobe]*
- Mac OS®: *[unitate de pornire]/Applications/[aplicația Adobe]*

Dosarul aplicației poate conține următoarele resurse:

Plug-in-uri Modulele plug-in sunt mici programe software care extind sau adaugă caracteristici la software-ul dvs. Odată instalate, modulele plug-in sunt afișate ca opțiuni în meniul Import sau Export; ca formate de fișiere în casetele de dialog Deschidere, Salvare ca și Export original; sau ca filtre în submeniurile Filtrare. De exemplu, un număr de plug-in-uri pentru efecte speciale sunt instalate automat în dosarul Plug-ins din dosarul Photoshop CS3.

Presetări Presetările includ o gamă largă de instrumente, preferințe, efecte și imagini utile. Presetările produselor includ pensule, specimene, grupuri de culori, simboluri, forme personalizate, stiluri grafice și pentru straturi, tipare, texturi, acțiuni, spații de lucru și multe altele. Conținutul presetărilor poate fi aflat prin intermediul interfeței cu utilizatorul. Unele presetări (cum ar fi bibliotecile de pensule Photoshop) sunt disponibile numai când selectați instrumentul corespunzător. Dacă nu doriți să creați un efect sau o imagine de la zero, parcurgeți biblioteca de presetări pentru a vă inspira.

Șabloane Fișierele șablon pot fi deschise și vizualizate din Adobe Bridge CS3, pot fi deschise din ecranul de întâmpinare sau pot fi deschise direct din meniul Fișier. În funcție de produs, fișierele șablon pot conține de la anteturi de scrisori, buletine de știri și site-uri Web la meniuri DVD și butoane video. Fiecare fișier șablon este construit profesional și reprezintă cel mai bun exemplu de utilizare a caracteristicilor produsului. Șabloanele pot reprezenta o resursă importantă atunci când trebuie să începeți imediat un proiect.



Eșantioane Fișierele eșantion includ designuri mai complicate și sunt un mod excelent de urmărire a noilor caracteristici în acțiune. Aceste fișiere vă prezintă gama de posibilități de creație ce vă stă la dispoziție.

Fonturi Mai multe fonturi și familii de fonturi OpenType® sunt furnizate împreună cu produsul dvs. Creative Suite. Fonturile sunt copiate pe calculatorul dvs. în timpul instalării.

- Windows: [unitate de pornire]\Windows\Fonturi
- Mac OS X: [unitate de pornire]\Library/Fonts

Pentru informații privind instalarea fonturilor, consultați fișierul ReadMe de pe DVD-ul de instalare.

Conținut DVD

DVD-ul de instalare sau de conținut primit împreună cu produsul dvs. conține resurse suplimentare ce pot fi utilizate cu software-ul dvs. Dosarul Goodies conține fișiere specifice produsului, cum sunt șabloanele, imaginile, presetările, acțiunile, plug-in-urile și efectele, împreună cu subdosare pentru fonturi și fotografiile stoc. Dosarul Documentation conține o versiune PDF a asistenței, informații tehnice și alte documente cum sunt foile mostră, ghidurile de referință și informații speciale despre caracteristici.

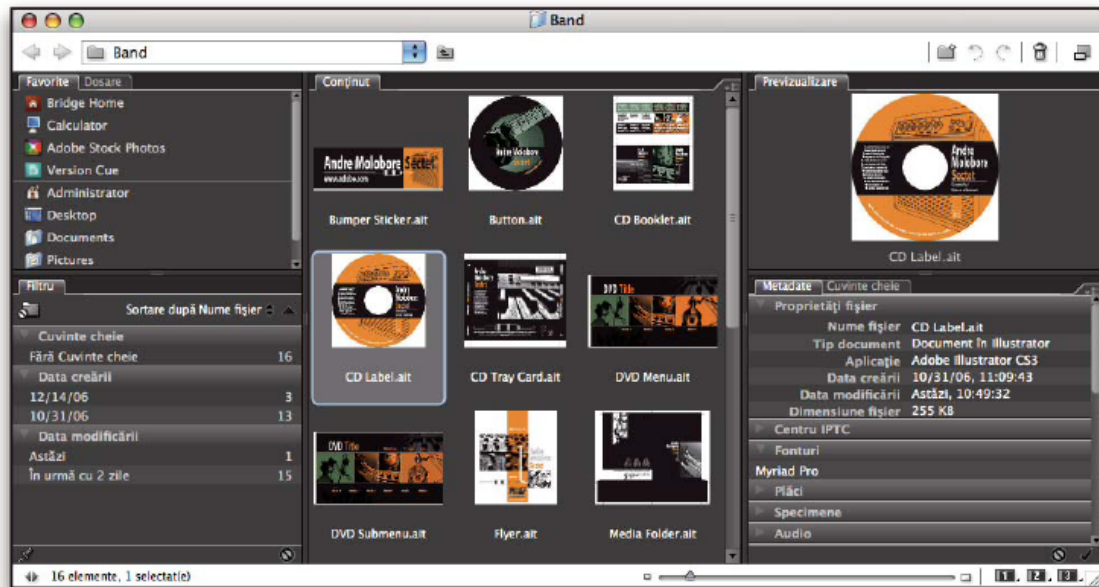
Adobe Exchange

Pentru mai mult conținut gratuit, vizitați www.adobe.com/go/exchange_ro, o comunitate online unde utilizatorii descarcă și partajează mii de acțiuni, extensii, plug-in-uri și alte elemente de conținut gratuite ce pot fi utilizate cu produsele Adobe.

Bridge Home

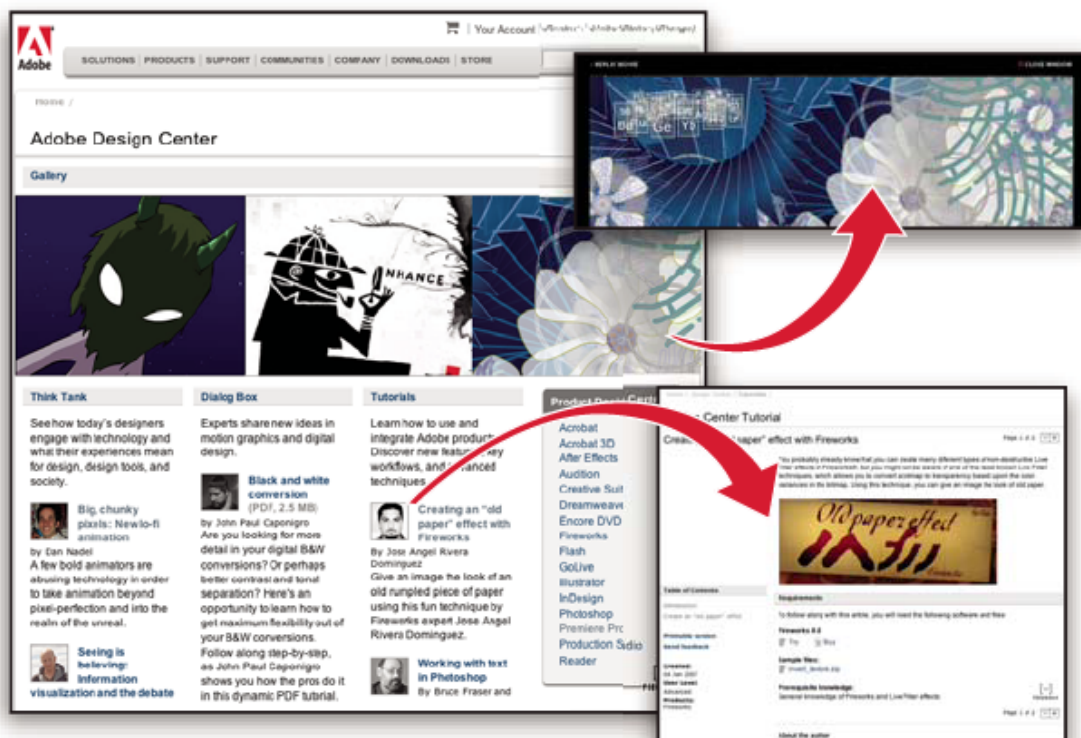
Prima pagină Bridge, o nouă destinație în Adobe Bridge CS3, oferă informații actualizate despre tot software-ul dvs. Adobe Creative Suite 3, într-o singură locație ușor accesibilă. Porniți Adobe Bridge, apoi faceți clic pe pictograma Prima pagină Bridge din partea de sus a panoului Favorite pentru a accesa cele mai recente sugestii, știri și resurse pentru instrumentele dvs. Creative Suite.

Notă: Este posibil ca Prima pagină Bridge să nu fie accesibilă în toate limbile.



Centrul de design Adobe

Centrul de design Adobe oferă articole, inspirație și instrucțiuni de la experții în industrie, designerii de top și partenerii de editare Adobe. În fiecare lună este adăugat conținut nou.



Puteți găsi sute de tutoriale pentru produsele de design și puteți afla sugestii și tehnici prin intermediul fișierelor video, tutorialurilor HTML și exemplurilor de capitole din cărți.

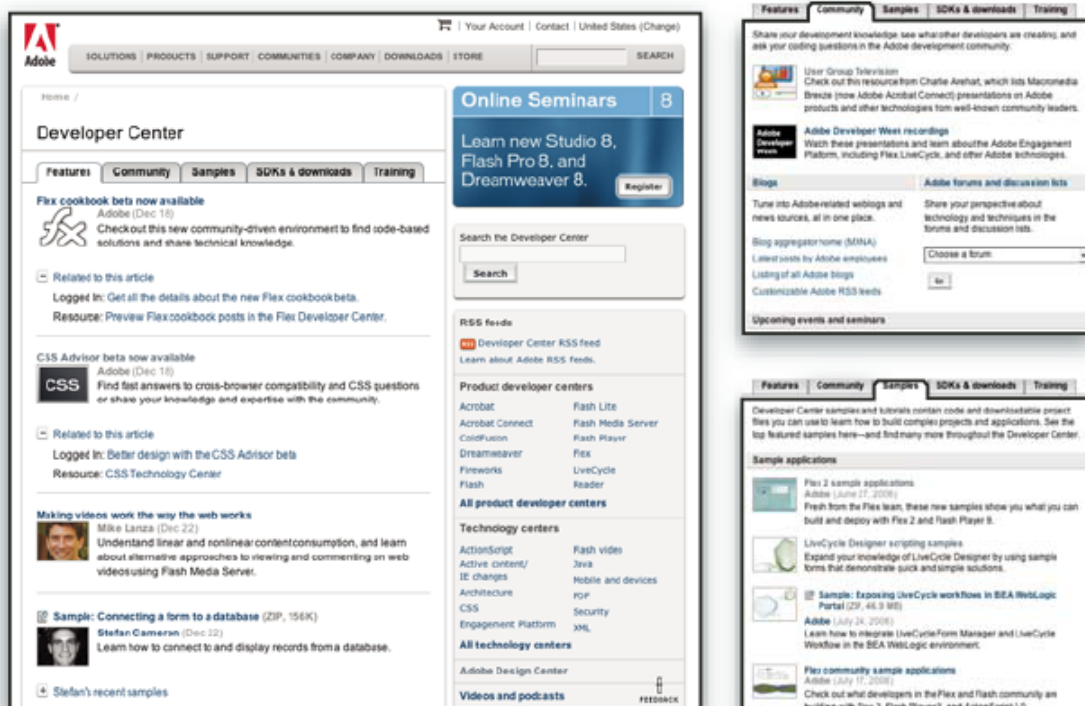
Ideile noi sunt inima secțiunilor Think Tank, Dialog Box și Gallery.

- Articolele din Think Tank prezintă modul în care designerii de astăzi folosesc tehnologia și ce înseamnă experiențele lor pentru design, instrumentele de design și societate.
- În Dialog Box, experții împărtășesc idei noi despre grafica animată și designul digital.
- Secțiunea Gallery prezintă modul în care artiștii oferă design în mișcare.

Vizitați Centrul de design Adobe la adresa www.adobe.com/designcenter.

Centrul dezvoltatorilor Adobe

Centrul dezvoltatorilor Adobe oferă eșantioane, tutoriale, articole și resurse din comunitate pentru dezvoltatorii care construiesc aplicații Internet, site-uri Web, conținut mobil și alte proiecte structurate, utilizând produsele Adobe. Centrul dezvoltatorilor conține de asemenea resurse pentru dezvoltatorii care dezvoltă plug-in-uri pentru produsele Adobe.



Pe lângă exemple de cod și tutoriale, aici veți găsi alimentări RSS, seminarii online, SDK-uri, ghiduri pentru script și alte resurse tehnice.

Vizitați Centrul dezvoltatorilor Adobe, la adresa www.adobe.com/go/developer_ro.

Asistența pentru clienți

Vizitați site-ul Web Asistență Adobe, la adresa www.adobe.com/support, pentru a găsi informații de depanare pentru produsul dvs. și a afla opțiunile de asistență tehnică gratuită și contra cost. Urmați legătura Instruire pentru acces la cărțile Adobe Press, o varietate de resurse de instruire, programe de certificare pentru software-ul Adobe și multe altele.

Descărcări

Vizitați www.adobe.com/go/downloads_ro pentru a găsi actualizări gratuite, probe și alte tipuri de software util. În plus, Adobe Store (la www.adobe.com/go/store_ro) oferă acces la mii de plug-in-uri de la dezvoltatori terți, ajutându-vă să automatizați sarcinile, să personalizați fluxurile de lucru, să creați efecte profesionale specializate și multe altele.

Laboratoarele Adobe

Laboratoarele Adobe vă oferă oportunitatea de a experimenta și a evalua tehnologii și produse noi de la Adobe.

Prin Laboratoarele Adobe, aveți acces la resurse cum sunt:

- Software și tehnologii pre-lansare
- Eșantioane de cod și cele mai bune practici pentru a vă accelera procesul de învățare
- Versiuni timpurii ale produsului și documentației tehnice
- Forumuri, conținut bazat pe wiki și alte resurse de colaborare care vă ajută să interacționați cu dezvoltatorii interesați de aceleași subiecte

Laboratoarele Adobe cultivă un proces de dezvoltare de software în colaborare. În acest mediu, clienții devin repede productivi cu noile produse și tehnologii. Laboratoarele Adobe reprezintă și un forum pentru feedback rapid, utilizat de echipele de dezvoltare Adobe pentru crearea de software care vine în întâmpinarea nevoilor și așteptărilor comunității.

Vizitați Laboratoarele Adobe, la adresa www.adobe.com/go/labs_ro.

Comunități de utilizatori

Comunitățile de utilizatori oferă forumuri, bloguri și alte mijloace de partajare a tehnologiilor, instrumentelor și informațiilor între utilizatori. Utilizatorii pot pune întrebări și pot afla cum alte persoane obțin maximul de performanță de la software-ul lor. Forumurile utilizator-la-utilizator sunt disponibile în engleză, franceză, germană și japoneză; blogurile sunt postate într-o mare varietate de limbi.

Pentru a participa la forumuri sau bloguri, vizitați www.adobe.com/communities.

Noutăți?

Îmbunătățiri de productivitate

Interfața directă

Profitați de andocările auto-ajustabile, de presetările pentru spațiul de lucru pentru sarcini specializate și de alte rafinamente din interfața directă. Consultați “Noțiuni de bază despre spațiul de lucru” la pagina 14.

Raportul Zoomify

Exportați imagini la rezoluție integrală în format Zoomify, astfel încât să le puteți afișa pe Internet sau trimite prin e-mail fără a trebui să le reduceți rezoluția în prealabil. Consultați “Export în Zoomify” la pagina 502.

Adobe Bridge CS3 cu stive și filtre

Organizați și gestionați imaginile cu noile instrumente instrumentul Lupă, filtre și stive - din Adobe Bridge.

Experiență de tipărire îmbunătățită

Obțineți control mai bun asupra calității tipăririi cu gestionarea culorilor și caracteristici mai bune de previzualizare a tipării. Consultați “Tipărirea din Photoshop” la pagina 478.

Adobe Device Central

Creați și vizualizați ilustrații pentru afișarea pe telefoane celulare și pe alte dispozitive mobile și previzualizați modul în care vor arăta fotografiile pe diverse dispozitive. Consultați “Testarea imaginilor Photoshop pentru dispozitive mobile cu Adobe Device Central” la pagina 438.

Formatul brut cameră de generație nouă

Procesați datele brute - la calitate mare - de pe mai mult de 150 de camere digitale. De asemenea, puteți aplica procesarea formatului brut cameră fișierelor JPEG și TIFF. Consultați “Formatul brut cameră” la pagina 87.

Îmbunătățiri de editare a imaginilor

Filtre inteligente

Păstrați integritatea datelor imaginilor, pe măsură ce vă îmbunătățiți imaginile cu filtre inteligente flexibile, fără distrugerea informațiilor. Aceste filtre pot fi adăugate, înlocuite și reeditate oricând. Consultați “Despre filtrele inteligente” la pagina 308.

Conversia alb-negru

Remapați rapid culorile dintr-o imagine la monocromă sau permiteți Photoshop să analizeze imaginea și să recomande setările de conversie. Consultați “Conversia unei imagini color la alb-negru” la pagina 167.

Curbe îmbunătățite

Utilizați presetările de corecție a culorilor pentru a efectua ajustări automate ale curbelor. De asemenea, puteți crea propriile presetări de curbe. Consultați “Vedere de ansamblu asupra curbelor” la pagina 159.

Clonare și corecți ajustată, cu previzualizarea acoperirii

Controlul mai multor surse de clonare, precum și rotirea și scalarea fiecărei surse de clonare. De asemenea, puteți vizualiza o acoperire a sursei de clonare pe măsură ce pictați. Consultați “Retușarea cu instrumentul Clonare” la pagina 193.

Funcționalitate HDR pe 32 de biți extinsă

Captați o serie de expuneri, apoi combinați-le într-o singură imagine HDR pe 32 de biți, cu gamă și fidelitate maxime, utilizând aproape fiecare instrument și caracteristică din Photoshop, inclusiv pensule, straturi, instrumente de selecție și alte caracteristici de ajustare și filtrare a imaginilor. Consultați “Imaginile cu gamă dinamică înaltă” la pagina 78.

Îmbunătățiri de compoziție

Instrumentul Selecție Rapidă

Efectuați o selecție rapidă, precisă a unui obiect cu formă neregulată, fără a trebui să trasați manual muchiile obiectului. Pur și simplu pictați selecția utilizând un instrument pensulă și aplicați îmbunătățirea automată a muchiilor din Photoshop pentru o precizie mai mare a selecției. Consultați “Selectarea cu instrumentul Selecție rapidă” la pagina 246.

Caracteristica Rafinare muchie

Modificați muchia unei selecții, expandând sau restrângând, creând conturul progresiv sau netezindu-l, utilizând controalele glisoarelor. Rafinare muchie este un mod simplu, flexibil, de modificare a muchiei unei selecții. Consultați “Rafinarea muchiilor selecțiilor” la pagina 253.

Photomerge cu amestecare avansată a alinierii

Beneficiați de ajutorul Photoshop pentru crearea de imagini compuse avansate. Plasați imagini cu conținut suprapus pe straturi separate și permiteți Photoshop să analizeze conținutul și să amestece imaginile în mod lin, într-o imagine continuă. Consultați “Crearea imaginilor panoramice” la pagina 236.

Caracteristici avansate 3D și de mișcare

Punct de fugă cu asistență 3D

Editați imagini în perspectivă pe mai multe planuri la orice unghi și exportați informațiile 3D în formate acceptate de aplicațiile 3D. Consultați “Punct de fugă” la pagina 223.

Vizualizarea 3D și editarea texturilor (Photoshop Extended)

Importați modele 3D; modificați poziția, iluminarea sau randarea modelelor; editați texturile modelelor și compuneți facil modele cu conținut 2D. Consultați “Lucrul cu fișiere 3D (Photoshop Extended)” la pagina 598.

Grafică în mișcare și straturi video (Photoshop Extended)

Editați un clip video cadru cu cadru sau adăugați-i un strat și creați editări care vor apărea în fiecare cadru. Paleta Animație include acum o cronologie nouă, cu capacități de cadre cheie, în plus față de interfața bazată pe cadre. Consultați “Video și animație în Photoshop” la pagina 539.

Pictura filmelor (Photoshop Extended)

Găsiți și editați rapid orice cadru al unui film cu instrumente Photoshop. Pictarea, retușarea și editarea la nivel de pixel din Photoshop este disponibilă pentru fiecare cadru al filmului dvs. Consultați “Pictarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)” la pagina 552.

Analiză extinsă a imaginilor**Măsurarea (Photoshop Extended)**

Asignați o scară de măsurători unei imagini și o lungime, suprafață, perimetru, densitate sau alte valori ale măsurării, în unități de scalare precise. Înregistrați rezultatele în jurnalul de măsurare și exportați datele măsurătorii într-o foaie de calcul sau într-o bază de date. Consultați “Despre măsurare (Photoshop Extended)” la pagina 591.

Instrumentele Riglă și Număr

Măsurați distanța pe o imagine sau numărați caracteristicile dintr-o imagine sau dintr-o selecție. Puteți număra manual, automat sau puteți utiliza un script. Consultați “Numărarea obiectelor dintr-o imagine (Photoshop Extended)” la pagina 597.

Asistență pentru fișiere DICOM (Photoshop Extended)

Deschideți, editați, adnotați sau animați imagini radiologice cu un singur cadru sau cu mai multe cadre. Vizualizați și editați metadatele stocate în fișierele DICOM. Consultați “Fișierele DICOM (Photoshop Extended)” la pagina 587.

Asistență MATLAB (Photoshop Extended)

Accesați Photoshop din promptul de comandă MATLAB (Matrix Laboratory), rulați rutine de procesare a imaginilor și vizualizați rezultatele în Photoshop. Consultați “Photoshop și MATLAB (Photoshop Extended)” la pagina 585.

Procesarea stivelor de imagini

Combinați mai multe imagini și aplicați opțiuni de randare avansată pentru a produce imagini compuse îmbunătățite, eliminând zgomotul sau conținutul nedorit. Consultați “Stivele de imagini (Photoshop Extended)” la pagina 589.


Capitolul 2: Spațiul de lucru

Spațiul de lucru Adobe Photoshop este conceput pentru a vă ajuta să vă concentrați asupra creării și editării imaginilor. Spațiul de lucru include meniuri și o varietate de instrumente și palete pentru vizualizarea, editarea și adăugarea elementelor în imaginile dvs.

Noțiuni de bază despre spațiul de lucru

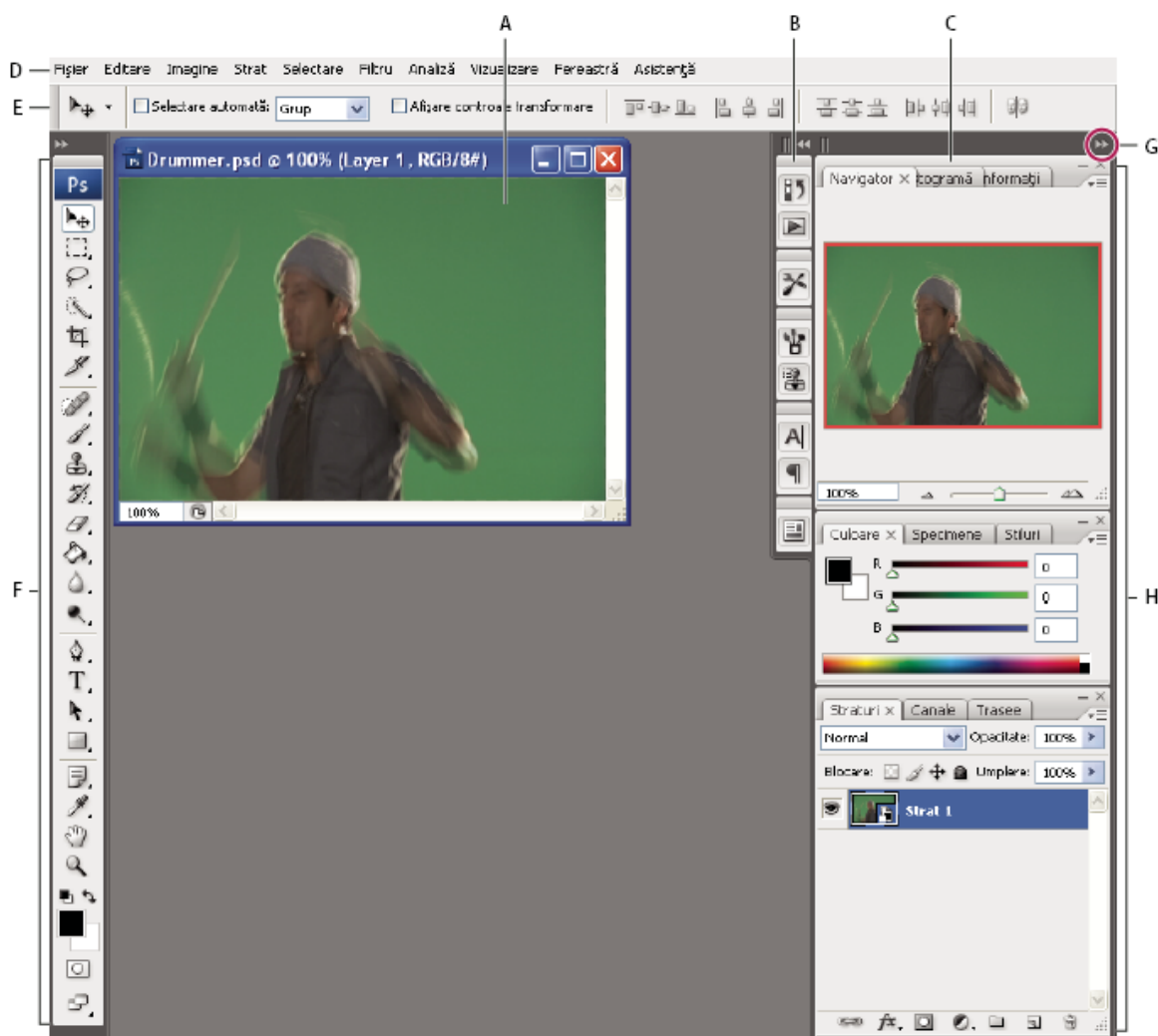
Prezentare generală a spațiului de lucru

Creați și manipulați documente și fișiere utilizând diverse elemente cum ar fi panouri, bare și ferestre. Orice aranjament al acestor elemente se numește *spațiu de lucru*. La prima pornire a unei componente Adobe Creative Suite, vizualizați spațiul de lucru implicit, care poate fi personalizat pentru sarcinile pe care le efectuați acolo. De exemplu, puteți să creați un spațiu de lucru pentru editare și un altul pentru vizualizare, să le salvați și să comutați între ele în timp ce lucrați.

 *Puteți restaura spațiul de lucru implicit în orice moment, selectând opțiunea prestabilită din meniul Fereastră > Spațiu de lucru.*

Deși spațiile de lucru implicite diferă între aplicațiile Flash, Illustrator, InCopy, InDesign și Photoshop, puteți manipula elementele în mod similar în toate. Spațiul de lucru implicit din Photoshop este tipic:

- *Bara de meniu* din partea de sus organizează comenzile în meniuri.
- *Panoul Instrumente* (denumit *paleta Instrumente* în Photoshop) conține instrumente pentru crearea și editarea imaginilor, ilustrațiilor, elementelor din pagini etc. Instrumentele corelate sunt grupate împreună.
- *Panoul de control* (denumit *bară de opțiuni* în Photoshop) afișează opțiunile pentru instrumentul selectat curent. (Flash nu are niciun panou de control.)
- *Fereastra Document* (denumită *Zonă de prezentare* în Flash) afișează fișierul la care lucrați.
- *Panourile* (denumite *palete* în Photoshop) vă ajută să vă monitorizați și să vă modificați lucrul. Exemple: Panoul Cronologie din Flash și paleta Straturi din Photoshop. Anumite panouri sunt afișate în mod implicit, dar puteți adăuga orice panou selectându-l din meniul Fereastră. Multe dintre panouri includ meniuri cu opțiuni specifice panoului. Panourile pot fi grupate, suprapuse sau andocate.



Spațiul de lucru implicit din Photoshop

A. Fereastra Document B. Andocare de panouri restrânse la pictograme C. Bară de titlu panou D. Bară de meniu E. Bară de opțiuni F. Paleta Instrumente G. Butonul Restrângere la pictograme H. Trei grupuri de palete (panouri) în andocare verticală

Pentru un clip video pentru înțelegerea spațiului de lucru, vizitați www.adobe.com/go/vid0187_ro.



Ascunderea sau afișarea tuturor panourilor

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Pentru a ascunde sau a afișa toate panourile, inclusiv panoul Instrumente și bara de opțiuni sau panoul de control, apăsați Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Pentru a ascunde sau a afișa toate panourile, cu excepția panoului Instrumente și a barei de opțiuni sau a panoului de control, apăsați Shift+Tab.

💡 Puteți afișa temporar panourile ascunse prin aceste tehnici, deplasând cursorul la muchia ferestrei aplicației (Windows) sau la muchia monitorului (Mac OS) și trecând peste banda care se afișează.

- (Flash) Pentru a ascunde sau a afișa toate panourile, apăsați F4.

Afișarea opțiunilor din meniul panoului

- ❖ Plasați cursorul pe pictograma meniului panoului   din colțul din dreapta-sus al panoului și apăsați butonul mouse-ului.

(Ilustrator) Ajustarea luminozității panoului

- ❖ În preferințele interfeței pentru utilizator, mișcați glisorul Luminozitate. Acest control afectează toate panourile, inclusiv panoul de control.

Reconfigurarea panoului Instrumente

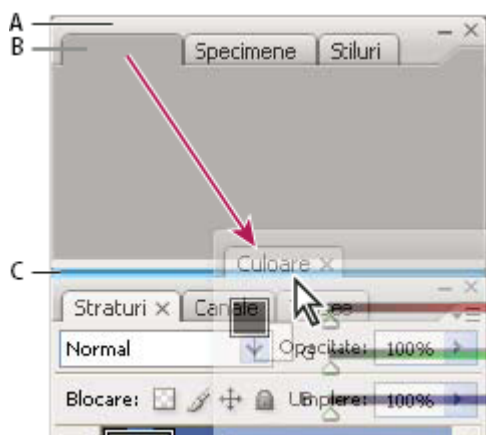
Puteți afișa instrumentele din panoul Instrumente într-o singură coloană sau în două coloane alăturate.

💡 În InDesign, puteți de asemenea să comutați de la afișarea pe o singură coloană la cea pe două coloane prin setarea unei opțiuni în preferințele pentru interfață.

- ❖ Faceți clic pe săgeata dublă din partea de sus a panoului Instrumente.

Personalizarea spațiului de lucru

Pentru a crea un spațiu de lucru personalizat, trebuie să deplasați și să manipulați panouri (denumite *palette* în Photoshop și în componentele Adobe Creative Suite 2).



Zona de plasare îngustă albastră indică faptul că panoul Culoare va fi andocat separat, deasupra grupului de panouri Straturi.

A. Bară de titlu B. Filă C. Zonă de plasare

Puteți să salvați spații de lucru personalizate și să comutați între acestea.

💡 În Photoshop, puteți schimba dimensiunea fontului pentru textul din bara de opțiuni, palete și sugestiile pentru instrumente. Selectați o dimensiune din meniul Dimensiune font UI din Preferințe generale.

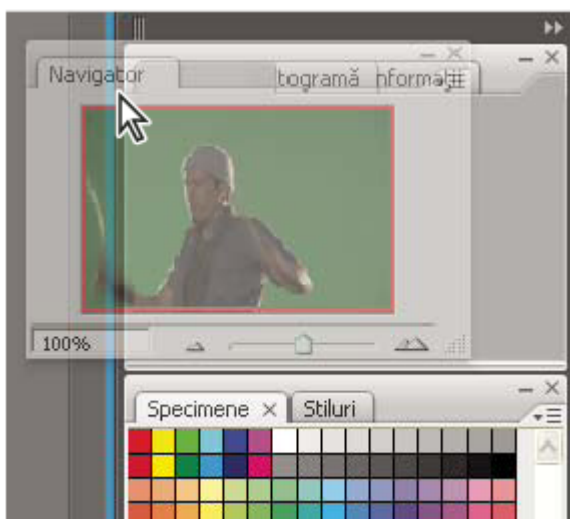
Notă: Pentru un clip video referitor la personalizarea spațiului de lucru din Illustrator, vizitați www.adobe.com/go/vid0032_ro. Pentru un clip video referitor la personalizarea spațiului de lucru din InDesign, vizitați www.adobe.com/go/vid0065_ro.

Andocarea și anularea andocării panourilor

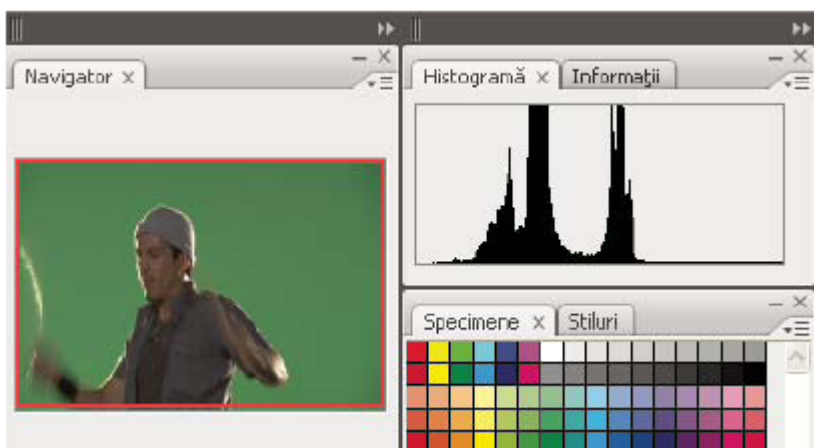
O *andocare* reprezintă o colecție de panouri sau grupuri de panouri afișate împreună, care sunt, în general, orientate vertical. Andocați și anulați andocarea panourilor prin deplasarea acestora în interiorul și în afara unei andocări.

Notă: Andocarea nu este același lucru cu suprapunerea. O *suprapunere* este o colecție de panouri sau grupuri de panouri flotante liber, cu joncțiune de sus în jos.

- Pentru a andoca un panou, trageți fila panoului în interiorul andocării, în partea de sus, de jos sau între alte panouri.
- Pentru a andoca un grup de panouri, trageți grupul de bara sa de titlu (bara solidă goală de deasupra filelor) în interiorul andocării.
- Pentru a elimina un panou sau un grup de panouri, trageți-l în afara andocării, de fila sau sau de bara de titlu. Puteți să îl trageți într-o altă andocare sau să îl lăsați liber.



Tragerea panoului Navigator într-o andocare nouă, indicată prin evidențiere verticală cu albastru



Panoul Navigator aflat acum în andocarea sa

💡 Pentru a împiedica panourile să umple tot spațiul dintr-o andocare, trageți în sus de muchia de jos a andocării, astfel încât să nu se mai lipească de muchia spațiului de lucru.

Deplasarea panourilor

Pe măsură ce deplasați panourile, vedeți *zone de plasare* evidențiate cu albastru, zone în care puteți muta panoul. De exemplu, puteți deplasa un panou în sus sau în jos într-o andocare, trăgându-l în zona de plasare îngustă albastră care apare deasupra sau dedesubtul altui panou. Dacă trageți panoul într-o zonă care nu este o zonă de plasare, panoul rămâne liber în spațiul de lucru.

- Pentru a deplasa un panou trageți de fila acestuia.
- Pentru a deplasa un grup de panouri sau o suprapunere de panouri libere, trageți de bara sa de titlu.

💡 Apăsați *Ctrl* (Windows) sau *Control* (Mac OS) în timp de deplasați un panou, pentru a împiedica andocarea acestuia.

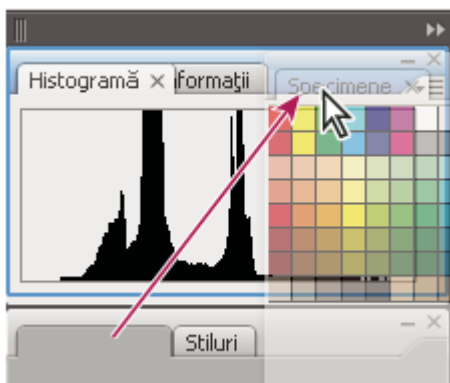
Adăugarea și eliminarea andocărilor și a panourilor

Dacă eliminați toate panourile dintr-o andocare, andocarea dispăre. Puteți crea noi andocări prin deplasarea panourilor în zonele de plasare din dreptul andocărilor existente sau de la muchiile spațiului de lucru.

- Pentru a elimina un panou, faceți clic pe pictograma de închidere a acestuia (semnul X din colțul din dreapta-sus al filei) sau deselectați-l din meniul Fereastră.
- Pentru a adăuga un panou, selectați-l din meniul Fereastră și andocați-l unde doriți.

Manipularea grupurilor de panouri

- Pentru a muta un panou într-un grup, trageți fila panoului în zona de plasare evidențiată, din partea de sus a grupului.

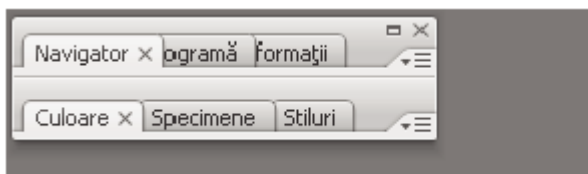


Adăugarea unui panou la un grup de panouri

- Pentru a rearanja panouri într-un grup, trageți fila unui panou într-o locație nouă din grup.
- Pentru a elimina un panou dintr-un grup astfel încât să rămână liber, trageți fila panoului în afara grupului.
- Pentru a face ca un panou să apară primul în grup, faceți clic pe fila acestuia.
- Pentru a deplasa împreună panouri grupate, trageți bara de titlu a acestora (deasupra filelor).

Suprapunerea panourilor flotante liber

Când trageți un panou dintr-o andocare, dar nu îl plasați într-o zonă de plasare, panoul rămâne liber, permițându-vă să îl poziționați oriunde în spațiul de lucru. De asemenea, panourile pot să rămână libere în spațiul de lucru când sunt selectate pentru prima dată din meniul Fereastră. Puteți să suprapuneți împreună panourile sau grupurile de panouri flotante liber, astfel încât să se deplaseze ca un întreg atunci când trageți bara de titlu superioară. (Panourile care fac parte dintr-o andocare nu pot fi suprapuse sau deplasate ca un întreg în acest mod.)




Panourile suprapuse libere


- Pentru a suprapune panouri flotante liber, trageți fila unui panou în zona de plasare din partea de jos a altui panou.
- Pentru a schimba ordinea de suprapunere, trageți un panou în sus sau în jos, de fila sa.

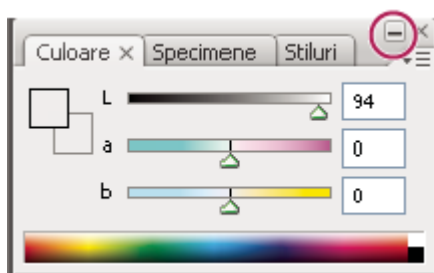
Notă: Asigurați-vă că eliberați fila deasupra zonei înguste de plasare dintre panouri, și nu în zona largă de plasare dintr-o bară de titlu.

- Pentru a elimina un panou sau un grup de panouri din suprapunere, astfel încât să fie liber, trageți fila sau bara de titlu a acestuia în afara suprapunerii.

Redimensionarea sau minimizarea panourilor

- Pentru a redimensiona un panou, trageți de orice latură a panoului sau trageți de caseta de dimensionare din colțul din dreapta-jos al acestuia. Unele panouri, cum ar fi panoul de control din Photoshop, nu pot fi redimensionate prin tragere.
- Pentru a modifica lățimea tuturor panourilor dintr-o andocare, trageți de bara de prindere  din partea stângă-sus a andocării.
- Pentru a minimiza un panou, un grup de panouri sau o suprapunere de panouri, faceți clic pe butonul Minimizare din bara sa de titlu.

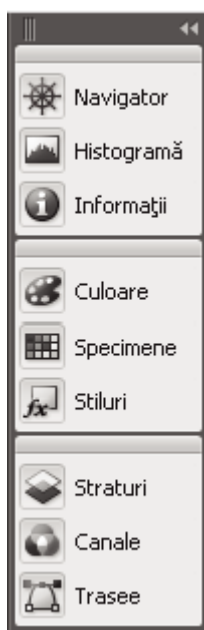
 Puteți deschide meniul unui panou atunci când panoul este minimizat.



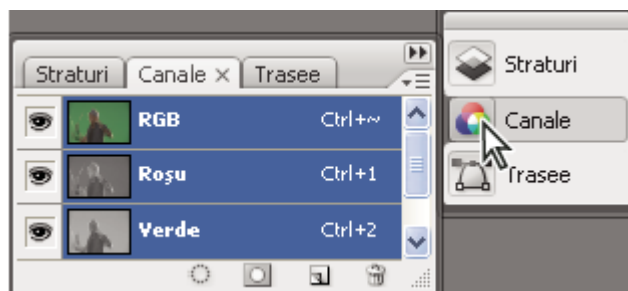
Butonul Minimizare

Manipularea panourilor restrânse la pictograme


Restrângeți panourile la pictograme pentru a reduce aglomerația în spațiul de lucru. (În unele cazuri, panourile sunt restrânse la pictograme în spațiul de lucru implicit.) Faceți clic pe pictograma unui panou pentru a expanda panoul. Puteți expanda un singur panou sau grup de panouri odată.




Panouri restrânse la pictograme



Panouri expandate din pictograme

- Pentru a restrânge sau a expanda toate panourile dintr-o andocare, faceți clic pe săgeata dublă din partea de sus a andocării.
- Pentru a redimensiona pictogramele de panou astfel încât să vizualizați numai pictogramele (nu și etichetele), trageți bara de prindere  din partea de sus a andocării în direcția pictogramelor, până când textul dispăre. (Pentru a afișa din nou textul pictogramelor, trageți bara de prindere în direcția opusă panourilor.)
- Pentru a expanda o singură pictogramă de panou, faceți clic pe aceasta.

- Pentru a restrânge un panou expandat înapoi la pictogramă, faceți clic pe fila sau pictograma panoului sau faceți clic pe săgeata dublă din bara de titlu a panoului.

 Dacă selectați comanda *Restrângere automată panouri pictograme* din preferințele pentru interfață sau din preferințele pentru opțiunile pentru interfața cu utilizatorul, o pictogramă de panou expandată se va restrânge automat când faceți clic în afara ei.

- Pentru a adăuga un panou sau un grup de panouri la o andocare de pictograme, trageți-l de fila sau de bara sa de titlu. (Panourile sunt restrânse automat la pictograme atunci când sunt adăugate la o andocare de pictograme.)
- Pentru a deplasa o pictogramă de panou (sau un grup de pictograme de panou), trageți de bara care apare deasupra pictogramei. Puteți să trageți pictogramele de panou în sus și în jos în cadrul andocării, în alte andocări (unde se vor afișa în stilul pentru panouri al andocării respective) sau în afara andocării (unde apar ca panouri flotante liber, expandate).

Salvarea, ștergerea și comutarea între spațiile de lucru

Prin salvarea dimensiunii și poziției curente a panourilor drept spațiu de lucru denumit, puteți să restaurați acel spațiu de lucru chiar dacă deplasați sau închideți un panou. Numele spațiilor de lucru salvate apar în meniul Fereastră > Spațiu de lucru.

În Photoshop, spațiul de lucru salvat poate include un set specific de meniuri și de scurtături de la tastatură.

Salvarea unui spațiu de lucru personalizat

1 Cu spațiul de lucru în configurația pe care doriți să o salvați, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Photoshop, Illustrator, InDesign) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Salvare spațiu de lucru.
- (Flash) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Salvare curent sau selectați Salvare curent din meniul Spațiu de lucru, din bara Editare.
- (Photoshop) Selectați Salvare spațiu de lucru din meniul Spațiu de lucru din bara de opțiuni.

2 Introduceți un nume pentru spațiul de lucru.

3 (Photoshop) Din Captură, selectați una sau mai multe opțiuni:


Locații palete	Salvează locațiile curente de palete.
Scurtături tastatură	Salvează setul curent de scurtături de la tastatură.
Meniuri	Salvează setul curent de meniuri.

4 Faceți clic pe OK.

Afișarea sau comutarea între spațiile de lucru

Flash, Illustrator, InDesign și Photoshop includ spații de lucru presetate menite să faciliteze anumite sarcini.

- Selectați Fereastră > Spațiu de lucru și selectați un spațiu de lucru.
- (Photoshop) Selectați un spațiu de lucru din meniul Spațiu de lucru din bara de opțiuni.
- (Flash) Selectați un spațiu de lucru din meniul Spațiu de lucru din bara Editare.

 (InDesign și Photoshop) Atribuiți scurtături de la tastatură tuturor spațiilor de lucru pentru a putea naviga mai ușor între ele.

Ștergerea unui spațiu de lucru personalizat

- (Illustrator) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Gestionare spații de lucru, selectați spațiul de lucru dorit și faceți clic pe pictograma Ștergere.
- (InDesign) Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Ștergere spațiu de lucru, selectați spațiul de lucru dorit și faceți clic pe Ștergere.
- (Flash) Selectați Gestionare din meniul Spațiu de lucru din bara Editare, selectați spațiul de lucru dorit și faceți clic pe Ștergere. Alternativ, selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Gestionare, selectați spațiul de lucru și faceți clic pe Ștergere.

- (Photoshop) Selectați comanda Ștergere spațiu de lucru din meniul Spațiu de lucru din bara de opțiuni. Alternativ, selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Ștergere spațiu de lucru, selectați spațiul de lucru dorit și faceți clic pe Ștergere.

(Photoshop) Pornirea cu ultimele locații de palete sau cu cele implicite

Când porniți Photoshop, paletele pot să apară în locațiile lor inițiale implicite sau pot să apară în ultima configurație utilizată.

❖ În Preferințe interfață:

- Pentru a afișa paletele în ultimele locații la pornire, selectați Reținere locații palete.
- Pentru a afișa paletele în locațiile lor implicite la pornire, deselectați Reținere locații palete.

Afișarea sau ascunderea sugestiilor pentru instrumente

❖ Selectați sau deselectați Afișare sugestii instrumente din Preferințe interfață.

Notă: Este posibil ca sugestiile pentru instrumente să nu fie disponibile în unele casete de dialog.

Adobe Bridge

Adobe® Bridge este o aplicație pentru mai multe platforme inclusă în componentele Adobe® Creative Suite® 3, care vă ajută să localizați, să organizați și să răsfoiți elementele de care aveți nevoie pentru a crea conținut tipărit, web, video și audio. Puteți să porniți Bridge din orice componentă Creative Suite și să îl utilizați pentru a accesa atât elemente Adobe, cât și elemente non-Adobe.

Din Adobe Bridge, puteți:

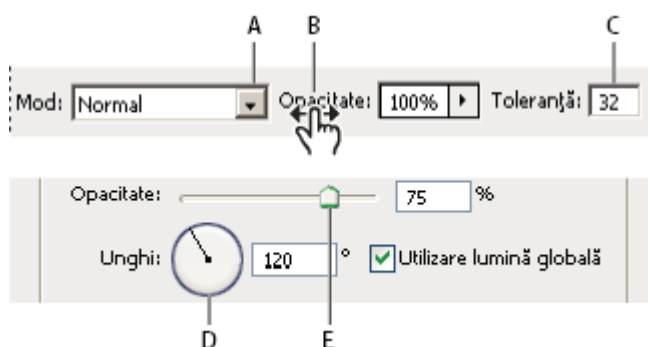
- Să gestionați imagini, metraj și fișiere audio: Previzualizați, căutați, sortați și procesați fișiere în Bridge fără a deschide aplicații individuale. Puteți, de asemenea, să editați metadate pentru fișiere și să utilizați Bridge pentru a plasa fișiere în documentele, proiectele sau compozițiile dvs.
- Să gestionați fotografiile personale: Importați și editați fotografiile de pe cardul aparatului foto digital, grupați fotografiile corelate în stive, deschideți sau importați fișiere în formatul brut al camerei și editați setările acestora fără a porni Photoshop. De asemenea, puteți să căutați în bibliotecile de stocare principale și să descărcați gratuit imagini utilizând Adobe Stock Photos.
- Să lucrați cu elemente gestionate de Adobe Version Cue®.
- Să efectuați activități automate, cum ar fi comenzi pentru lot.
- Să sincronizați setările de culoare între componentele Creative Suite cu culori gestionate.
- Să inițializați o conferință web în timp real pentru a partaja desktopul dvs. și a revizui documente.

Palete și meniuri

Introducerea valorilor în palete, casete de dialog și în bara de opțiuni

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Introduceți o valoare în caseta de text și apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).
- Trageți de glisor.
- Deplasați cursorul deasupra titlului unui glisor sau a unui glisor pop-up. Când cursorul se transformă într-un deget arătător, trageți de cursor spre dreapta sau spre stânga. Această caracteristică este disponibilă numai pentru glisoarele selectate și pentru glisoarele pop-up.
- Trageți de cadran.
- Faceți clic pe butoanele cu săgeți din paletă pentru a mări sau a micșora valoarea.
- (Windows) Faceți clic pe caseta de text și apoi utilizați tasta Săgeată sus și Săgeată jos de pe tastatură pentru a mări sau a micșora valoarea.
- Selectați o valoare din meniul corespunzător casetei de text.



Moduri de introducere a valorilor

A. Săgeată B. Glisor stânga-dreapta C. Casetă text D. Cadran E. Glisor

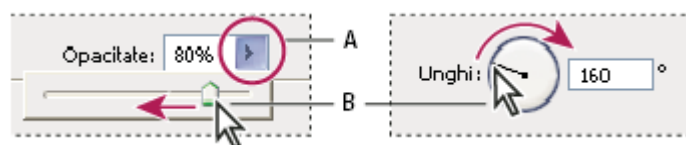
Consultați și

“Despre glisoarele stânga-dreapta” la pagina 22

Despre glisoarele pop-up


Unele paletе, casete de dialog și bare de opțiuni conțin setări care utilizează glisoare pop-up (de exemplu, opțiunea Opacitate din paleta Straturi). Dacă există un triunghi lângă caseta de text, puteți să activați glisorul pop-up făcând clic pe triunghi. Poziționați cursorul lângă triunghiul de lângă setare, mențineți apăsat butonul mouse-ului și trageți de glisor sau de raza unghiului la valoarea dorită. Faceți clic în exteriorul casetei glisorului sau apăsați Enter pentru a închide caseta glisorului. Pentru a anula modificările, apăsați tasta Esc.

Pentru a mări sau a micșora valorile în trepte de 10%, când este deschisă caseta glisorului pop-up, mențineți apăsată tasta Shift și apăsați tasta Săgeată sus sau Săgeată jos.



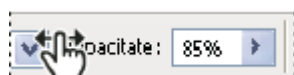
Utilizarea diverselor tipuri de glisoare pop-up

A. Faceți clic pentru a deschide caseta glisorului pop-up. B. Trageți de glisor sau de raza unghiului.

 De asemenea, puteți să transformați unele glisoare pop-up în glisoare stânga-dreapta. De exemplu, dacă mențineți cursorul deasupra cuvântului “Umplere” sau “Opacitate” din paleta Straturi, cursorul se transformă în pictograma Mână. Apoi puteți să deplasați cursorul la stânga sau la dreapta pentru a modifica procentajul de umplere sau de opacitate.

Despre glisoarele stânga-dreapta

În unele paletе, casete de dialog și bare de opțiuni, puteți să trageți de glisoarele stânga-dreapta pentru a modifica valorile opțiunilor. Glisoarele stânga-dreapta sunt ascunse până când poziționați cursorul deasupra titlului glisoarelor și a glisoarelor pop-up. Când cursorul se modifică într-un deget arătător, trageți spre stânga sau spre dreapta. Dacă mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți, schimbarea valorilor se mărește cu 10.

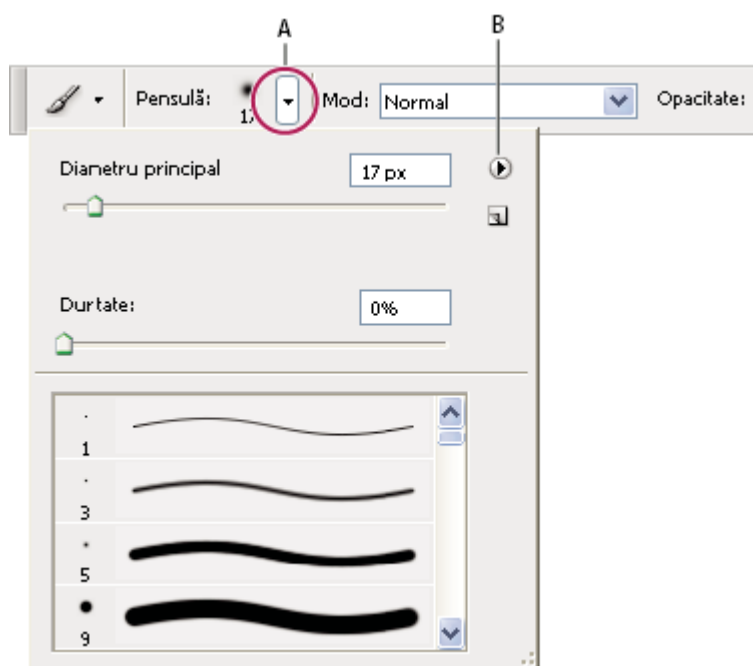


Dacă deplasați cursorul deasupra titlului unui glisor sau a unui glisor pop-up, este afișat glisorul stânga-dreapta.

Utilizarea paletelor pop-up

Paletеle pop-up oferă acces simplu la opțiunile disponibile pentru pensule, specimene, degradeuri, stiluri, tipare, contururi și forme. Puteți să personalizați paletеle pop-up prin redenumirea și ștergerea elementelor și prin încărcarea, salvarea și înlocuirea bibliotecilor. De asemenea, puteți să modificați afișarea unei paletе pop-up pentru a vizualiza elementele după nume, sub formă de pictograme miniaturi sau pentru a vizualiza atât numele, cât și pictogramele.

Faceți clic pe miniatura unui instrument din bara de opțiuni pentru afișarea paletii pop-up a acestuia. Faceți clic pe un element din paleta pop-up pentru a-l selecta.



Vizualizarea paletii pop-up Pensulă în bara de opțiuni

A. Faceți clic pentru afișarea paletii pop-up. B. Faceți clic pentru vizualizarea meniului paletii pop-up.


Redenumirea sau ștergerea unui element dintr-o paletă pop-up

- ❖ Selectați un element, faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al paletii pop-up și selectați una din următoarele opțiuni:

Redenumire	Vă permite să introduceți un nume nou pentru element.
Ștergere	Șterge un element din paleta pop-up. <i>Notă: De asemenea, puteți să ștergeți un element dintr-o paletă pop-up, menținând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și făcând clic pe element.</i>

Personalizarea listei de elemente dintr-o paletă pop-up

- 1 Faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al paletii pop-up pentru a vizualiza meniul paletii.
- 2 Pentru a reveni la biblioteca prestabilită, selectați comanda Resetare. Puteți fie să înlocuiți lista curentă, fie să adăugați biblioteca prestabilită la lista curentă.
- 3 Pentru a încărca altă bibliotecă, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați comanda Încărcare pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Apoi selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să îl utilizați și faceți clic pe Încărcare.
 - Selectați comanda Înlocuire pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă. Apoi selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să îl utilizați și faceți clic pe Încărcare.
 - Selectați un fișier bibliotecă (afișat în partea inferioară a meniului paletii). Apoi faceți clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.
- 4 Pentru a salva lista curentă ca bibliotecă pentru utilizare ulterioară, selectați comanda Salvare. Apoi introduceți un nume pentru fișierul bibliotecă și faceți clic pe Salvare.

 (Mac OS) Includeți extensia denumirii fișierului bibliotecă pentru a putea partaja cu ușurință bibliotecile între sistemele de operare. Selectați Adăugare extensie fișier întotdeauna în Preferințe manipulare fișiere pentru a include extensiile în numele fișierelor.

Modificarea afișării elementelor într-o paletă pop-up

- 1 Faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al paletei pop-up pentru a vizualiza meniul paletei.
- 2 Selectați o opțiune de vizualizare: Numai text, Listă mică Sau Listă mare.

Afișarea meniurilor contextuale

Meniurile contextuale afișează comenzi relevante pentru instrumentul, selecția sau paleta activă. Acestea se diferențiază de meniurile din partea superioară a spațiului de lucru.




Vizualizarea meniului contextual al instrumentului Pipetă



- 1 Poziționați cursorul deasupra unei imagini sau a unui element din paletă.
- 2 Faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS).

Definirea unui set de meniuri

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Editare > Meniuri.
 - Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Scurtături tastatură & meniuri și faceți clic pe fila Meniuri.
- 2 În caseta de dialog Scurtături tastatură & meniuri, selectați un set de meniuri din meniul Set (Valori implicite Photoshop este singura opțiune până la crearea unui set nou). Pentru informații referitoare la personalizarea scurtăturilor de la tastatură, consultați "Despre personalizarea scurtăturilor de la tastatură" la pagina 623.
- 3 Selectați un tip din meniul Meniu pentru:

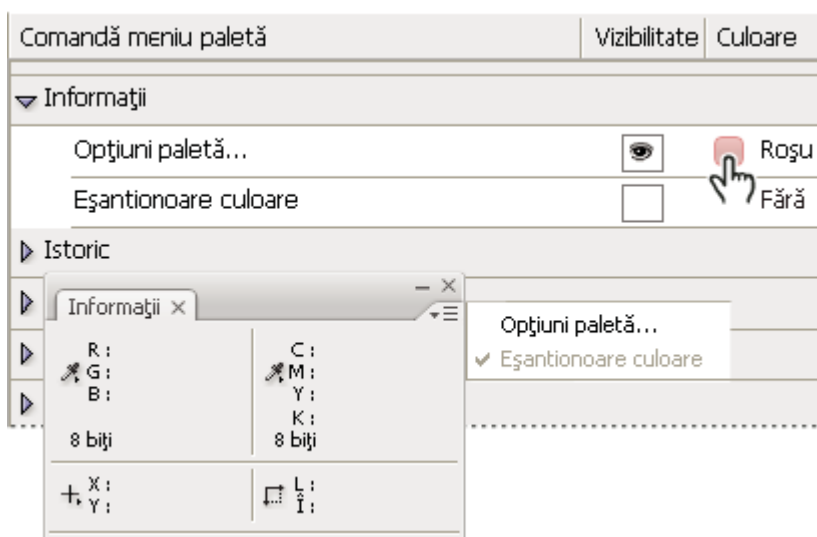
Meniuri aplicație	Vă permite să afișați, să ascundeți sau să adăugați culoare în elementele din meniurile aplicației.
Meniuri paletă	Vă permite să afișați, să ascundeți sau să adăugați culoare în elementele din meniurile paletelor.

- 4 Faceți clic pe triunghiul de lângă un meniu sau de lângă numele paletelor.
- 5 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a ascunde un element din meniu, faceți clic pe butonul Vizibilitate .
 - Pentru a afișa un element din meniu, faceți clic pe butonul inactiv Vizibilitate.
 - Pentru a adăuga culoare într-un element al meniului, faceți clic pe specimenul de culoare și selectați o culoare.
- 6 După ce ați încheiat modificarea meniurilor, efectuați una din următoarele operații:

- Pentru a salva toate modificările în setul de meniuri curent, faceți clic pe butonul Salvare set . Modificările efectuate asupra unui set personalizat sunt salvate. Dacă salvați modificări efectuate asupra setului Valori implicite Photoshop, se deschide caseta de dialog Salvare. Introduceți un nume pentru setul nou și faceți clic pe Salvare.
- Pentru a crea un set nou pe baza setului de meniuri curent, faceți clic pe butonul Salvare set ca .


Notă: Dacă nu ați salvat setul curent de modificări, puteți face clic pe Anulare pentru a abandona toate modificările și a închide caseta de dialog.

7 În caseta de dialog Salvare, introduceți un nume pentru set și faceți clic pe Salvare.



Selectarea unei culori pentru un element din meniu cu ajutorul casetei de dialog Scurtături tastatură & meniuri

Ștergerea unui set de meniuri

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Editare > Meniuri.
 - Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Scurtături tastatură & meniuri și faceți clic pe fila Meniu.
- 2 În caseta de dialog Scurtături tastatură & meniuri, selectați un set de meniuri din meniul Set.
- 3 Faceți clic pe pictograma Ștergere set .

Afișarea temporară a elementelor ascunse din meniu

Este posibil să afișați temporar elementele pe care le-ați ascuns într-un meniu. După închiderea meniului, elementele revin la starea Ascuns.

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Afișare globală elemente meniu dintr-un meniu cu elemente ascunse.
 - Apăsăți Shift și faceți clic pe un meniu cu elemente ascunse.

Activarea sau dezactivarea culorilor meniului

- ❖ Selectați sau deselectați Afișare culori meniu din Preferințe interfață.

Instrumente

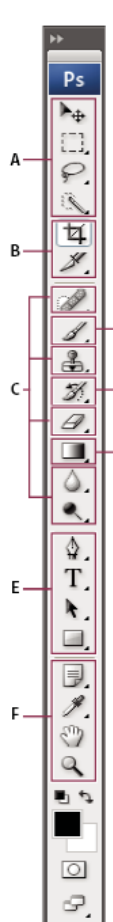
Despre instrumente

Când porniți Photoshop, este afișată paleta Instrumente în partea stângă a ecranului. Unele instrumente din paleta Instrumente au opțiuni care sunt afișate în barele de opțiuni contextuale. Acestea includ instrumentele care vă permit să utilizați text, să selectați, să pictați, să desenați, să eșantionați, să editați, să mutați, să adnotați și să vizualizați imagini. Alte instrumente vă permit să schimbați culorile pentru planul frontal/fundal, să accesați Adobe Online și să lucrați în diverse moduri.

Puteți extinde unele instrumente pentru a afișa instrumentele ascunse incluse. Un triunghi mic în partea din dreapta-jos a pictogramei instrumentului indică prezența instrumentelor ascunse.

Puteți să vizualizați informații despre oricare instrument, poziționând cursorul deasupra acestuia. Denumirea unui instrument este afișată sub formă de *sugestie pentru instrument* sub cursor. Unele sugestii pentru instrumente conțin legături spre informații suplimentare referitoare la instrument.

Prezentare generală a casetei de instrumente








<p>A</p> <p>B</p> <p>C</p> <p>D</p> <p>E</p> <p>F</p>	<p>A Instrumente de selecție</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Deplasare (V)* ■ Marcaj (M) Dreptunghiular <ul style="list-style-type: none"> ○ Marcaj eliptic (M) ⋮ Marcaj pentru aceeași coloană --- Marcaj pentru același rând ■ Lasou (L) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Lasou poligonal (L) 👉 Lasou magnetic (L) ■ Selecție rapidă (W) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Bagheta magică (W) <p>B Instrumente de decupaj și feliere</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Decupaj (C) ■ Feliere (K) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Selectarea feliei <p>C Instrumente de retușare</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Pensulă curățare pete (J) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Pensulă curățare (J) 👉 Plasture (J) 👉 Ochi roși (J) ■ Ștampilă clonare (S) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Ștampilă tipar (S) ■ Radieră (E) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Radieră de fundal (E) 👉 Radieră magică (E) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Incețoșare (R) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Claritate (R) 👉 Mânjire (R) ■ Iluminare (O) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Densitate (O) 👉 Burete (O) <p>D Instrumente de pictură</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Pensulă (B) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Creion (B) 👉 Schimbarea culorii (B) ■ Pensula de istorie (Y) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Pensula artistică de istorie (Y) ■ Degrade (G) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Găleata cu vopsea (G) <p>E Instrumente desenate și scriere</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Peniță (P) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Peniță de formă liberă (P) 👉 Adăugare punct de ancorare 👉 Ștergere punct de ancorare ↕ Conversie punct de ancorare 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Text orizontal (T) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Text vertical (T) 👉 Mască text orizontal (T) 👉 Mască text vertical (T) ■ Selectarea traseului (A) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Selectare directă (A) ■ Dreptunghi (U) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Dreptunghi rotunjit (U) 👉 Elipsă (U) 👉 Poligon (U) 👉 Linie (U) 👉 Formă personalizată (U) <p>F Instrumente de adnotare, măsurare și navigare</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Note (N) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Adnotări audio (N) ■ Pipetă (I) <ul style="list-style-type: none"> 👉 Eșantion culoare (I) 👉 Riglă (I) 👉 Numărare (I)† ■ Mână (H) ■ Zoom (Z)
---	---	---	---

■ Indică instrumentul presetat * Combi-națiile de taste apar în paranteză † Doar extins

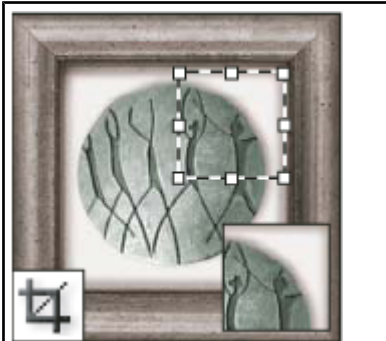
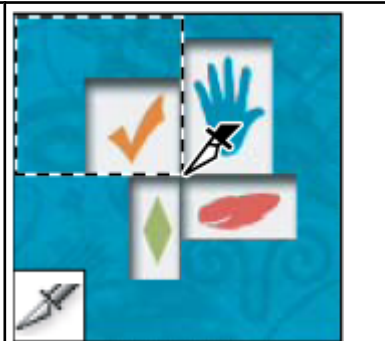
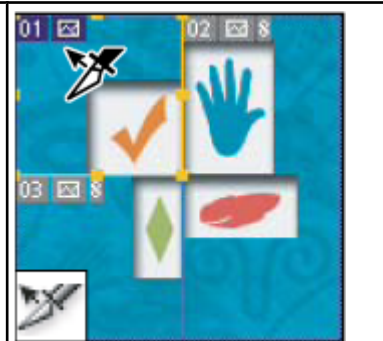
Consultați și

“Prezentare generală a spațiului de lucru” la pagina 14



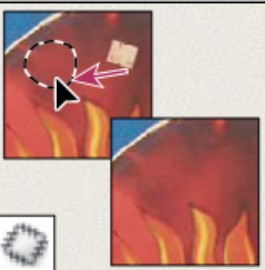
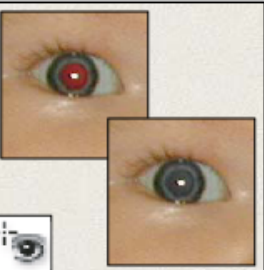
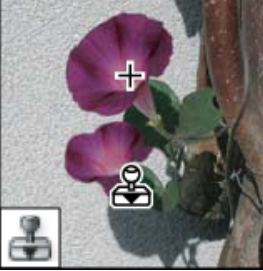
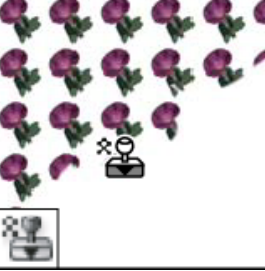





Galeria instrumentelor de selecție

			
<p>Instrumentele de selecție realizează selecții dreptunghiulare, eliptice, pe un singur rând și pe o singură coloană.</p>	<p>Instrumentul Deplasare deplasează selecții, straturi și ghidaje.</p>	<p>Instrumentele Lasou realizează selecții libere, poligonale (cu muchii drepte) și magnetice (ajustate).</p>	<p>Instrumentul Selecție rapidă vă permite să "pictați" rapid o selecție utilizând un vârf de pensulă rotund ajustabil.</p>
			
<p>Instrumentul Baghetă Magică selectează suprafețe colorate în mod similar.</p>			






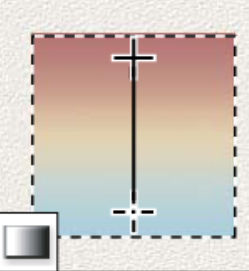

Decuparea și felierea galeriei de instrumente

		
<p>Instrumentul Decupaj taie imagini.</p>	<p>Instrumentul Feliere creează felii.</p>	<p>Instrumentul Selectare Felie selectează felii.</p>

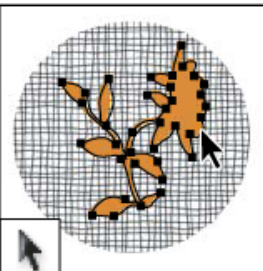

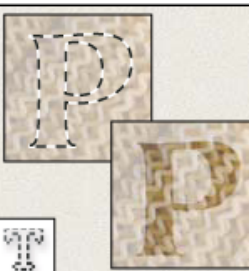
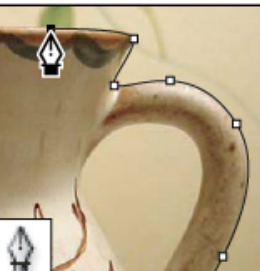
Galerie de instrumente de retușare



			
<p>Instrumentul Pensulă Corecție Pată elimină petele și obiectele</p>	<p>Instrumentul Pensulă Corecție pictează cu un eșantion sau cu un tipar pentru a repara imperfecțiunile dintr-o imagine.</p>	<p>Instrumentul Plasture repară imperfecțiunile dintr-o suprafață selectată a unei imagini utilizând un eșantion sau un tipar.</p>	<p>Instrumentul Ochi Roșu elimină reflexiile roșii cauzate de bliț.</p>
			
<p>Instrumentul Clonare pictează cu un eșantion dintr-o imagine.</p>	<p>Instrumentul Ștampilă Tipar pictează cu o parte a unei imagini ca tipar.</p>	<p>Instrumentul Radieră șterge pixelii și restaurează părți ale unei imagini la starea salvată anterior.</p>	<p>Instrumentul Radieră Fundal șterge suprafețe până la transparență prin tragere.</p>
			
<p>Instrumentul Radieră Magică șterge zonele puternic colorate până la transparență printr-un singur clic.</p>	<p>Instrumentul Neclaritate estompează muchii dure dintr-o imagine.</p>	<p>Instrumentul Claritate clarifică muchii ponderate dintr-o imagine.</p>	<p>Instrumentul Mânjire întinde datele dintr-o imagine.</p>
			
<p>Instrumentul Densitate culoare- luminează suprafețele dintr-o imagine.</p>	<p>Instrumentul Densitate culoare + întuneacă suprafețele dintr-o imagine.</p>	<p>Instrumentul Burete modifică saturația culorii dintr-o suprafață.</p>	

Galeria de instrumente pentru pictură





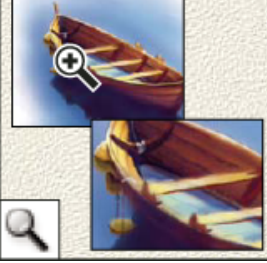
			
<p>Instrumentul Pensulă pictează tușele pensulei.</p>	<p>Instrumentul Creion pictează tușele cu muchii tari.</p>	<p>Instrumentul Înlocuire culoare înlocuiește o culoare selectată cu o culoare nouă.</p>	<p>Instrumentul Pensulă istoric pictează o copie a stării sau a instantaneului selectat în fereastra imaginii curente.</p>
			
<p>Instrumentul Pensulă pictură din istoric pictează cu tușe stilizate care simulează aspectul unor stiluri de pictură diferite, utilizând o stare sau un instantaneu selectat.</p>	<p>Instrumentele Degrade creează amestecuri în linie dreaptă, radiale, angulare, reflectate și diamant între culori.</p>	<p>Instrumentul Găleată Vopsea umple zonele colorate similar cu culoarea planului frontal.</p>	

Galeria de instrumente pentru desen și introducerea textului

			
<p>Instrumentele de selecție a traseului determină afișarea punctelor de ancorare, a liniilor directoare și a punctelor directoare în selecțiile de forme sau segmente.</p>	<p>Instrumentele pentru text creează text într-o imagine.</p>	<p>Instrumentele Mască text creează o selecție în forma textului.</p>	<p>Instrumentele Peniță vă permit să desenați trasee cu muchii netede.</p>

			
<p>Instrumentele Formă și Linie desenează forme și linii într-un strat normal sau într-un strat cu forme.</p>	<p>Instrumentul Formă personalizată realizează forme personalizate selectate dintr-o listă de forme personalizate.</p>		

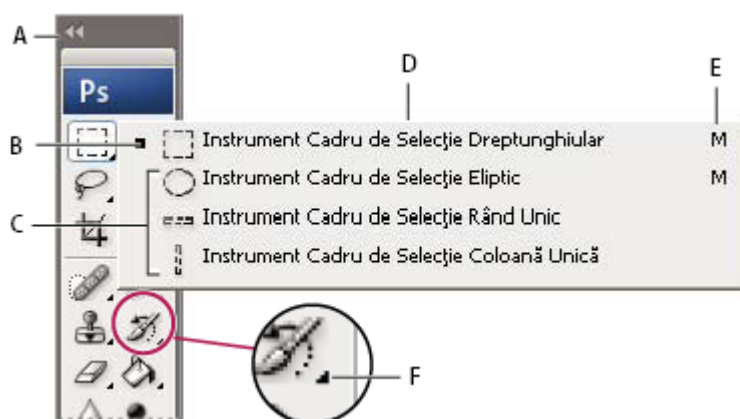
Galeria de instrumente de adnotare, măsurare și navigare

			
<p>Instrumentele de adnotare realizează note și adnotări audio care pot fi atașate la o imagine.</p>	<p>Instrumentul Pipetă eșantionează culori într-o imagine.</p>	<p>Instrumentul Riglă măsoară distanțe, locații și unghiuri.</p>	<p>Instrumentul Mână deplasează o imagine în propria fereastră.</p>
			
<p>Instrumentul Zoom mărește și micșorează vizualizarea unei imagini.</p>			

Utilizarea unui instrument

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe un instrument din paleta Straturi. Dacă în colțul din dreapta-jos există un triunghi mic, mențineți apăsat butonul mouse-ului pentru a vizualiza instrumentele ascunse. Apoi faceți clic pe instrumentul pe care doriți să îl selectați.
- Apăsăți pe scurtătura de pe tastatură a instrumentului. Scurtătura de la tastatură este afișată în sugestia instrumentului. De exemplu, puteți să selectați instrumentul Deplasare apăsând tasta V.



Utilizarea instrumentelor de selecție

A. Paleta Instrumente B. Instrument activ C. Instrumente ascunse D. Denumire instrument E. Scurtătură instrument F. Triunghi instrument ascuns

Navigarea printre instrumentele ascunse

Puteți să selectați o preferință care vă permite să navigați printr-un set de instrumente ascunse, menținând apăsată tasta Shift. Când această preferință nu este selectată, puteți să navigați printr-un set de instrumente ascunse apăsând pe tasta de pe scurtătură a instrumentului (fără a menține apăsată tasta Shift).

- 1 Selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sau Photoshop > Preferințe > General (Mac OS).
- 2 Selectați Utilizare tastă Shift pentru comutare instrumente.

Schimbarea cursoroanelor instrumentelor

Fiecare cursor prestabilit are un alt *punct sensibil* în care începe un efect sau o acțiune în imagine. În cazul majorității instrumentelor, puteți să comutați la anumite cursoroare care sunt afișate sub forma unor cruci subțiri centrate în jurul punctului sensibil.

În majoritatea cazurilor, cursorul unui instrument este identic cu pictograma instrumentului respectiv; cursorul respectiv este afișat la selectarea instrumentului. Cursorul prestabilit pentru instrumentele cadru de selecție este cursorul în formă de cruce subțire + ; pentru instrumentul text, cursorul prestabilit este o bară de forma literei I I ; iar pentru instrumentele de desenare cursorul prestabilit este pictograma Dimensiune pensulă.

- 1 Selectați Editare > Preferințe > Cursoroare (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Cursoroare (Mac OS).
- 2 Selectați setările cursorului instrumentului din Cursoroare pictură sau Alte cursoroare:

Standard	Afișează cursoroarele ca pictogramele instrumentului.
Precis	Afișează cursoroarele sub formă de cruce subțiri.
Dimensiune pensulă (numai cursoroare pentru pictură)	Afișează cursoroarele instrumentelor pentru pictură sub formă de dimensiuni ale pensulei reprezentând dimensiunea pensulei curente. Este posibil ca pentru pensulele foarte mari cursoroarele pentru dimensiunea pensulei să nu fie afișate.

- 3 Selectați Opțiuni cursor pensulă, dacă ați selectat Dimensiune pensulă ca setare pentru cursorul instrumentului:

Normal	Conturul cursorului reprezintă aproximativ 50% din suprafața care va fi influențată de instrument. Această opțiune afișează pixelii care vor fi cel mai vizibil afectați.
Dimensiune maximă	Conturul cursorului reprezintă aproape 100% din suprafața care va fi influențată de instrument sau aproape toți pixelii care vor fi influențați.

Afișare permanentă cruce subțire

Afișează crucile subțiri în centrul formei pensulei.


4 Faceți clic pe OK.

Opțiunile pentru cursoarele de pictură controlează cursoarele pentru următoarele instrumente:

Radieră, Creion, Pensulă, Pensulă Corecție, Ștampilă de cauciuc, Ștampilă tipar, Selecție rapidă, Mânjire, Neclaritate, Claritate, Densitate culoare-, Densitate culoare+ și Burete

Opțiunile pentru alte cursoare controlează cursoarele pentru următoarele instrumente:

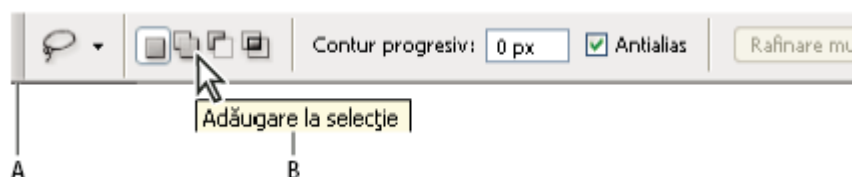
Cadru de selecție, Lasou, Lasou poligonal, Baghetă magică, Decupaj, Feliere, Plasture, Pipetă, Peniță, Gradient, Linie, Găleată vopsea, Lasou magnetic, Peniță magnetică, Peniță liberă, Măsurare și Eșantionor culoare

 Pentru a comuta între cursoarele standard și precise pentru unele instrumente, apăsați Caps Lock.

Utilizarea barei de opțiuni

Bara de opțiuni este afișată sub bara meniului în partea de sus a spațiului de lucru. Bara de opțiuni este sensibilă la context, adică se modifică pe măsură ce selectați diverse instrumente. Unele setări din bara de opțiuni (cum ar fi modurile de pictare și opacitatea) sunt comune pentru mai multe instrumente, iar altele sunt specifice pentru un anumit instrument.

Puteți să deplasați bara de opțiuni în spațiul de lucru utilizând bara de prindere și puteți să o andocați în partea superioară sau inferioară a ecranului. Sugestiile pentru instrumente sunt afișate când poziționați cursorul deasupra unui instrument. Pentru a afișa sau a ascunde bara de opțiuni, selectați Fereastră > Opțiuni.



Bara de opțiuni Lasou

A. Bară de prindere B. Sugestie instrument

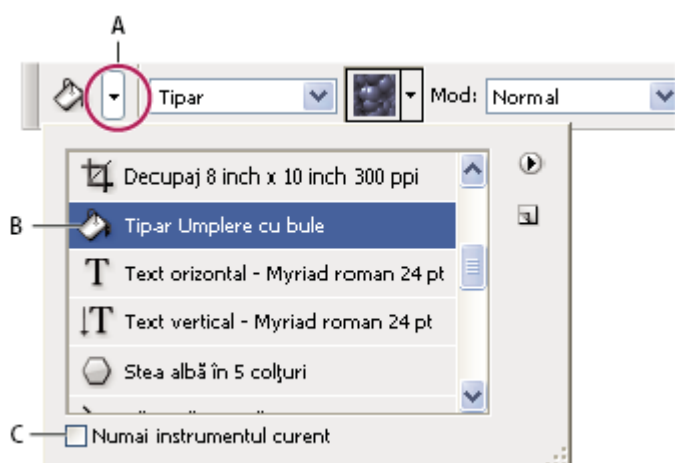
Pentru ca instrumentele să revină la setările prestabilite, faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe pictograma instrumentului din bara de opțiuni și apoi selectați Resetare instrument sau Resetare globală instrumente din meniul contextual.

Pentru informații suplimentare referitoare la opțiunile de setare pentru un anumit instrument, căutați denumirea instrumentului în Asistență Photoshop.

Crearea și utilizarea presetărilor pentru instrumente

Presetările instrumentelor vă permit să salvați și să reutilizați setările instrumentelor. Puteți să încărcați, să editați și să creați biblioteci de presetări pentru instrumente, utilizând Alegere presetare instrument din bara de opțiuni, paleta Presetări instrument și Manager Presetări.


Pentru a selecta o presetare a instrumentului, faceți clic pe Prelevare presetare instrument din bara de opțiuni și selectați o presetare din paleta pop-up. De asemenea, puteți să selectați Fereastră > Presetări instrumente și selectați o presetare din paleta Presetări instrument.



Vizualizarea opțiunii Alege presetare instrument

A. Faceți clic pe Alege presetare instrument din bara de opțiuni pentru a afișa paleta Presetare instrumente. B. Selectați o presetare pentru a modifica opțiunile instrumentului referitoare la presetare, care se aplică de fiecare dată când selectați instrumentul până când selectați Resetare instrument din meniul paletei. C. Deselectați pentru a afișa toate presetările instrumentului; selectați pentru a afișa presetările numai pentru instrumentul selectat în caseta de instrumente.

Crearea unei presetări pentru instrument

- 1 Selectați un instrument și setați opțiunile pe care doriți să le salvați ca presetare a instrumentului în bara de opțiuni.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe butonul Presetare instrument de lângă instrument, în partea stângă a barei de opțiuni.
 - Selectați Fereastră > Presetări instrument pentru a afișa paleta Presetări instrument.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe butonul Presetare nouă instrument .
 - Selectați Presetare nouă instrument din meniul paletei.
- 4 Introduceți un nume pentru presetarea instrumentului și faceți clic pe OK.

Modificarea listei de presetări ale instrumentelor

- ❖ Faceți clic pe triunghi pentru a deschide meniul paletei pop-up Presetări instrument și selectați una din următoarele opțiuni:





Afișare globală presetări instrumente	Afișează toate presetările încărcate.
Sortare după instrument	Sortează presetările după instrument.
Afișare presetări instrument curent	Afișează numai presetările încărcate pentru instrumentul activ. De asemenea, puteți să selectați opțiunea Numai instrument curent din paleta pop-up Presetări instrument.
Numerice, Listă mică sau Listă mare	Stabilește cum sunt afișate presetările în paleta pop-up. <i>Notă: Pentru a crea, a încărca și a gestiona biblioteci de presetări ale instrumentelor, consultați "Utilizarea paletelor pop-up" la pagina 22 și "Utilizarea Managerului Presetări" la pagina 47.</i>

Vizualizarea imaginilor

Schimbarea modului Ecran

Puteți să utilizați opțiunile modului Ecran pentru a vizualiza imagini pe întregul ecran. Puteți să afișați sau să ascundeți bara meniului, bara de titlu și barele de derulare.

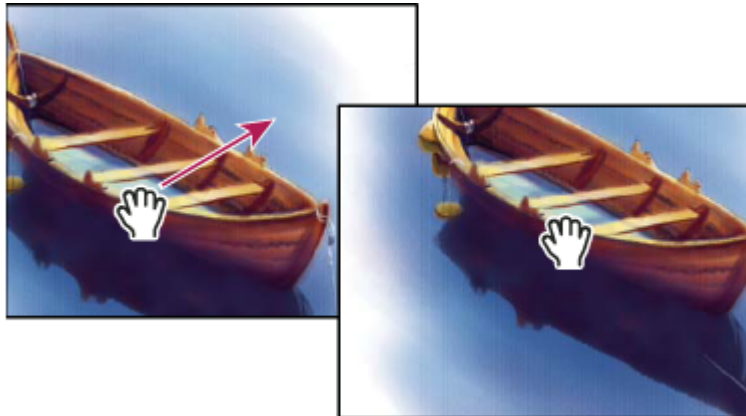
❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a afișa fereastra prestabilită (bară de meniu în partea superioară și bare de derulare în partea laterală), selectați Vizualizare > Mod ecran > Mod ecran standard sau faceți clic pe butonul Mod Ecran  din paleta Instrumente până când este afișat Mod ecran standard.
- Pentru a afișa o fereastră pe întregul ecran cu o bară de meniu și un fundal 50% gri, dar fără bară de titlu sau bare de derulare, selectați Vizualizare > Mod ecran > Mod ecran complet cu bară de meniu sau faceți clic pe butonul Mod Ecran  din paleta Instrumente până când este afișat Mod ecran complet cu bară de meniu.
- Pentru a afișa o fereastră pe întregul ecran doar cu un fundal negru (fără bară de titlu, bară de meniu sau bare de derulare), selectați Vizualizare > Mod ecran > Mod ecran complet sau faceți clic pe butonul Mod ecran  din paleta Instrumente până când este afișat Mod ecran complet.
- Pentru a afișa fereastra mărită a documentului care umple tot spațiul disponibil între andocări și se redimensionează când se modifică lățimea andocării, selectați Vizualizare > Mod ecran > Mod Ecran maximizat sau faceți clic pe butonul Mod ecran  din paleta Instrumente până când este afișat Mod ecran maximizat.

Vizualizarea altei suprafețe a unei imagini


❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Utilizați barele de derulare ale ferestrei.
- Selectați instrumentul Mână și trageți pentru a panorama imaginea.



Vizualizarea altei suprafețe a unei imagini prin tragerea cu instrumentul Mână

- Trageți de caseta colorată (zonă vizualizare miniatură) din paleta Navigator.

 Pentru a utiliza instrumentul Mână în timp ce este selectat alt instrument, mențineți apăsată bara de spațiu, în timp ce trageți de imagine.

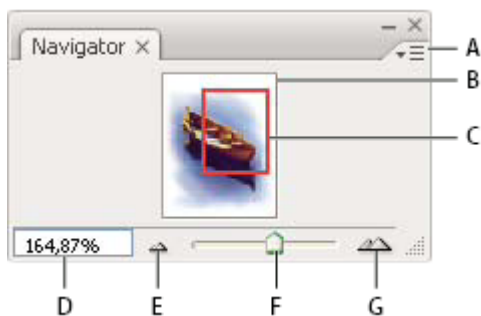
Utilizarea paletii Navigator

Utilizați paleta Navigator pentru a schimba rapid vizualizarea ilustrațiilor utilizând o afișare cu miniaturi. Caseta color din Navigator (denumită *zonă vizualizare miniatură*) corespunde suprafeței din fereastră care poate fi vizualizată în mod curent.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a afișa paletă Navigator, selectați Fereastră > Navigator.

- Pentru a modifica mărirea, introduceți o valoare în caseta de text, faceți clic pe butonul Zoom Depărtare sau Zoom Apropiere sau trageți de glisorul zoom-ului.
- Pentru a deplasa vizualizarea unei imagini, trageți de zona de vizualizare a miniaturii din miniatura imaginii. De asemenea, puteți face clic pe miniatura imaginii pentru a specifica suprafața care poate fi vizualizată.
- Pentru a schimba culoarea zonei de vizualizare a miniaturii, selectați Opțiuni paletă din meniul paletelor. Selectați o culoare presetată din meniul pop-up Culoare sau faceți dublu clic pe caseta de culori pentru a selecta o culoare personalizată.






Paleta Navigator

A. Butonul meniului Paletă B. Afișarea în miniatură a ilustrației C. Zonă vizualizare miniatură D. Caseta de text Zoom E. Buton Zoom Depărtare F. Glisor zoom G. Buton Zoom Apropiere


Zoom-ul de apropiere sau depărtare

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Zoom  și faceți clic pe butonul Zoom Apropiere  sau Zoom Depărtare  din bara de opțiuni. Faceți clic pe suprafața pe care doriți să o măriți.
- Selectați instrumentul Zoom. Cursorul se transformă într-o lupă care are semnul plus în centru. Faceți clic pe centrul suprafeței pe care doriți să o măriți sau mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe centrul suprafeței pe care doriți să o micșorați. La fiecare clic imaginea se mărește sau se micșorează cu procentul presetat anterior.

Notă: Când utilizați instrumentul Zoom sau Zoom Depărtare, la fiecare clic imaginea se mărește sau se micșorează cu procentul presetat următor și centerază afișajul în jurul punctului pe care faceți clic. Când imaginea a atins nivelul de mărime maxim de 1600% sau dimensiunea minimă de 1 pixel, lupa se dezactivează.

- Selectați instrumentul Zoom și trageți de un dreptunghi punctat denumit *cadru de selecție* din jurul suprafeței pe care doriți să o măriți. Pentru a deplasa un cadru de selecție în jurul ilustrației, mențineți apăsată bara de spațiu și continuați să trageți până când cadrul de selecție ajunge în zona dorită.
- Selectați Vizualizare > Zoom Apropiere sau Vizualizare > Zoom Depărtare. Când imaginea atinge nivelul de mărime maxim sau minim, comanda este dezactivată.
- Setări nivelul zoom-ului din colțul din stânga-jos al ferestrei documentului sau din paleta Navigator.
- Pentru a afișa un fișier la 100%, selectați Vizualizare > Pixeli reali.
- Pentru a schimba vizualizarea pentru a se încadra în fereastra documentului, selectați Vizualizare > Potrivire pe ecran.

 Dacă mouse-ul dvs. are o roțiță de derulare, o puteți utiliza pentru apropiere sau depărtare după ce ați selectat instrumentul Zoom. Selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sau Photoshop > Preferințe > General (Mac OS) și selectați opțiunea Zoom cu roțița de derulare pentru a activa acest comportament.

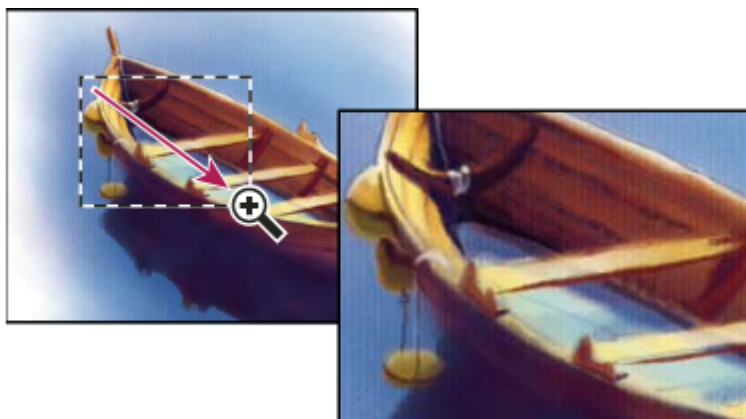
Aplicarea zoom-ului de depărtare sau de apropiere în mai multe imagini

- 1 Deschideți una sau mai multe imagini sau copii ale unei singure imagini.
- 2 Selectați Fereastră > Aranjare > Mozaicare orizontală/Mozaicare verticală pentru a afișa imaginile muchie lângă muchie.
- 3 Selectați instrumentul Zoom și realizați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Zoom global ferestre din bara de opțiuni și faceți clic pe una din imagini. Celelalte imagini sunt apropiate sau depărtate simultan.

- Selectați Fereastră > Aranjare > Potrivire zoom. Mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic pe una din imagini. Celelalte imagini sunt apropiate sau depărtate la același nivel de mărire

Mărirea prin tragere

- 1 Selectați instrumentul Zoom.
- 2 Trageți cu mouse-ul peste acea parte din imagine pe care doriți să o măriți.



Mărirea vizualizării imaginii prin tragerea cu instrumentul Zoom

Suprafața din interiorul cadrului de selecție al zoom-ului este afișată la cel mai mare nivel de mărire posibil. Pentru a deplasa cadrul de selecție în jurul ilustrației din Photoshop, începeți să realizați un marcaj prin tragere și mențineți apăsată bara de spațiu în timp ce trageți.

Redimensionarea automată a ferestrei la aplicarea zoom-ului

- ❖ Când instrumentul Zoom este activ, selectați Redimensionare fereastră pentru potrivire din bara de opțiuni. Fereastra este redimensionată când măriți sau micșorați vizualizarea imaginii.

Când este deselected opțiunea (prestabilită) Redimensionare fereastră pentru potrivire, fereastra păstrează o dimensiunea constantă, indiferent de nivelul de mărire a imaginii. Această opțiune se poate dovedi utilă când folosiți monitoare mai mici sau lucrați cu vizualizări mozaicate.

Notă: Pentru a redimensiona automat fereastra utilizând scurtături de la tastatură pentru micșora sau a mări vizualizarea unei imagini, selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sau Photoshop > Preferințe > General (Mac OS), apoi selectați preferința Zoom redimensionează ferestrele și faceți clic pe OK.

Afișarea unei imagini la 100%

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
- Faceți dublu clic pe instrumentul Zoom din caseta de instrumente.
- Selectați Vizualizare > Pixeli reali.
- Introduceți 100% în Bara de stare și apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Notă: Vizualizarea 100% a unei imagini afișează imaginea așa cum va apărea într-un browser (pe baza rezoluției monitorului și a rezoluției imaginii).

Încadrarea imaginii pe ecran

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
- Faceți dublu clic pe instrumentul Mână din caseta de instrumente.
- Selectați Vizualizare > Potrivire pe ecran.
- Selectați un instrument Zoom sau instrumentul Mână și faceți clic pe butonul Potrivire pe ecran din bara de opțiuni.


Aceste opțiuni ajustează atât nivelul zoom-ului, cât și dimensiunea ferestrei pentru a se încadra în spațiul disponibil pe ecran.

Vizualizarea imaginilor în mai multe ferestre

Fereastra documentului se referă la locul în care sunt afișate imaginile. Puteți să deschideți mai multe ferestre pentru a afișa imagini sau vizualizări diferite ale aceleiași imagini. În meniul Fereastră este afișată o listă a ferestrelor deschise. Pentru a aduce o imagine deschisă în față, selectați numele fișierului din partea inferioară a meniului Fereastră. Memoria disponibilă poate limita numărul de ferestre per imagine.

- 1 Selectați Fereastră > Aranjare > Fereastră nouă pentru [Nume fișier imagine].
- 2 Dacă doriți să aranjați ferestrele, selectați Fereastră > Aranjare și apoi selectați una din următoarele opțiuni:

În cascadă	Afișează ferestrele stivuite și în cascadă din partea stânga-sus spre partea dreaptă-jos a ecranului.
Mozaicare orizontală sau Mozaicare verticală	Afișează ferestrele muchie lângă muchie. Când închideți imagini, ferestrele deschise sunt redimensionate pentru a umple spațiul disponibil.
(Windows) Aranjare pictograme	Aliniază ferestrele minimizezate ale imaginii de-a lungul părții inferioare a ecranului.

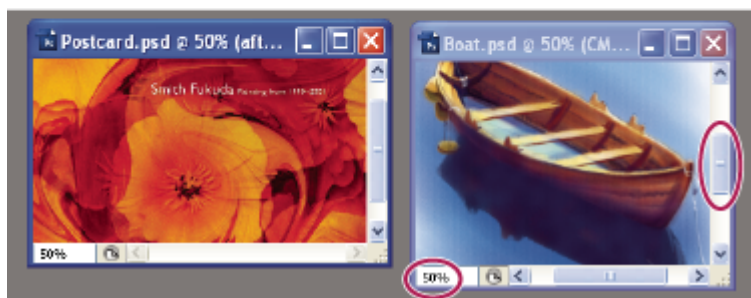
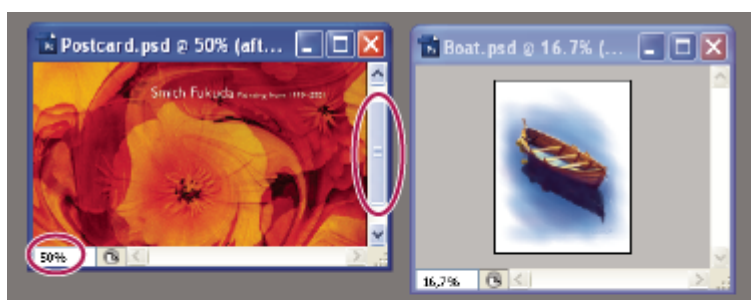
 Puteți utiliza opțiunea Derulare globală ferestre a instrumentului Mână pentru a parcurge toate ferestrele deschise. Selectați-o în bara de opțiuni și trageți într-o imagine pentru a parcurge toate imaginile vizibile.

Potrivirea locațiilor în imagini

- 1 Deschideți una sau mai multe imagini sau mai multe copii ale unei singure imagini.
- 2 Selectați Fereastră > Aranjare > Mozaicare orizontală/Mozaicare verticală pentru a afișa imaginile muchie lângă muchie.
- 3 Selectați instrumentul Mână și realizați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Derulare globală ferestre din bara de opțiuni și apoi trageți pentru a vizualiza altă suprafață a unei imagini.
 - Selectați Fereastră > Aranjare > Potrivire locație, mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic sau trageți o suprafață dintr-o imagine. Celelalte imagini se ajustează la suprafața corespunzătoare.

Potrivirea zoom-ului și a locațiilor în imagini

- 1 Deschideți una sau mai multe imagini sau mai multe copii ale unei singure imagini.
- 2 Selectați Fereastră > Aranjare > Mozaicare orizontală/Mozaicare verticală.
- 3 Selectați Fereastră > Aranjare > Potrivire zoom și locație.



Fără opțiunea Potrivire zoom și locație selectată (sus) și cu opțiunea Potrivire zoom și locație selectată (jos)

- 4 Selectați instrumentul Zoom sau instrumentul Mână.
- 5 Selectați una dintre imagini, mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic într-o suprafață a unei imagini sau trageți de aceasta. Celelalte imagini sunt mărite cu același procent și sunt ajustate la suprafața pe care ați făcut clic.

Utilizarea paletii Informații


Paleta Informații afișează valorile pentru culoare sub cursor și, în funcție de instrumentul utilizat, oferă alte informații utile. Paleta Informații afișează de asemenea o sugestie referitoare la instrumentul selectat, oferă informații despre starea documentului și poate să afișeze valori de 8, 16 și 32 de biți.




Paleta Informații afișează următoarele informații:

- În funcție de opțiunea pe care o specificați, paleta Informații afișează valori de 8, 16 și 32 de biți.
- Când sunt afișate valori CMYK, paleta Informații afișează un semn de exclamare lângă valorile CMYK, în cazul în care culoarea de sub cursor sau eșantionul de culoare se situează în afara gamei de culori CMYK tipăribile.
- Când este utilizat un instrument cadru de selecție, paleta Informații afișează coordonatele x și y ale poziției cursorului și lățimea (l) și înălțimea (Î) cadrului de selecție în timp ce trageți.
- Când este utilizat instrumentul Decupaj sau instrumentul Zoom, paleta Informații afișează lățimea (l) și înălțimea (Î) cadrelor de selecție în timp ce trageți. Paleta afișează de asemenea unghiul de rotație al cadrului de selecție pentru decupaj.
- Când se utilizează instrumentul Linie, instrumentul Peniță sau instrumentul Degrade sau când este deplasată o selecție, paleta Informații afișează coordonatele x și y ale poziției de pornire, modificarea din X (DX), modificarea din Y (DY), unghiul (A) și lungimea (D) în timp ce trageți.
- Când este utilizată comanda de transformare bidimensională, paleta Informații afișează schimbarea procentuală pentru lățime (l) și înălțime (Î), unghiul de rotație (A) și unghiul înclinare orizontală (H) sau verticală (V).
- Când este utilizată orice casetă de dialog pentru ajustarea culorilor (de exemplu Curbe), paleta Informații afișează valori ale culorilor înainte și după pentru pixelii de sub cursor și de sub eșantionoarele de culori.
- Dacă este activată opțiunea Afișare sugestii instrumente, vizualizați sugestii pentru instrumentul selectat din caseta de instrumente.
- În funcție de opțiunile selectate, paleta Informații afișează informații despre stare, cum ar fi dimensiunea documentului, profilul documentului, dimensiunile documentului, dimensiunile zgârieturilor, eficiența, sincronizarea și instrumentul curent.

Utilizarea paletelor Informații

Paleta Informații afișează informații despre fișier referitoare la o imagine și furnizează de asemenea feedback despre valorile culorilor în timp ce deplasați cursorul instrumentului deasupra unei imagini. Asigurați-vă că paleta Informații este vizibilă în spațiul dvs. de lucru, dacă doriți să vizualizați informațiile în timp ce trageți de imagine.


- (Opțional) Efectuați una din următoarele operații, dacă este necesar să afișați paleta Informații:
 - Faceți clic pe fila paletelor Informații, dacă aceasta este ascunsă cu alte palete.
 - Selecționați Fereastră > Informații. Informațiile despre fișier referitoare la imagine sunt afișate în partea inferioară a paletelor Informații. Puteți să modificați informațiile afișate făcând clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al paletelor și selectând Opțiuni paletă din meniul paletelor.
- Setați opțiunile pentru informațiile care doriți să fie afișate în paleta Informații efectuând una din următoarele operații:
 - Selecționați Opțiuni paletă din meniul paletelor Informații și specificați opțiuni în caseta de dialog Opțiuni paletă.
 - Faceți clic pe o pictogramă Pipetă și selecționați opțiunile de afișare din meniul pop-up. De asemenea, puteți să utilizați meniul pop-up pentru a specifica dacă paleta Informații afișează valori de 8, 16 sau 32 de biți.
 - Faceți clic pe pictograma coordonatelor cursorului , și selecționați o unitate de măsură.
- Selecționați un instrument.
- Deplasați cursorul în imagine sau trageți cu mouse-ul în imagine pentru a utiliza instrumentul. Pot fi afișate următoarele informații, în funcție de instrumentul pe care îl utilizați:

	Afișează valorile numerice pentru culoarea de sub cursor.
	Afișează coordonatele x și y ale cursorului.
	Afișează lățimea (L) și înălțimea (Î) unui cadru de selecție sau a unei forme în timp ce trageți sau lățimea și înălțimea unei selecții active.

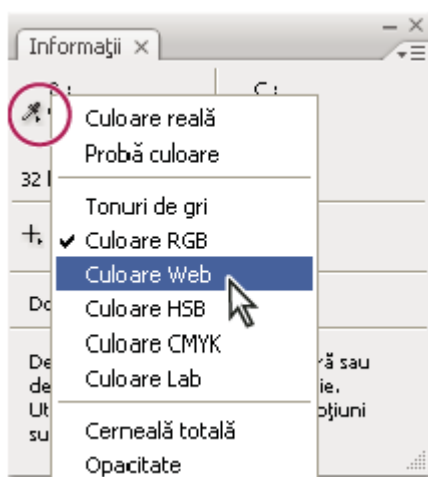
Modificarea opțiunilor paletelor Informații

- Faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus pentru a deschide meniul paletelor Informații și selecționați Opțiuni paletă.
- În caseta de dialog Opțiuni paletă, selecționați una din următoarele opțiuni de afișare pentru Prima informație despre culoare:

Culoare reală	Afișează valori în modul de culoare curent al imaginii.
Probă culoare	Afișează valori pentru spațiul de culoare de ieșire al imaginii.
Un mod de culoare	Afișează valorile culorilor în modul de culoare respectiv.
Cerneală totală	Afișează procentajul total al cernelii totale CMYK în locația curentă a cursorului pe baza valorilor setate în caseta de dialog Configurare CMYK.
Opacitate	Afișează opacitatea stratului curent. Această opțiune nu se aplică în cazul fundalului.
Version Cue	Afișează starea grupului de lucru Version Cue. Această opțiune este valabilă când este activ Version Cue.
Scală de măsurare	Specifică scalarea documentului.

 De asemenea, puteți să setați opțiunile de culoare făcând clic pe pictograma Pipetă din paleta Informații. Pe lângă opțiunile Prima informație despre culoare, puteți să afișați valori de 8, 16 sau 32 de biți.

- Pentru a doua informație despre culoare, în etapa a 2-a selecționați o opțiune de afișare din listă. Pentru a doua informație, puteți de asemenea să faceți clic pe pictograma Pipetă din paleta Informații și să selecționați opțiunile de citire din meniul pop-up.



Efectuarea clic-ului pe pictograma Pipetă și selectarea unui mod de citire din meniul pop-up

- 4 Selectați o unitate de măsură pentru Unități riglă.
- 5 Din Informații stare, selectați una din opțiunile următoare pentru afișarea informațiilor despre fișier în paleta Informații:

Dimensiuni document	Afișează informații referitoare la cantitatea de date din imagine. Numărul din stânga reprezintă dimensiunea de tipărire a imaginii—aproximativ dimensiunea fișierului salvat, aplatizat în format Adobe Photoshop. Numărul din dreapta indică dimensiunea aproximativă a fișierului, incluzând straturile și canalele.
Profil document	Afișează numele profilului de culoare utilizat de către imagine.
Dimensiuni document	Afișează dimensiunile imaginii.
Dimensiuni disc de lucru	Afișează informații despre memoria RAM și discul de lucru utilizate pentru procesarea imaginii. Numărul din stânga reprezintă cantitatea de memorie utilizată în mod curent de către program pentru afișarea tuturor imaginilor deschise. Numărul din dreapta reprezintă cantitatea totală de memorie RAM disponibilă pentru procesarea imaginilor.
Eficiență	Afișează procentajul duratei efectuării unei operații în locul citirii sau scrierii pe discul de lucru. Dacă valoarea este sub 100%, Photoshop utilizează discul de lucru și, în consecință, funcționează mai lent.
Cronometrare	Afișează durata de efectuare a ultimei operații.
Instrument curent	Afișează numele instrumentului activ.

- 6 (Opțional) Bifați Afișare sugestii instrumente pentru a afișa o sugestie referitoare la utilizarea unui instrument selectat din partea inferioară a paletei Informații.
- 7 Faceți clic pe OK.

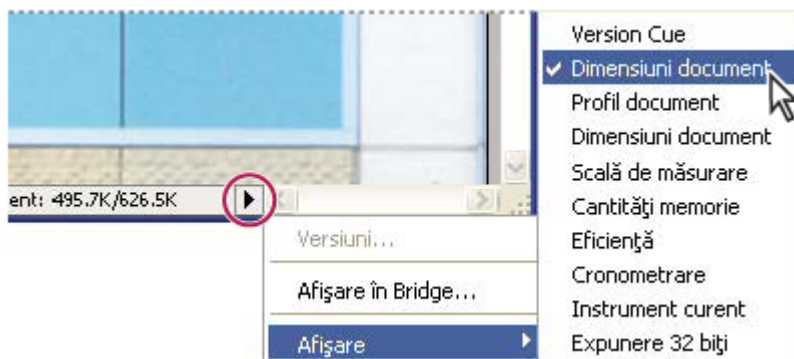
💡 Pentru a schimba unitățile de măsură, faceți clic pe pictograma în formă de cruce subțire din paleta Informații și selectați o unitate din meniu.

Afișarea informațiilor despre fișier în fereastra documentului

Bara de stare este amplasată în partea inferioară a ferestrei fiecărui document și afișează informații utile, cum ar fi nivelul de mărire curent și dimensiunea fișierului, precum și instrucțiuni sumare referitoare la utilizarea instrumentului activ. Bara de stare afișează de asemenea informații despre Version Cue, în cazul în care aveți Version Cue activat.

Notă: De asemenea, puteți să vizualizați informațiile adăugate în fișier despre copyright și autor. Aceste informații includ informații standard despre fișier și filigranele Digimarc. Photoshop scanează automat imaginile deschise pentru filigrane cu ajutorul plug-in-ului Digimarc Detect Watermark. Dacă a fost detectat un filigran, Photoshop afișează un simbol de drepturi de autor în bara de titlu a ferestrei imaginii și actualizează zona Drepturi de autor & URL din caseta de dialog Informații fișier.

1 Faceți clic pe triunghiul din chenarul de jos al ferestrei documentului.



Opțiunile de vizualizare a informațiilor despre fișier cu Version Cue activat

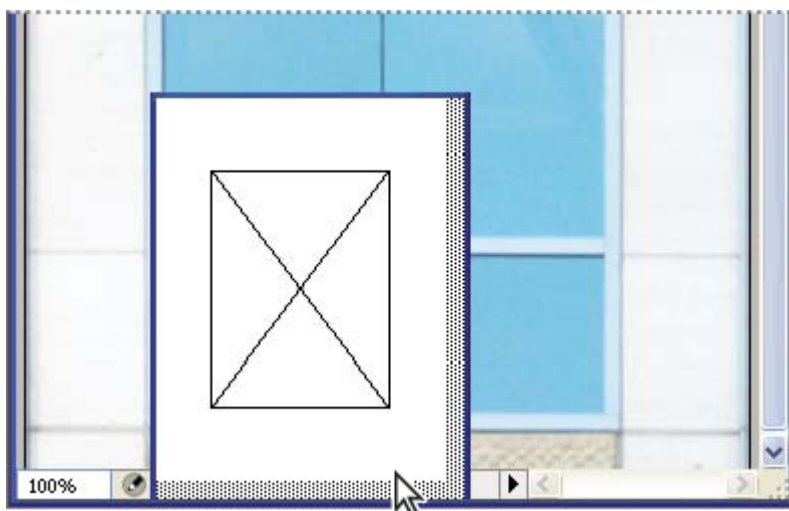
2 Selectați o opțiune de vizualizare din meniul pop-up:

Notă: Dacă aveți Version Cue activat, selectați din submeniul Afișare.

Version Cue	Afișează starea grupului de lucru Version Cue pentru documentul dvs., cum ar fi Deschis, Negestionat, Nesalvat etc. Această opțiune este disponibilă numai dacă aveți Version Cue activat.
Dimensiuni document	Informații referitoare la cantitatea de date dintr-o imagine. Numărul din stânga reprezintă dimensiunea de tipărire a imaginii—aproximativ dimensiunea fișierului salvat, aplatizat în format Adobe Photoshop. Numărul din dreapta indică dimensiunea aproximativă a fișierului incluzând straturile și canalele.
Profil document	Numele profilului de culoare utilizat de către imagine.
Dimensiuni document	Dimensiunile imaginii.
Scală de măsurare	Scalarea documentului.
Dimensiuni disc de lucru	Informații referitoare la memoria RAM și la discul de lucru utilizat pentru procesarea imaginii. Numărul din stânga reprezintă cantitatea de memorie utilizată în mod curent de către program pentru afișarea tuturor imaginilor deschise. Numărul din dreapta reprezintă cantitatea totală de memorie RAM disponibilă pentru procesarea imaginilor.
Eficiență	Procentajul duratei realizării efective a unei operații în locul citirii sau scrierii pe discul de lucru. Dacă valoarea este sub 100%, Photoshop utilizează discul de lucru și, în consecință, funcționează mai lent.
Cronometrare	Durata necesară pentru efectuarea ultimei operații.
Instrument curent	Numele instrumentului activ.

Expunere de 32 de biți	Opțiune pentru ajustarea imaginii previzualizării pentru vizualizarea pe monitorul computerului a imaginilor cu interval dinamic ridicat (HDR), cu 32 de biți per canal. Glisorul este disponibil numai când fereastra documentului afișează o imagine HDR.
------------------------	---

💡 Faceți clic oriunde în zona informațiilor despre fișier a barei de stare pentru a afișa o previzualizare în miniatură a modului în care documentul (la dimensiunea sa curentă a imaginii) va fi tipărit la configurarea curentă a paginii.



Faceți clic pe zona de informații despre fișier din bara de stare pentru a previzualiza în miniatură modul în care va fi tipărită imaginea.

Consultați și

“Reglați modul de vizualizare a gamei dinamice pentru imaginile HDR.” la pagina 82

Duplicarea unei imagini

Puteți să duplicați o întreagă imagine (inclusiv toate straturile, măștile strat și canalele) în memoria disponibilă fără a salva pe disc.

- 1 Deschideți imaginea pe care doriți să o duplicați.
- 2 Selectați Imagine > Duplicare.
- 3 Introduceți un nume pentru imaginea duplicată.
- 4 Dacă doriți să duplicați imaginea și să fuzionați straturile, selectați Duplicare numai straturi fuzionate. Pentru a păstra straturile, asigurați-vă că această opțiune este deselectată.
- 5 Faceți clic pe OK.

Riglele, grila și ghidajele


Despre rigle

Riglele vă ajută să poziționați precis imagini sau elemente. Când sunt vizibile, riglele sunt afișate de-a lungul părții superioare și a părții din stânga a ferestrei active. Marcajele de pe riglă afișează poziția cursorului în momentul deplasării. Schimbarea punctului de origine (marcajul (0, 0) de pe riglele de sus și din stânga) vă permite să măsurați dintr-un anumit punct al imaginii. De asemenea, punctul inițial al riglei vă permite să stabiliți punctul inițial al grilei.

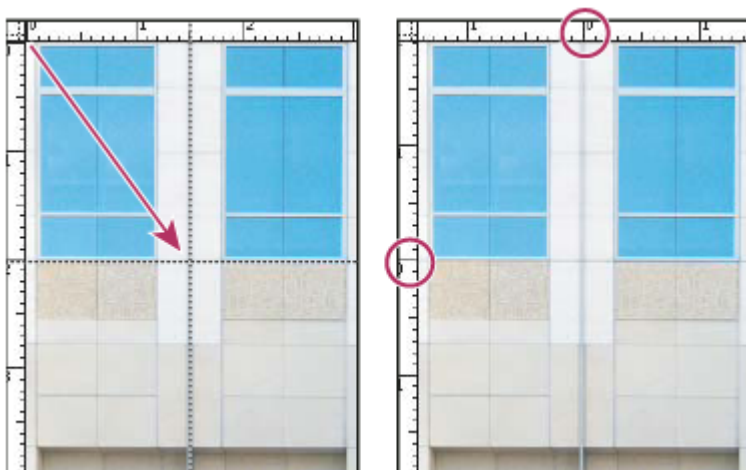
Pentru a afișa sau a ascunde riglele, selectați Vizualizare > Rigle.

Schimbarea punctului de origine al riglei

- 1 (Opțional) Selectați Vizualizare > Ajustare la, apoi selectați orice combinație de opțiuni din submeniu. Aceasta ajustează punctul de origine al riglei la ghidaje, felii sau la limitele documentului. De asemenea, puteți să efectuați ajustarea la grilă.
- 2 Poziționați cursorul deasupra intersecției riglelor din colțul din stânga-sus al ferestrei și trageți cu mouse-ul în diagonală înspre partea inferioară a imaginii. Este afișat un set de cruci subțiri care marchează noul punct de origine al riglelor.

 Puteți să mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți pentru ca punctul de origine al riglei să se ajusteze la marcajele riglei.

Pentru a reseta un punct de origine al riglei la valoarea sa prestabilită, faceți dublu clic pe colțul din stânga-sus al riglei.



Crearea prin tragere a unui punct nou de origine a riglei

Consultați și

“Utilizarea ajustării” la pagina 46

Schimbarea unității de măsură

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți dublu clic pe o riglă.
 - (Windows) Selectați Editare > Preferințe > Unități & Rigle sau faceți clic dreapta pe riglă și apoi selectați o unitate nouă din meniul contextual.
 - (Mac OS) Selectați Photoshop > Preferințe > Unități & Rigle sau faceți Control-clic pe riglă și apoi selectați o unitate nouă din meniul contextual.
- 2 Selectați o unitate de măsură pentru Rigle.

Notă: Schimbarea unităților din paleta Informații modifică automat unitățile de pe rigle.
- 3 Pentru Dimensiune punct/pica, selectați una dintre următoarele opțiuni:

PostScript (72 puncte per inch)	Setează o dimensiune a unității compatibile pentru tipărirea pe un dispozitiv PostScript.
Tradițional	Utilizează 72,27 puncte per inch, tradițional utilizat la tipărire.


- 4 Faceți clic pe OK.

Specificarea coloanelor pentru o imagine

Coloanele vă ajută să poziționați precis imagini sau elemente. Comenzile Nou, Dimensiune imagine și Dimensiune canava vă permit să specificați lățimea imaginii sub formă de coloane. Utilizarea coloanelor este avantajoasă când intenționați să importați o imagine într-un program de machetare, cum ar fi Adobe InDesign® și doriți ca imaginea să se încadreze exact într-un anumit număr de coloane.

- 1 Selectați Editare > Preferințe > Unități & Rigne (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Unități & Rigne (Mac OS).
- 2 Introduceți valori pentru Lățime și Spațiu separator.

Poziționarea cu instrumentul Riglă


Instrumentul Riglă  vă ajută să poziționați precis imagini sau elemente. Instrumentul Riglă calculează distanța dintre oricare două puncte din spațiul de lucru. Când măsurați dintr-un punct în altul, este trasată o linie netipăribilă, iar bara de opțiuni și paleta Informații afișează următoarele informații:

- Punctul de pornire (X și Y)
- Distanțele orizontală (O) și verticală (V) parcurse din axele x și y
- Unghiul măsurat în raport cu axa (A)
- Lungimea totală parcursă (D1)
- Cele două lungimi parcurse (D1 și D2), când utilizați un raportor


Toate măsurătorile, cu excepția unghiului, sunt calculate în unitatea de măsură setată curent în caseta de dialog Preferințe unități & rigle.

Dacă documentul dvs. are o linie de măsurare, aceasta va fi afișată în momentul în care selectați instrumentul Riglă.

Măsurarea între două puncte

- 1 Selectați instrumentul Riglă .
- 2 Trageți de la punctul inițial către punctul final. Mențineți apăsată tasta Shift pentru a limita instrumentul la trepte de 45°.
- 3 Pentru a crea un raportor dintr-o linie de măsurare existentă, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți cu mouse-ul în unghi de la un capăt al liniei de măsurare sau faceți dublu clic pe linie și trageți. Mențineți apăsată tasta Shift pentru a limita instrumentul la multiplii de 45°.

Editarea unei linii de măsurare sau a unui raportor

- 1 Selectați instrumentul Riglă .
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a redimensiona linia, trageți de un capăt al unei linii de măsurare existente.
 - Pentru a deplasa linia, plasați cursorul pe linie la distanță de orice punct final și trageți de linie.
 - Pentru a elimina linia, plasați cursorul pe linie la distanță de oricare punct final și trageți de linie în afara imaginii sau faceți clic pe Golire în bara de opțiuni a instrumentului.

Notă: Puteți trage în afară o linie de măsurare de pe o caracteristică a unei imagini care ar trebui să fie orizontală sau verticală și apoi selectați Imagine > Rotire canava > Arbitrar. Unghiul corect de rotație necesar pentru îndreptarea imaginii este introdus automat în caseta de dialog Rotire canava.

Poziționarea cu ajutorul ghidajelor și al grilei

Ghidajele și grila vă ajută să poziționați precis imagini sau elemente. Ghidajele sunt afișate ca linii netipăribile flotante deasupra imaginii. Puteți să deplasați și să eliminați ghidajele. De asemenea, puteți să le blocați pentru a nu le deplasa accidental.

Grila este utilă pentru afișarea simetrică a elementelor. Grila este afișată în mod prestabilit sub formă de linii netipăribile, dar poate fi afișată și sub formă de puncte.

Ghidajele și grilele au un comportament similar:

- Selecțiile, chenarele de selecție și instrumentele se ajustează la un ghidaj sau la grilă când sunt trase în cadrul pixelilor de ecran 8 (nu al imaginii). Ghidajele se ajustează și la grilă când sunt deplasate. Puteți să activați și să dezactivați această caracteristică.
- Spațierea ghidajelor, vizibilitatea și ajustarea ghidajelor și a grilei sunt specifice pentru o imagine.
- Spațierea grilei, culoarea și stilul ghidajului și al grilei sunt identice pentru toate imaginile.

Puteți să utilizați Ghidaje inteligente pentru a vă ajuta să aliniați forme, felii și selecții. Acestea sunt afișate automat când desenați o formă sau creați o selecție sau o felie. Dacă este necesar, puteți să ascundeți Ghidajele inteligente.

Consultați și

“Felierea unei pagini Web” la pagina 504

Afișarea sau ascunderea unei grile, a ghidajelor sau a ghidajelor inteligente

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Vizualizare > Afișare > Grilă.
- Selectați Vizualizare > Afișare > Ghidaje.
- Vizualizare > Afișare > Ghidaje inteligente.
- Selectați Vizualizare > Bonusuri. De asemenea, această comandă afișează sau ascunde muchiile straturilor, muchiile selecției, traseele țintă și adnotările.

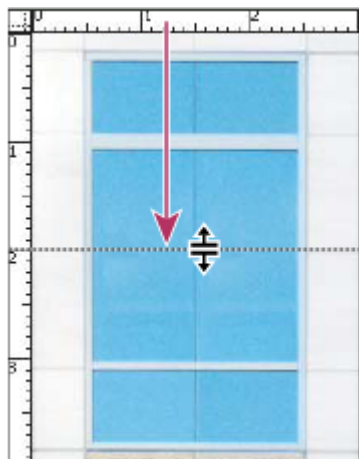
Plasarea unui ghidaj

1 Dacă riglele nu sunt vizibile, selectați Vizualizare > Rigle.

Notă: Pentru cele mai precise citiri, vizualizați imaginea la un nivel de mărire de 100% sau utilizați paleta Informații.

2 Efectuați una din următoarele acțiuni pentru a crea un ghidaj:



- Selectați Vizualizare > Ghidaj nou. Selectați Orientare orizontală sau verticală din caseta de dialog, introduceți o poziție și faceți clic pe OK.
- Trageți de rigla orizontală pentru a crea un ghidaj orizontal.



Crearea unui ghidaj orizontal prin tragere

- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți de rigla verticală pentru a crea un ghidaj orizontal.
 - Trageți de rigla verticală pentru a crea un ghidaj vertical.
 - Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți de rigla orizontală pentru a crea un ghidaj vertical.
 - Mențineți apăsată tasta Shift și trageți de rigla orizontală sau verticală pentru a crea un ghidaj care se ajustează la marcajele riglei. Când trageți de un ghidaj, cursorul se transformă într-o săgeată cu două capete.
- 3 (Optional) Dacă doriți să blocați toate ghidajele, selectați Vizualizare > Blocare ghidaje.

Deplasarea unui ghidaj

- 1 Selectați instrumentul Deplasare  sau mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a activa instrumentul Deplasare. (Această opțiune nu funcționează cu instrumentul Mână sau Felie .)
- 2 Poziționați cursorul deasupra ghidajului (cursorul se transformă într-o săgeată cu două capete).
- 3 Deplasați cursorul în oricare din următoarele moduri:
 - Trageți de ghidaj pentru a-l deplasa.
 - Modificați ghidajul din orizontal în vertical sau invers, menținând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce faceți clic sau trageți de ghidaj.
 - Aliniați ghidajul cu marcasele riglei, menținând apăsată tasta Shift în timp ce trageți de ghidaj. Ghidajul se ajustează la grilă, dacă aceasta este vizibilă și este selectată opțiunea Vizualizare > Ajustare la > Grilă.

Eliminarea ghidajelor din imagine

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a elimina un singur ghidaj, trageți de acesta în afara ferestrei imaginii.
 - Pentru a elimina toate ghidajele, selectați Vizualizare > Ștergere ghidaje.

Setarea preferințelor pentru ghidaje și grilă

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - (Windows) Selectați Editare > Preferințe > Ghidaje, grilă, felii și contor.
 - (Mac OS) Selectați Photoshop > Preferințe > Ghidaje, grilă, felii și contor.
- 2 Pentru Culoare, selectați o culoare pentru ghidaje, grilă sau ambele. Dacă selectați Personalizat, faceți clic pe caseta de culori, selectați o culoare și faceți clic pe OK.
- 3 Pentru Stil, selectați o opțiune de afișare pentru ghidaje sau grilă sau ambele.
- 4 Pentru Fiecare linie grilă, introduceți o valoare pentru spațierea grilei. Pentru Subdiviziuni, introduceți o valoare de subdivizare a grilei.

Dacă doriți, schimbați unitățile pentru această opțiune. Opțiunea Procent creează o grilă care împarte imaginea în secțiuni egale. De exemplu, dacă selectați 25 pentru opțiunea Procent, va rezulta o grilă egal împărțită de 4 pe 4.
- 5 Faceți clic pe OK.

Utilizarea ajustării

Ajustarea ajută la plasarea precisă a muchiilor selecției, a selecțiilor decupajului, a feliilor, formelor și traseelor. Totuși, uneori ajustarea împiedică plasarea corectă a elementelor. Puteți activa sau dezactiva ajustarea utilizând comanda Ajustare. Când ajustarea este activată, puteți de asemenea să specificați diverse elemente la care doriți să se realizeze ajustarea.


Activarea ajustării

- ❖ Selectați Vizualizare > Ajustare. Activarea ajustării este indicată printr-o bifă.

Specificarea obiectului la care se efectuează ajustarea

- ❖ Selectați Vizualizare > Ajustare la și selectați una sau mai multe opțiuni din submeniu:

Ghidaje	Se efectuează ajustarea la ghidaje.
Grilă	Se efectuează ajustarea la grilă. Nu puteți să selectați această opțiune când grila este ascunsă.
Strat	Se efectuează ajustarea la conținutul stratului.
Felii	Se efectuează ajustarea la limitele feliei. Nu puteți să selectați această opțiune când feliile sunt ascunse.
Limite document	Se efectuează ajustarea la muchiile documentului.

Toate	Selectează toate opțiunile Ajustare la.
Fără	<p>Deselectează toate opțiunile Ajustare la.</p> <p>O bifă indică faptul că această opțiune este selectată și că este activată ajustarea.</p> <p> Dacă doriți să activați ajustarea doar pentru o singură opțiune, asigurați-vă că este dezactivată comanda Ajustare și apoi selectați Vizualizare > Ajustare la și selectați o opțiune. Aceasta activează automat ajustarea pentru opțiunea selectată și deselectează toate celelalte opțiuni Ajustare la.</p>

Afișarea sau ascunderea Bonusurilor

Ghidajele, grila, traseele țintă, muchiile selecției, feliile, mapările imaginilor, limitele textelor, liniile de bază ale textelor, selecțiile textelor și adnotările sunt *Bonusuri* netipăribile care vă ajută să selectați, să deplasați sau să editați imagini și obiecte. Puteți să activați sau să dezactivați un Bonus sau orice combinație de Bonusuri fără a afecta imaginea. De asemenea, puteți să afișați sau să ascundeți Bonusurile, selectând comanda Bonusuri din meniul Vizualizare.

Ascunderea Bonusurilor suprimă doar afișarea acestora. Nu dezactivează aceste opțiuni.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a afișa sau a ascunde Bonusurile, selectați Vizualizare > Bonusuri. Toate bonusurile afișate din submeniul Afișare sunt indicate printr-o bifă.
- Pentru a activa sau a dezactiva un Bonus dintr-un grup de Bonusuri ascunse, selectați Vizualizare > Afișare și selectați un Bonus din submeniu.
- Pentru a activa și a afișa toate Bonusurile disponibile, selectați Vizualizare > Afișare > Toate.
- Pentru a dezactiva și a ascunde toate Bonusurile disponibile, selectați Vizualizare > Afișare > Fără.

Notă: Afișarea Bonusurilor conduce de asemenea la afișarea eșantionoarelor de culori, deși acestea nu reprezintă o opțiune în submeniul Afișare.

Utilizarea Managerului Presetări

Despre Managerul Presetări

Managerul Presetări vă permite să gestionați bibliotecile de pensule, specimene, degradeuri, stiluri, tipare, contururi și forme personalizate presetate, precum și instrumentele presetate incluse în Photoshop. De exemplu, puteți să utilizați Manager Presetări pentru a modifica setul curent de elemente presetate sau pentru a crea biblioteci noi. După ce încărcați o bibliotecă în Manager Presetări, puteți să accesați elementele bibliotecii în diverse locuri, cum ar fi bara de opțiuni, paletele, casetele de dialog etc.

În general, când modificați o presetare, Photoshop vă solicită să salvați modificările ca presetare nouă, astfel încât să rămână disponibile atât presetarea inițială, cât și presetarea modificată.

Fiecare tip de bibliotecă are propria extensie de fișier și dosar prestabilit. Fișierele presetate sunt instalate pe computerul dvs. în dosarul Presetări din dosarul aplicației Adobe Photoshop CS3.

Pentru a deschide Manager Presetări, selectați Editare > Manager Presetări. Selectați o opțiune din meniul Tip presetare pentru a realiza comutarea la un anumit tip de presetare.

Puteți să ajustați configurarea presetărilor, făcând clic pe butonul meniului paletelor și selectând un mod de afișare din secțiunea superioară a meniului:

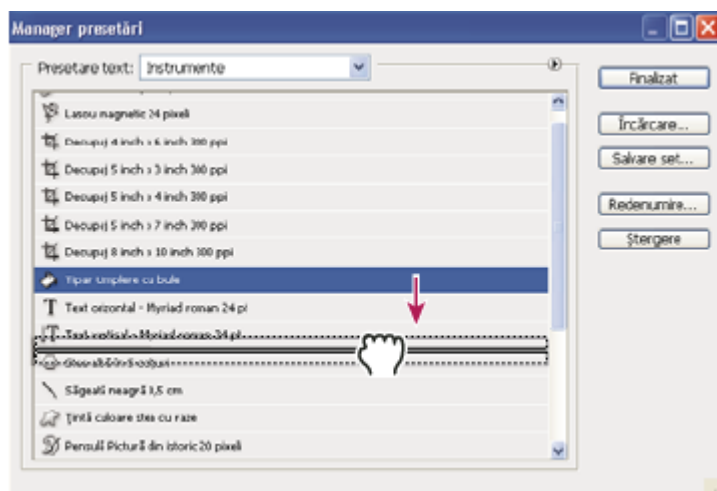
Numai text Afișează numele fiecărui element presetat.

Miniatură mică sau Miniatură mare Afișează o miniatură a fiecărui element presetat.

Listă mică sau Listă mare Afișează numele și miniatura fiecărui element presetat.

Contur miniatură Afişează un eşantion de contur de pensulă și de contur de miniatură pentru fiecare presetare a pensulei. (Această opțiune este disponibilă numai pentru presetările pensulei).

Pentru a rearanja lista de elemente, trageți de un element în sus sau în jos în listă.



Rearanjarea presetărilor instrumentelor în Manager Presetări

Notă: Pentru a șterge o prestare din Manager Presetări, selectați presetarea și faceți clic pe Ștergere. Puteți să utilizați întotdeauna comanda Resetare pentru a restaura elementele prestabilite dintr-o bibliotecă.

Încărcarea unei biblioteci de elemente presetate

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe triunghiul din partea dreaptă a meniului pop-up Tip presetare și apoi selectați un fișier bibliotecă din partea inferioară a meniului paletelor. Faceți clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau faceți clic pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.
- Pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă, faceți clic pe Încărcare, selectați fișierul librărie pe care doriți să îl adăugați și faceți clic pe Încărcare.
- Pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă, selectați Înlocuire [tip presetare] din meniul paletelor. Selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Încărcare.

Notă: Fiecare tip de bibliotecă are propria extensie de fișier și dosar prestabilit.

Gestionarea elementelor presetate

Puteți să redenumiți sau să ștergeți elementele presetate, dar și să creați sau să restaurați biblioteci de presetări.

Redenumirea elementelor presetate

1 Selectați un element presetat. Țineți apăsată tasta Shift și faceți clic pentru a selecta mai multe elemente.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe Redenumire și apoi introduceți un nume nou pentru pensulă, specimen etc.
- Dacă Managerul Presetări afișează în mod curent presetări sub formă de miniaturi, faceți dublu clic pe o presetare, introduceți un nume nou și faceți clic pe OK.
- Dacă Managerul Presetări afișează în mod curent presetări sub formă de listă sau numai text, faceți dublu clic pe o presetare, introduceți un nume nou integrat și apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Ștergerea elementelor presetate

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un element presetat și faceți clic pe Ștergere.
- Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe elementele pe care doriți să le ștergeți.

Crearea unei biblioteci de presetări

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a salva toate presetările din listă sub formă de bibliotecă, asigurați-vă că toate elementele sunt selectate.
 - Pentru a salva un subset al listei curente ca bibliotecă, mențineți apăsată tasta Shift și selectați elementele pe care doriți să le salvați.
- 2 Faceți clic pe Salvare set, selectați o locație pentru bibliotecă, introduceți un nume de fișier și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva biblioteca oriunde. Totuși, dacă plasați fișierul bibliotecă în dosarul Presetări corespunzător din locația prestabilită pentru presetări, numele bibliotecii va fi afișat în partea de jos a meniului paletei, după ce reporniți Photoshop.

Restaurarea bibliotecii prestabilite de elemente presetate

- ❖ Selectați Resetare din meniul paletei. Puteți fie să înlocuiți lista curentă, fie să adăugați biblioteca prestabilită la lista curentă.

Locațiile prestabilite ale setărilor

- 1 Locația prestabilită pentru salvarea/încărcarea/înlocuirea presetărilor depinde de sistemul dvs. de operare.
 - Mac: <User>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop CS3/Presets.
 - Windows XP: [Drive]:\Document and Settings\<user>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Presets.
 - Windows Vista: [Drive]:\Users\<user>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Presets.
- 2 Presetările incluse în Adobe Photoshop CS3 sunt stocate în dosarul programului Photoshop.

Afișarea fișierelor ascunse în Windows

În Windows locațiile prestabilite pentru salvarea/încărcarea/înlocuirea presetărilor sunt ascunse în mod prestabilit.

- 1 Pentru a afișa fișierele ascunse din Windows XP:
 - a. Deplasați-vă în Start > Control Panel (Panou de control) > Folder Options (Opțiuni dosar).
 - b. În fila Vizualizare, în Fișiere și dosare ascunse, selectați Afișare fișiere și dosare ascunse.
 - c. Faceți clic pe OK.
- 2 Pentru a afișa fișierele ascunse din Windows Vista:
 - a. Deplasați-vă în Start > Control Panel (Panou de control) > Appearance and Personalization (Aspect și personalizare).
 - b. În fila Vizualizare, în Fișiere și dosare ascunse, selectați Afișare fișiere și dosare ascunse.
 - c. Faceți clic pe OK.

Preferințe

Despre preferințe

Numeroase setări ale programelor sunt stocate în fișierul Preferințe Adobe Photoshop CS3, inclusiv opțiunile generale de afișare, opțiunile de salvare a fișierelor, opțiunile pentru cursor, opțiunile privind transparența, opțiunile de text, opțiunile pentru plug-in-uri și discurile de lucru. Majoritatea acestor opțiuni sunt setate în caseta de dialog Preferințe. Setările preferințelor sunt salvate la fiecare ieșire din aplicație.

Comportamentul neprevăzut poate indica preferințe deteriorate. Dacă bănuiți că preferințele s-au deteriorat, restaurați-le la valorile lor prestabilite.

Deschiderea unei casete de dialog Preferințe

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - (Windows) Selectați Editare > Preferințe și selectați din submeniu setul de preferințe dorit.

- (Mac OS) Selectați Photoshop > Preferințe și apoi selectați din submeniu setul de preferințe dorit.
- 2 Pentru a comuta la alt set de preferințe, efectuați una dintre acțiunile următoare:
 - Selectați setul de preferințe din meniul din partea stângă a casetei de dialog.
 - Faceți clic pe Următor pentru a afișa următorul set de preferințe din lista meniului; faceți clic pe Anterior pentru a afișa setul de preferințe anterior.

Pentru informații referitoare la o anumită opțiune pentru preferințe, consultați indexul.

Restaurarea tuturor preferințelor la setările prestabilite

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Când porniți Photoshop, apăsați și mențineți apăsat tastele Alt+Control+Shift (Windows) sau Option+Command+Shift (Mac OS). Vi se va solicita ștergerea setărilor curente.
- (Numai Mac OS) Deschideți dosarul Preferințe din dosarul Bibliotecă și trageți dosarul Setări Adobe Photoshop CS la coșul de gunoi.

Fișierele Preferințe noi sunt create la următoarea pornire a programului Photoshop.

Dezactivarea și activarea mesajelor de avertizare

Uneori veți vedea mesaje care conțin avertizări sau solicitări. Puteți suprima afișarea acestor mesaje selectând opțiunea din mesaj Fără afișare ulterioară. De asemenea, puteți să reafșiți global toate mesajele care au fost suprimate.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Windows) Selectați Editare > Preferințe > General.
- (Windows) Selectați Photoshop > Preferințe > General.

2 Faceți clic pe Resetare globală dialoguri de avertisment și faceți clic pe OK.

Specificarea unui număr de serie pre-existent

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Windows) Selectați Editare > Preferințe > Plug-in-uri.
- (Mac OS) Selectați Photoshop > Preferințe > Plug-in-uri.

2 Introduceți numărul de serie din Photoshop CS sau dintr-o versiune anterioară în caseta de text Număr de serie Photoshop pre-existent.

Plug-in-uri

Despre modulele plug-in

Modulele plug-in sunt programe software create de Adobe Systems și de alți dezvoltatori de software împreună cu Adobe Systems pentru a adăuga caracteristici în Photoshop. În programul dvs. sunt incluse unele plug-in-uri pentru import, export și efecte speciale. Acestea sunt instalate automat în dosare în interiorul dosarului Plug-in-uri Photoshop.

Puteți să selectați un dosar suplimentar Plug-in-uri pentru plug-in-urile compatibile stocate în altă aplicație. De asemenea, puteți să creați o scurtătură (Windows) sau un alias (Mac OS) pentru un plug-in stocat în alt dosar de pe sistemul dvs. Puteți apoi să adăugați scurtătura sau alias-ul în dosarul de plug-in-uri și să utilizați plug-in-ul respectiv în Photoshop.

Odată instalate, modulele plug-in sunt afișate ca opțiuni în meniul Import sau Export; ca formate de fișiere în casetele de dialog Deschidere, Salvare ca; sau ca filtre în submeniurile Filtrare. Photoshop poate găzdui un număr mare de plug-in-uri. Totuși, dacă lista de module plug-in instalate devine prea mare, este posibil ca Photoshop să nu poată afișa toate plug-in-urile în meniurile lor corespunzătoare. Dacă apare această situație, plug-in-urile nou instalate sunt afișate în submeniul Filtru > Altele.

Instalarea unui modul plug-in

În Mac OS, nu puteți să rulați Photoshop în meniul Clasic. Plug-in-urile care au fost concepute inițial pentru a rula pe Mac OS 9 nu vor fi afișate.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a instala un modul plug-in Adobe Systems, utilizați programul de instalare a plug-in-urilor, dacă există. De asemenea, în Windows puteți să instalați, să copiați modulul în dosarul corespunzător Plug-in-uri din dosarul programului Photoshop sau în Mac OS puteți să trageți modulul în dosarul Plug-in-uri corespunzător din dosarul programului Photoshop. Asigurați-vă că fișierele sunt necomprimate.
- Pentru a instala un modul plug-in terț, urmați instrucțiunile de instalare aferente modulului plug-in respectiv. Dacă nu puteți să rulați un plug-in terț, este posibil să fie necesar un număr de serie Photoshop pre-existent.

Selectarea unui dosar de plug-in-uri suplimentare

- 1 Selectați Editare > Preferințe > Plug-in-uri (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Plug-in-uri (Mac OS).
- 2 Selectați dosarul Plug-in-uri suplimentare.
- 3 Faceți clic pe Alegere și selectați un dosar sau un director din listă. Asigurați-vă că nu selectați o locație din interiorul dosarului Plug-in-uri. Pentru a afișa conținutul unui dosar, faceți dublu clic pe director (Windows) sau faceți clic pe Deschidere (Mac OS).
- 4 După ce ați evidențiat dosarul de plug-in-uri suplimentare, faceți clic pe OK (Windows) sau Selectare (Mac OS).
- 5 Reporniți Photoshop pentru ca plug-in-urile să intre în vigoare.

Suprimarea încărcării plug-in-urilor

❖ Adăugați un caracter tildă ~ la începutul numelui, dosarului sau directorului plug-in-ului. Fișierul respectiv (sau toate fișierele din dosar) va fi ignorat de către aplicație.

Vizualizarea informațiilor despre plug-in-urile instalate

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Windows) Selectați Asistență > Despre Plug-in și selectați un plug-in din submeniu.
- (Mac OS) Selectați Photoshop > Despre Plug-in și apoi selectați un plug-in din submeniu.

Restaurarea și anularea

Utilizarea comenzilor Anulare sau Reefecturare

Comenzile Anulare și Reefecturare vă permit să realizați operațiuni de anulare sau reefecturare. De asemenea, puteți să utilizați paleta Istoric pentru operațiuni de anulare sau reefecturare.

❖ Selectați Editare > Anulare sau Editare > Reefecturare.

Dacă o operație nu poate fi anulată, comanda devine inactivă și se transformă în Anulare imposibilă.

Consultați și

“Utilizarea paletii Istoric” la pagina 52



Revenirea la ultima versiune salvată

❖ Selectați Fișier > Revenire.

Notă: Revenirea este adăugată ca stare din istoric în paleta Istoric și poate fi anulată.

Restaurarea parțială a unei imagini la versiunea salvată anterior

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Utilizați instrumentul Pensulă istoric  pentru a picta cu starea sau cu instantaneul selectat pe paleta Istoric.
- Utilizați instrumentul Radieră  având selectată opțiunea Ștergere pentru istoric.
- Selectați suprafața pe care doriți să o restabiliți și selectați Editare > Umplere. Pentru utilizare, selectați Istoric și faceți clic pe OK.

Notă: Pentru a restaura imaginea cu un instantaneu al stării inițiale a documentului, selectați Opțiuni istoric din meniul paletei și asigurați-vă că ați selectat opțiunea Creare automată a primului instantaneu.

Consultați și

“Ștergerea cu instrumentul Radieră” la pagina 322

Anularea unei operații

❖ Mențineți apăsată tasta Esc până când se întrerupe operația în curs de execuție. În Mac OS, puteți să apăsați și Command +period.

Primirea unei notificări la finalizarea operației

O bară de progres indică faptul că operația este în curs de execuție. Puteți să întrerupeți operația sau să solicitați programului să notifice finalizarea operației.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Windows) Selectați Editare > Preferințe > General.
- (Mac OS) Selectați Photoshop > Preferințe > General.

2 Selectați Semnal acustic la finalizare.

3 Faceți clic pe OK.

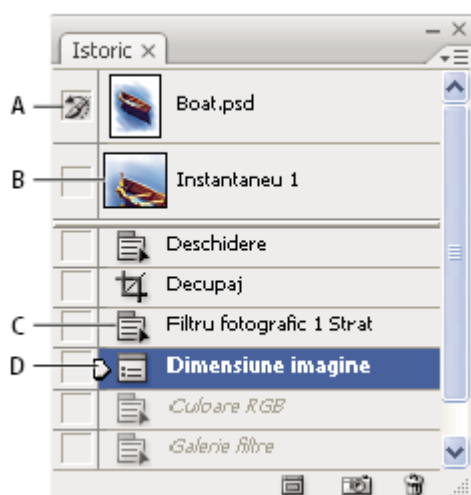
Utilizarea paletei Istoric

Puteți să utilizați paleta Istoric pentru a vă deplasa orice stare recentă a imaginii creată pe parcursul sesiunii de lucru curente. De fiecare dată când aplicați o modificare într-o imagine, noua stare a imaginii respective este adăugată la paletă.

De exemplu, dacă selectați, pictați și rotiți o parte dintr-o imagine, fiecare din acele stări este listată separat în paletă. Când selectați una din stări, imaginea revine la starea în care modificarea respectivă a fost aplicată pentru prima dată. Apoi puteți să lucrați din starea respectivă.

De asemenea, puteți să utilizați paleta Istoric pentru a șterge stările imaginilor și, în Photoshop, pentru a crea un document dintr-o stare sau dintr-un instantaneu.

Pentru a afișa paleta Istoric, selectați Fereastră > Istoric sau faceți clic pe fila paletei Istoric.



Paleta Istoric Photoshop

A. Setează sursa pentru pensula istoricului B. Miniatura unui instantaneu C. Stare istoric D. Glisor stare istoric

Rețineți următoarele aspecte la folosirea paletii Istoric:

- Schimbările survenite la nivelul programului, cum ar fi modificările paletelor, setările de culoare, acțiunile și preferințele nu sunt reflectate în paleta Istoric, deoarece nu sunt modificări efectuate asupra unei anumite imagini.
- În mod prestabilit, paleta Istoric conține lista ultimelor 20 de stări. Puteți să modificați numărul stărilor memorate prin setarea unei preferințe. Stările mai vechi sunt șterse automat pentru a elibera memorie pentru Photoshop. Pentru a menține o anumită stare pe parcursul sesiunii de lucru, realizați un instantaneu al stării.
- După ce ați închis și redeschis documentul, toate stările și instantaneele din la ultima sesiune de lucru sunt golite din paletă.
- În mod prestabilit, un instantaneu al stării inițiale a documentului este afișat în partea de sus a paletii.
- Stările sunt adăugate în partea inferioară a listei. Adică, starea cea mai veche este în partea superioară a listei, iar cea mai recentă, în partea inferioară.
- Fiecare stare este inclusă în listă cu numele instrumentului sau al comenzii utilizate pentru modificarea imaginii.
- În mod prestabilit, când selectați o stare, stările de sub aceasta devin inactive. În acest fel, puteți observa cu ușurință ce modificări vor fi abandonate, în cazul în care continuați să lucrați din starea selectată.
- În mod prestabilit, selectarea unei stări și modificarea ulterioară a imaginii elimină toate stările ulterioare acesteia.
- Dacă selectați o stare și apoi modificați imaginea, eliminând stările ulterioare, puteți să utilizați comanda Anulare pentru a anula ultima modificare și a restaura stările eliminate.
- În mod prestabilit, ștergerea unei stări șterge starea respectivă și pe cele care urmează acesteia. Dacă selectați opțiunea Istoric neliniar permis, ștergerea unei stări șterge numai starea respectivă.


Revenirea la o stare anterioară a imaginii

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe numele stării.
- Selectați Pas înainte sau Pas înapoi din meniul paletii Istoric sau meniul Editare pentru a vă deplasa la starea următoare sau anterioară.

Ștergerea unei imagini sau a mai multor imagini

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:


- Faceți clic pe numele stării și selectați Ștergere din meniul paletii Istoric pentru a șterge modificarea respectivă și pe cele care urmează acesteia.
- Trageți starea peste pictograma Ștergere  pentru a șterge modificarea respectivă sau pe cele care urmează acesteia.
- Selectați Ștergere istoric din meniul paletii pentru a șterge lista de stări din paleta Istoric fără a modifica imaginea. Această opțiune nu reduce volumul de memorie utilizat de Photoshop.
- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și selectați Ștergere istoric din meniul paletii pentru a goli lista de stări fără a modifica imaginea. Dacă primiți un mesaj conform căruia Photoshop nu dispune de memorie


suficientă, golirea stărilor este utilă, deoarece comanda șterge stările din buffer-ul Anulare și eliberează memorie. Nu puteți să anulați comanda Ștergere istoric.

- Selectați Editare > Golire> Istorice pentru a goli lista de stări pentru toate documentele deschise. Această acțiune nu poate fi anulată.

Crearea sau înlocuirea unui document cu starea unei imagini

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți o stare sau un instantaneu spre butonul Creare document . Lista de istorice pentru documentul nou creat va fi goală.
- Selectați o stare sau un instantaneu și faceți clic pe butonul Creare document. Lista de istorice pentru documentul nou creat va fi goală.
- Selectați o stare sau un instantaneu și selectați Creare document din meniul paletii Istoric. Lista de istorice pentru documentul nou creat va fi goală.
- Trageți o stare spre un document existent.

 Pentru a salva unul sau mai multe instantanee sau stări ale imaginilor pentru utilizare într-o sesiune de editare ulterioară, creați un fișier nou pentru fiecare stare pe care o salvați și salvați fiecare stare într-un fișier separat. Când re deschideți fișierul inițial, planificați-vă să deschideți și celelalte fișiere salvate. Puteți să trageți instantaneul inițial al fiecărui fișier în imaginea inițială pentru a accesa instantaneele din nou din paleta Istoric a imaginii inițiale.

Setarea opțiunilor istoricului

Puteți să specificați numărul maxim de elemente pentru a include în paleta Istoric și să setați opțiuni pentru personalizarea paletii.


- 1 Selectați Opțiuni istoric din meniul paletii Istoric.
- 2 Selectați o opțiune:

Creare automată primul instantaneu	Creează automat un instantaneu al stării inițiale a imaginii când documentul este deschis.
Creare automată instantaneu nou la salvare	Generează un instantaneu la fiecare salvare.
Permitere istoric neliniar	Efectuează modificări asupra unei stări selectate fără a șterge stările care urmează. În mod normal, când selectați o stare și schimbați imaginea, toate stările care urmează după cea selectată sunt șterse. În acest fel, paleta Istoric poate să afișeze o listă de etape de editare în ordinea în care au fost efectuate. Prin înregistrarea stărilor în mod neliniar, puteți să selectați o stare, să efectuați o modificare asupra imaginii și să ștergeți starea respectivă. Starea este adăugată la sfârșitul listei.
Afișare prestabilită dialog instantaneu nou	Forțează Photoshop să vă solicite nume pentru instantanee chiar și atunci când utilizați butoane de pe paletă.
Creare imposibilitate schimbări vizibilitate strat	În mod prestabilit, activarea sau dezactivarea vizibilității stratului nu este înregistrată ca etapă în istoric și, în consecință, nu poate fi anulată. Selectați această opțiune pentru a include modificările vizibilității stratului în etapele din istoric.

Setarea opțiunilor jurnalului istoricului editărilor

Este posibil să fie necesar să păstrați o evidență atentă a operațiunilor efectuate asupra unui fișier în Photoshop, fie în scopuri personale, pentru înregistrările clienților sau în scop juridic. Jurnalul istoricului editărilor vă ajută să mențineți un istoric textual al modificărilor efectuate asupra unei imagini. Puteți să vizualizați metadatele din jurnalul istoricului editărilor utilizând Adobe Bridge sau caseta de dialog Informații fișier.

Puteți să optați pentru exportul textului într-un fișier jurnal extern sau puteți să stocați informațiile în metadatele fișierelor editate. Stocarea numeroaselor operații de editare sub formă de metadate crește dimensiunea fișierului; deschiderea și salvarea acestor fișiere poate dura mai mult decât de obicei.

 Dacă este necesar să dovedești că fișierul jurnal nu a fost falsificat, păstrați jurnalul de editări în metadatele fișierului și apoi utilizați Adobe Acrobat pentru a semna digital fișierul jurnal.

În mod prestabilit, datele din jurnalul istoricului referitoare la fiecare sesiune sunt salvate ca metadate încorporate în fișierul imagine. Puteți să specificați unde sunt salvate datele din istoricul jurnalului și nivelul de detaliere conținut în jurnalul istoricului.

- 1 Selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sau Photoshop > Preferințe > General (Mac OS).
- 2 Faceți clic pe Preferințe jurnal istoric pentru activare sau dezactivare sau invers.
- 3 Selectați una din următoarele opțiuni din panoul Opțiuni istoric jurnal:

Metadate	Salvează jurnalul istoricului ca metadate încorporate în fiecare fișier.
Fișier text	Exportă jurnalul istoricului într-un fișier text. Vi se solicită să denumiți fișierul text și să selectați o locație pentru stocarea acestuia.
Ambele	Stocază metadatele în fișier și creează un fișier text. <i>Notă: Dacă doriți să salvați fișierul text în alt loc sau să salvați alt fișier text, faceți clic pe butonul Selectare, specificați locul de salvare a fișierului text, denumiți fișierul (dacă este necesar) și faceți clic pe Salvare.</i>

- 4 Selectați una din următoarele opțiuni din meniul Editare elemente jurnal:

Numai sesiuni	Înregistrează fiecare pornire sau închidere a programului Photoshop și fiecare deschidere sau închidere a fișierelor (numele fișierului fiecărei imagini este inclus). Nu include nicio informație despre editările efectuate asupra fișierului.
Concis	Include textul afișat în paleta Istoric pe lângă informațiile despre sesiune.
Detaliat	Include textul afișat în paleta Acțiuni pe lângă informațiile concise. Dacă aveți nevoie de un istoric complet al modificărilor efectuate asupra fișierelor, selectați Detaliat.

Realizarea unui instantaneu al unei imagini

Comanda Instantaneu vă permite să realizați o copie temporară (sau *instantaneu*) pentru oricare stare a imaginii. Instantaneul nou este adăugat la lista de instantanee din partea superioară a paletei Istoric. Selectarea unui instantaneu vă permite să lucrați din versiunea respectivă a imaginii.

Instantaneele sunt similare stărilor enumerate în paleta Istoric, dar oferă avantaje suplimentare:

- Puteți să denumiți un instantaneu pentru a fi ușor de identificat.
- Instantaneele pot fi stocate pentru o întreagă sesiune de lucru.
- Puteți compara efectele cu ușurință. De exemplu, puteți să realizați un instantaneu înainte și după aplicarea unui filtru. Apoi selectați primul instantaneu și încercați același filtru cu alte setări. Comutați între instantanee pentru a găsi setările care vă plac cel mai mult.
- Cu ajutorul instantaneelor, puteți să vă restaurați activitatea cu ușurință. Când experimentați o tehnică complexă sau aplicați o acțiune, realizați mai întâi un instantaneu. Dacă nu sunteți mulțumit de rezultate, puteți să selectați instantaneul pentru a anula toate etapele.

Notă: Instantaneele nu sunt salvate cu imaginea; închiderea unei imagini șterge toate instantaneele acesteia. De asemenea, dacă nu selectați opțiunea Permite istoric neliniar, selectarea unui instantaneu și modificarea imaginii șterge toate stările enumerate în listă din paleta Istoric.

Consultați și


“Despre modurile de amestecare” la pagina 338

“Crearea unei pensule și setarea opțiunilor pentru pictură ” la pagina 329

“Pictura cu pensula pictură din istoric” la pagina 322

Crearea unui instantaneu

1 Selectați o stare și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a crea automat un instantaneu, faceți clic pe butonul Creare instantaneu nou  de pe paleta Istoric sau dacă este selectată opțiunea Creare automată instantaneu nou la salvare în opțiunile istoricului, selectați Creare instantaneu nou din meniul paletei Istoric.
- Pentru a seta opțiuni la crearea unui instantaneu, selectați Creare instantaneu nou din meniul paletei Istoric sau apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe butonul Creare instantaneu nou.


2 Introduceți numele instantaneului în caseta de text Nume.

3 Selectați conținutul instantaneului din meniul De la :


Document integral	Realizează un instantaneu al tuturor straturilor din imagine cu starea respectivă
Straturi fuzionate	Realizează un instantaneu care fuzionează toate straturile din imagine cu starea respectivă
Strat curent	Realizează un instantaneu doar pentru stratul selectat în mod curent cu starea respectivă

Utilizarea instantaneelor

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:


- Pentru a selecta un instantaneu, faceți clic pe numele instantaneului sau trageți de glisorul din partea stângă a instantaneului în sus și în jos pentru a ajunge la alt instantaneu.
- Pentru a redenumi un instantaneu, faceți dublu clic pe instantaneu și introduceți un nume.
- Pentru a șterge un instantaneu, selectați instantaneul și selectați Ștergere din meniul paletei sau faceți clic pe pictograma Ștergere  sau trageți instantaneul pe pictograma Ștergere.

Pictura cu o stare sau cu un instantaneu al unei imagini

Instrumentul Pensulă istoric  vă permite să pictați o copie a unei imagini sau a unui instantaneu în fereastra imaginii curente. Acest instrument realizează o copie sau un eșantion al imaginii și apoi pictează cu acesta.

De exemplu, puteți realiza un instantaneu al unei modificări pe care ați efectuat-o cu un instrument de pictură sau cu un filtru (având selectată opțiunea Document integral în timpul creării instantaneului). După anularea modificării efectuate asupra imaginii, puteți să utilizați instrumentul Pensulă istoric pentru a aplica modificarea selectiv în suprafețe ale imaginii. Dacă nu selectați un instantaneu fuzionat, instrumentul Pensulă istoric pictează dintr-un strat din starea selectată în același strat din altă stare.

Instrumentul Pensulă istoric copiază dintr-o stare sau instantaneu în altul, dar numai în același loc. În Photoshop, puteți să pictați și cu instrumentul Pensulă pictură din istoric pentru a crea efecte speciale.

1 Selectați instrumentul Pensulă istoric .

2 Realizați una dintre următoarele operațiuni din bara de opțiuni:

- Specificați modul opacitate și de amestecare.
- Selectați o pensulă și setați opțiunile pentru pensulă.

- 3 În paleta Istoric, faceți clic pe coloana stângă a stării sau a instantaneului care urmează să fie utilizat ca sursă pentru instrumentul Pensulă pictură din istoric.
- 4 Trageți cu mouse-ul pentru a picta cu instrumentul Pensulă istoric.

Memoria și performanța

Alocarea memoriei RAM pentru Photoshop

Photoshop afișează memoria RAM disponibilă pentru Photoshop și intervalul ideal de memorie RAM pentru Photoshop (un procent din memoria RAM totală disponibilă) în Preferințe performanță.

- ❖ În Preferințe performanță, introduceți cantitatea de memorie RAM pe care doriți să o alocați pentru Photoshop în caseta de text Permiteți utilizare Photoshop. În mod alternativ, trageți de glisor.

Asignarea discurilor de lucru

Când sistemul dvs. nu dispune de suficientă memorie RAM pentru a realiza o operație, Photoshop utilizează o tehnologie proprie de memorie virtuală, denumită și discuri de lucru. Un *disc de lucru* este orice unitate sau partiție pe unitate care dispune de memorie liberă. În mod prestabilit, Photoshop utilizează hard-disc-ul pe care este instalat sistemul de operare ca disc de lucru principal.

Photoshop detectează și afișează toate discurile interne disponibile în panoul Preferințe. Utilizând panoul Preferințe, puteți să activați alte discuri de lucru pentru utilizare în momentul în care discul este plin. Discul de lucru principal trebuie să fie cel mai rapid hard-disc; asigurați-vă că are suficient spațiu defragmentat disponibil.

Următoarele instrucțiuni vă pot ajuta să asignați discuri de lucru:

- Pentru cele mai bune rezultate, discurile de lucru trebuie să se afle pe altă unitate decât fișierele mari pe care le editați.
- Discurile de lucru trebuie să se afle pe o altă unitate decât cea utilizată pentru memoria virtuală.
- Discurile RAID/matricile de discuri sunt opțiuni optime pentru volumele dedicate de discuri de lucru.
- Unitățile care conțin discuri de lucru trebuie defragmentate regulat.

Schimbarea asignării discurilor de lucru

1 Efectuați oricare din următoarele operațiuni în zona Discuri de lucru din Preferințe performanță:

- Pentru a schimba ordinea discurilor de lucru, faceți clic pe butoanele cu săgeți.
- Pentru a activa sau a dezactiva un disc de lucru, selectați sau deselectați caseta de validare Activ.

2 Faceți clic pe OK.

3 Pentru ca schimbările să intre în vigoare, va trebui să reporniți programul Photoshop.

Activare accelerare 3D (Adobe® Photoshop® CS3 Extended)

Opțiunea Activare accelerare 3D vă permite să suprascrieți software-ul care randează straturi 3D.

- ❖ În Preferințe performanță, selectați Activare accelerare 3D.

Specificarea setărilor pentru istoric și cache

❖ În Preferințe performanță, efectuați oricare din următoarele operații:

- Pentru a specifica numărul de stări afișate în mod prestabilit de către paleta Istoric, faceți clic pe meniul Stări istoric și trageți de glisor.
- Pentru a specifica nivelul pentru cache utilizat de Photoshop, trageți de glisorul Nivel cache. Trebuie să reporniți Photoshop pentru ca setările pentru cache să intre în vigoare.

Memoria liberă

Comanda Golire vă permite să eliberați memoria utilizată de către comanda Anulare, paleta Istoric sau de către clipboard.

- ❖ Selectați Editare > Golire și selectați tipul de element sau buffer pe care doriți să îl goliți. Dacă este deja gol, tipul de element sau buffer este inactiv.

***Notă:** Comanda Golire golește permanent din memorie operațiunea stocată de către comandă sau buffer; golirea nu poate fi anulată. De exemplu, selectând Editare > Golire > Istoric, sunt șterse toate stările istoricului din paleta Istoric. Utilizați comanda Golire când cantitatea de informații din memorie este atât de mare, încât performanțele programului Photoshop sunt influențate vizibil.*

Capitolul 3: Deschiderea și importul imaginilor

Photoshop poate deschide și importa mai multe tipuri de fișiere grafice. Pentru a lucra eficient, trebuie să înțelegeți conceptele de bază pentru prelucrarea imaginii și cum trebuie să obțineți, să importați și să redimensionați imaginile.

Imagini Photoshop

Despre imaginile bitmap

Imaginile bitmap - denumite tehnic *imagini raster* - utilizează o grilă dreptunghiulară de elemente de imagine (pixeli) pentru a reprezenta imagini. Fiecare pixel este atribuit unei anumite locații și valori de culoare. Când lucrați cu imagini bitmap, editați de fapt pixelii și nu obiectele sau formele. Imaginile bitmap reprezintă mediul electronic cel mai frecvent pentru imagini cu tonuri continue, cum ar fi fotografiile sau picturi digitale, deoarece acestea pot reprezenta cel mai eficient gradația formelor și a culorilor.

Imaginile bitmap depind de rezoluție - acestea conțin un număr fix de pixeli. Prin urmare, pot să piardă din detalii și să capete un aspect neregulat dacă sunt scalate la dimensiuni mari pe ecran sau dacă sunt tipărite la o rezoluție mai mică decât cea pentru care au fost create.



Exemplu de imagine bitmap la diferite niveluri de mărire

Imaginile bitmap necesită uneori un spațiu mai mare de stocare și, adesea, trebuie să fie comprimate pentru a se reduce dimensiunea fișierului atunci când sunt utilizate în anumite componente Creative Suite. De exemplu, trebuie să comprimați un fișier de imagine în aplicația originală înainte de a-l importa într-o machetă.

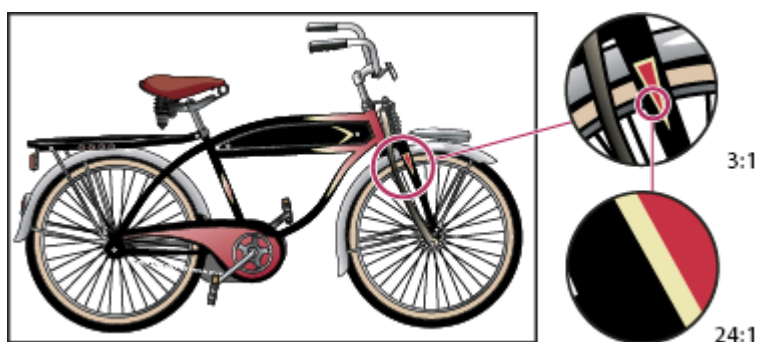
Notă: În Adobe Illustrator, puteți crea efecte bitmap în ilustrații utilizând filtre, efecte și stiluri grafice.

Consultați și

“Despre grafica vectorială” la pagina 59

Despre grafica vectorială

Elementele grafice vectoriale (denumite uneori *forme vectoriale* sau *obiecte vectoriale*) sunt formate din linii și curbe definite de obiecte matematice denumite *vectori*, care descriu o imagine în funcție de caracteristicile sale geometrice.



Exemplu de imagine vectorială la diferite niveluri de mărire

Puteți muta sau modifica elementele grafice vectoriale fără a pierde din detalii sau claritate, deoarece acestea nu depind de rezoluție - păstrează muchii clare când sunt redimensionate, tipărite pe o imprimantă PostScript, salvate într-un fișier PDF sau importate într-o aplicație de grafică bazată pe vectori. În consecință, elementele grafice vectoriale reprezintă varianta optimă pentru ilustrații, cum ar fi logo-uri, care vor fi utilizate la diferite dimensiuni și în diferite medii de ieșire.

Obiectele vectoriale pe care le creați utilizând instrumentele pentru desen și formă din Adobe Creative Suite sunt exemple de elemente grafice vectoriale. Puteți utiliza comenzile Copiere și Lipire pentru a duplica elemente grafice vectoriale între componentele Creative Suite.

Consultați și

“Despre imaginile bitmap” la pagina 59

Combinarea graficii vectoriale și a imaginilor bitmap

La combinarea graficii vectoriale cu imagini bitmap într-un document, este important să rețineți că felul în care ilustrația dvs. este afișată pe ecran nu coincide întotdeauna cu aspectul final al acesteia (fie că este tipărită în scopuri comerciale, tipărită pe o imprimantă personală sau vizualizată pe Web). Următorii factori influențează calitatea ilustrației finale:

Transparența Numeroase efecte pot adăuga pixeli parțial transparenți în ilustrația dvs. Dacă ilustrația dvs. conține efecte de transparență, Photoshop efectuează o acțiune denumită *aplatizare* înainte de tipărirea sau exportul imaginii. În majoritatea cazurilor, procesul de aplatizare prestabilit duce la rezultate excelente. Cu toate acestea, dacă ilustrația dvs. conține zone complexe, care se suprapun, și aveți nevoie de o ieșire de înaltă rezoluție, este recomandat să previzualizați efectele aplatizării.

Rezoluția imaginii Numărul de pixeli per inch (ppi) dintr-o imagine bitmap. Utilizarea unei rezoluții prea scăzute pentru imaginea tipărită duce la *pixelare*—imagine de ieșire cu pixeli mai mari și mai slabi calitativ. Utilizarea unei rezoluții prea mari (pixeli mai mici decât poate produce dispozitivul de ieșire) duce la creșterea dimensiunii fișierului fără a crește și calitatea tipării și încetinește tipărirea.

Rezoluția imprimantei și frecvența ecranului Numărul de puncte de cerneală produse per inch (dpi) și numărul de linii per inch (lpi) într-un ecran de semitonuri. Relația dintre rezoluția imaginii, rezoluția imprimantei și frecvența ecranului determină calitatea detaliilor din imaginea tipărită.

Canale de culoare

Fiecare imagine Photoshop are unul sau mai multe *canale*, fiecare dintre acestea stocând informații despre elementele de culoare din imagine. Numărul de canale de culoare prestabilite dintr-o imagine depinde de modul de culoare al acesteia. În mod prestabilit, imaginile din modurile de culoare Bitmap, Tonuri de gri, Bicrom și Indexat au un singur canal; imaginile RGB și Lab au trei canale, iar imaginile CMYK au patru. Puteți adăuga canale în toate tipurile de imagine, cu excepția imaginilor bitmap. Pentru informații suplimentare, consultați “Moduri de culoare” la pagina 110.

Canalele din imaginile color sunt, de fapt, imagini în tonuri de gri care reprezintă fiecare dintre componentele de culoare dintr-o imagine. De exemplu, o imagine RGB are canale separate pentru roșu, verde și albastru.

Pe lângă canalele de culoare, într-o imagine pot fi adăugate *canalealfa*, pentru stocarea și editarea selecțiilor ca măști; de asemenea, pot fi adăugate canale de culori spot pentru a adăuga plăci de culori spot pentru tipărire. Pentru informații suplimentare, consultați “Canale” la pagina 263.

Consultați și

“Despre măști și canale alfa” la pagina 267

“Despre culorile spot” la pagina 497

Adâncime de culoare

Adâncimea de culoare specifică volumul de informații despre culori este disponibil pentru fiecare pixel dintr-o imagine. Cu cât un pixel conține mai multe informații, cu atât sunt disponibile mai multe culori, iar reprezentarea culorilor este mai fidelă. De exemplu, o imagine cu o adâncime a culorii de 1 are pixeli cu două valori posibile: alb și negru. O imagine cu o adâncime a culorii de 8 are 2^8 sau 256 de valori posibile. Imaginile în tonuri de gri cu o adâncime de culoare de 8 au 256 de valori posibile de gri.

Imaginile RGB sunt alcătuite din trei canale de culoare. O imagine RGB cu 8 biți per pixel are 256 de valori posibile pentru fiecare canal, ceea ce înseamnă că are peste 16 milioane de culori posibile. Imaginile RGB pe 8 biți per canal (bpc) sunt denumite uneori imagini pe 24 de biți (8 biți x 3 canale = 24 de biți de date pentru fiecare pixel).

Pe lângă imaginile pe 8 biți per canal (bpc), Photoshop poate lucra și cu imagini care conțin 16 sau 32 de biți per canal (bpc). Imaginile cu 32 de biți per canal (bpc) sunt cunoscute și sub denumirea de imagini cu interval dinamic ridicat (HDR).

Consultați și

“Despre imaginile cu interval dinamic ridicat” la pagina 78

Suportul Photoshop pentru imagini pe 16 biți

Photoshop suportă lucrul cu imagini pe 16 biți per canal, după cum urmează:

- Lucrul în modurile Tonuri de gri, RGB, CMYK, Lab și Multicanal.
- Toate instrumentele din caseta cu instrumente, cu excepția instrumentului Pensulă Pictură din Istoric, pot fi utilizate cu imaginile cu 16 biți per canal.
- Sunt disponibile toate comenzile de reglare a culorilor și a tonurilor, cu excepția comenzii Variații.
- Puteți lucra cu straturi, inclusiv straturi de ajustare, în imaginile cu 16 biți per canal.
- Unele filtre, printre care și filtrul Lichefiere, pot fi utilizate la imaginile cu 16 biți per canal.

Pentru a profita de anumite caracteristici Photoshop, cum ar fi Extragere, Creator tipare și de unele filtre, puteți converti o imagine cu 16 biți per canal într-o imagine cu 8 biți per canal. Este recomandat să utilizați comanda Salvare ca și să convertiți o copie a fișierului de imagine, pentru ca fișierul inițial să păstreze datele din imaginea cu 16 biți per canal.

Conversia între adâncimile de culoare

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a efectua conversii între imaginile cu 8 biți și 16 biți per canal, selectați Imagine > Mod > 16 biți/canal sau 8 biți/canal.
- Pentru a realiza conversia de la 8 bpc sau 16 biți la 32 bpc, selectați Imagine > Mod > 32 biți/canal.

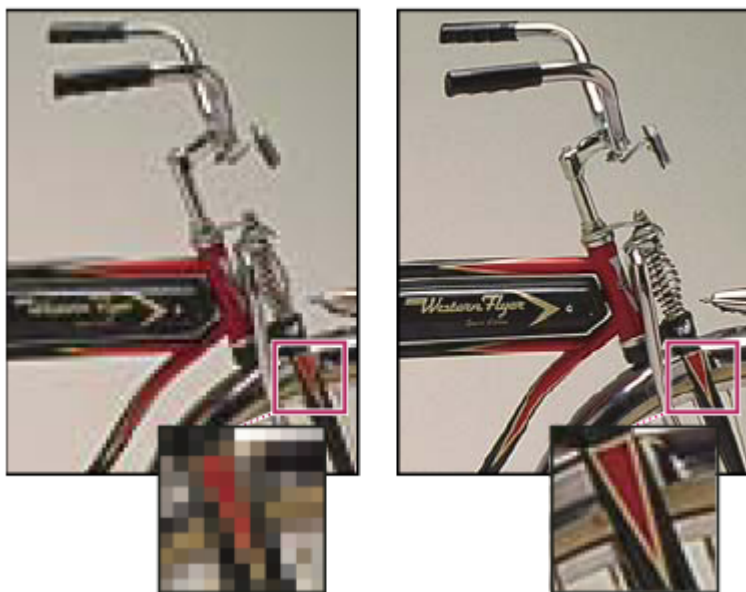
Consultați și

“Conversia de la imagini de 32 biți la imagini de 8 bpc sau 16 bpc” la pagina 82

Dimensiunea și rezoluția imaginii

Despre dimensiunile în pixeli și rezoluție

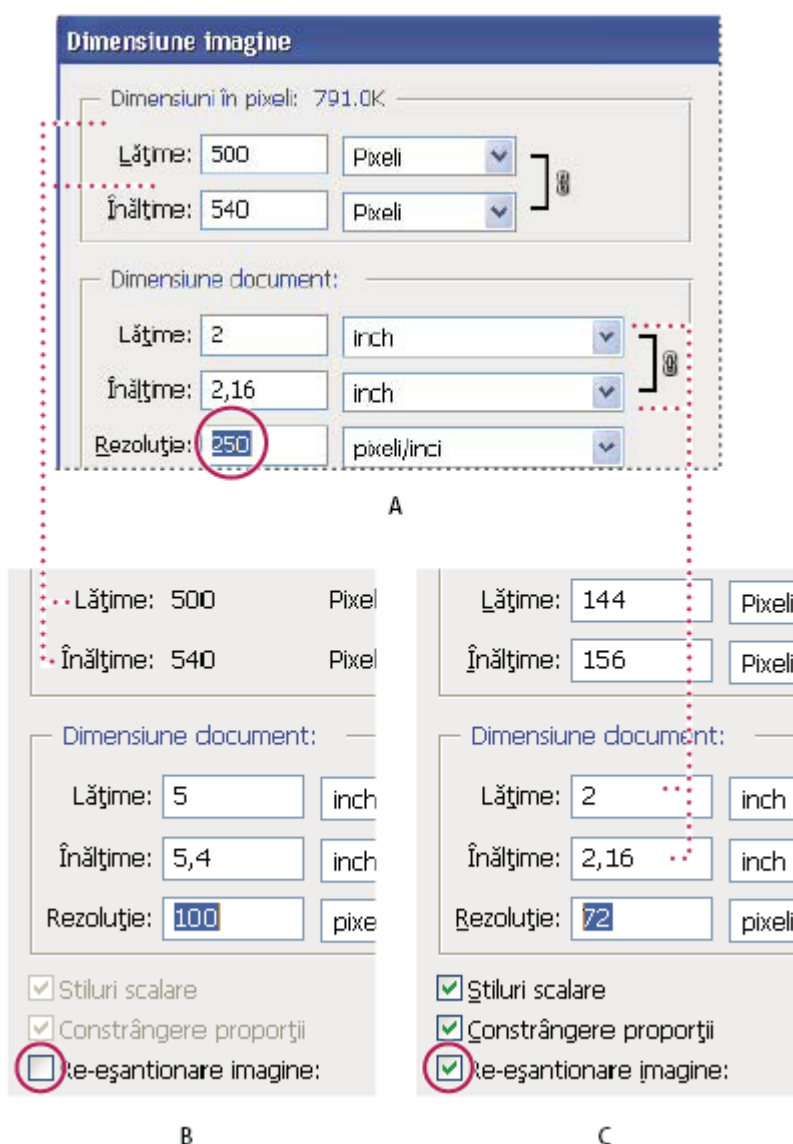
Dimensiunile în pixeli ale unei imagini bitmap reprezintă numărul de pixeli de pe lățimea sau înălțimea unei imagini. Rezoluția reprezintă claritatea detaliului dintr-o imagine bitmap și se măsoară în pixeli per inch (ppi). Cu cât este mai mare numărul de pixeli per inch, cu atât rezoluția este mai mare. De regulă, o imagine cu o rezoluție mai mare produce o imagine tipărită de calitate superioară.



Aceeași imagine la 72 ppi și la 300 ppi; apropiere/depărtare margine interioară 200%

Combinarea dimensiunii cu rezoluția pixelului determină volumul datelor cu imagini. Cu excepția cazului în care o imagine este *re-șantionată*, volumul datelor de imagine rămâne același, chiar dacă modificați dimensiunea în pixeli sau rezoluția. Dacă modificați rezoluția unui fișier, lățimea și înălțimea acestuia se modifică corespunzător, pentru a menține același volum de date de imagine. Este valabilă și reciprocă. Pentru informații suplimentare, consultați “Re-șantionarea” la pagina 65.

În Photoshop, puteți vedea care este relația dintre dimensiunea și rezoluția imaginii, în caseta de dialog Dimensiune imagine (selecțiați Imagine > Dimensiune imagine). Deselectați opțiunea Re-șantionare imagine, deoarece nu trebuie să modificați volumul datelor de imagine din fotografie. Modificați apoi lățimea, înălțimea sau rezoluția. Când modificați o valoare, celelalte două valori se modifică în mod corespunzător.



Dimensiunile în pixeli sunt egale cu dimensiunile (de ieșire ale) documentului înmulțite cu rezoluția.
 A. Dimensiunile și rezoluția originale B. Scăderea rezoluției fără modificarea dimensiunilor în pixeli (fără re-eșantionare) C. Scăderea rezoluției la aceeași dimensiune a documentului duce la scăderea dimensiunilor în pixeli (re-eșantionare).

Afișarea rapidă a dimensiunii imaginii curente

Dacă doriți să afișați rapid dimensiunea imaginii curente a documentului, utilizați caseta de informații din partea de jos a ferestrei documentului.

- ❖ Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS), plasați cursorul deasupra casetei cu informații despre fișier și țineți apăsat butonul mouse-ului.

Dimensiunea fișierului

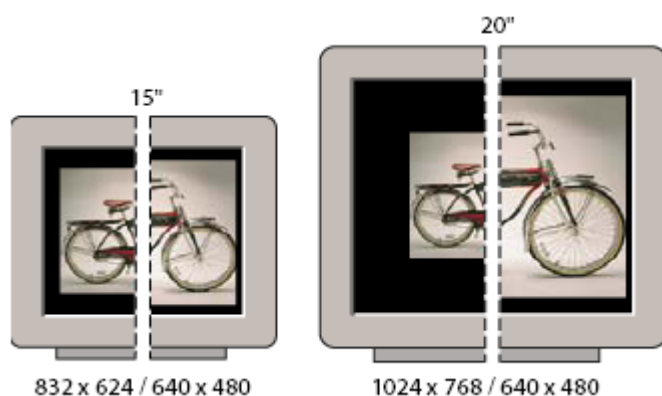
Dimensiunea fișierului reprezintă dimensiunea digitală a fișierului imaginii, măsurată în kilobytes (K), megabytes (MB) sau gigabytes (GB). Dimensiunea fișierului este proporțională cu dimensiunea în pixeli a imaginii. Imaginile cu mai mulți pixeli pot reproduce mai multe detalii la tipărire, dar necesită mai mult spațiu pe disc pentru stocare și este posibil ca editarea și tipărirea lor să fie mai lentă. Rezoluția imaginii devine astfel un compromis între calitatea imaginii (captura tuturor datelor de care aveți nevoie) și dimensiunea fișierului.

Un alt factor care afectează dimensiunea fișierului este formatul acestuia. Din cauza diferitelor metode de compresie utilizate de formatele GIF, JPEG și PNG, dimensiunile fișierelor pot diferi foarte mult în cazul acelorași dimensiuni în pixeli. În mod similar, adâncimea de culoare și numărul de straturi și canale dintr-o imagine afectează dimensiunea fișierului.

Photoshop suportă o dimensiune maximă în pixeli de 300.000 pe 300.000 pixeli per imagine. Această restricție impune limite asupra dimensiunii și rezoluției de tipărire, disponibile pentru o imagine.

Despre rezoluția monitorului

Rezoluția monitorului dvs. este descrisă în dimensiuni în pixeli. De exemplu, dacă rezoluția monitorului și dimensiunile în pixeli ale fotografiei coincid, fotografia se va încadra în ecran, la o vizualizare de 100%. Mărimea unei imagini afișate pe ecran depinde de un cumul de factori - dimensiunile în pixeli ale imaginii, dimensiunea monitorului și setarea rezoluției monitorului. În Photoshop, puteți modifica apropierea imaginii de pe ecran, pentru a putea lucra eficient cu imaginile, indiferent de dimensiunea în pixeli.



O imagine cu 620 pe 400 pixeli afișată pe monitoare de diferite dimensiuni și rezoluții.

La pregătirea imaginilor pentru vizualizare pe ecran, trebuie să luați în considerare cea mai mică rezoluție a monitorului la care fotografia dvs. va fi vizualizată.

Despre rezoluția imprimantei

Rezoluția imprimantei se măsoară în puncte de cerneală per inch, denumite și dpi. De regulă, cu cât un inch are mai multe puncte, cu atât mai clară este imaginea tipărită. Majoritatea imprimantelor cu jet de cerneală au o rezoluție de aproximativ 720 pe 2880 dpi. (Din punct de vedere tehnic, imprimantele cu jet de cerneală produc un jet microscopic de cerneală și nu puncte, precum imagesetter-urile și imprimantele laser.)

Rezoluția imprimantei diferă de rezoluția imaginii, dar este corelată cu aceasta. Pentru a tipări o fotografie la calitate mare pe o imprimantă cu jet de cerneală, o imagine cu rezoluția de cel puțin 220 ppi oferă rezultate bune.

Consultați și

“Despre tipărirea desktop” la pagina 478

“Pregătirea imaginilor pentru tipar” la pagina 486

Frecvența ecranului și rezoluția imprimantei

Frecvența ecranului reprezintă numărul de puncte ale imprimantei sau de celule de semitonuri per inch utilizate la tipărirea imaginilor în tonuri de gri sau a separațiilor de culori. Denumită și *liniatură* sau *linie de ecran*, frecvența ecranului se măsoară în linii per inch (lpi) - sau linii de celule per inch într-un ecran de semitonuri. Cu cât rezoluția dispozitivului de ieșire este mai mare, cu atât puteți utiliza o liniatură mai fină (mai mare).

Relația dintre rezoluția imaginii și frecvența ecranului determină calitatea detaliilor din imaginea tipărită. Pentru a produce o imagine cu semitonuri la cea mai mare calitate, trebuie să utilizați o rezoluție a imaginii de 1,5 ori până la 2 ori mai mare decât frecvența ecranului. Însă, în cazul unor anumite imagini și dispozitive de ieșire, o rezoluție mai mică poate produce rezultate bune. Pentru a stabili frecvența de ecran a imprimantei, verificați documentația imprimantei sau consultați furnizorul dvs. de servicii.

Notă: Unele imagesettere și imprimante laser de 600 dpi utilizează alte tehnologii de ecranare decât cele cu semitonuri. Dacă tipăriți o imagine pe o imprimantă fără semitonuri, consultați furnizorul dvs. de servicii sau documentația imprimantei pentru rezoluțiile de imagine recomandate.

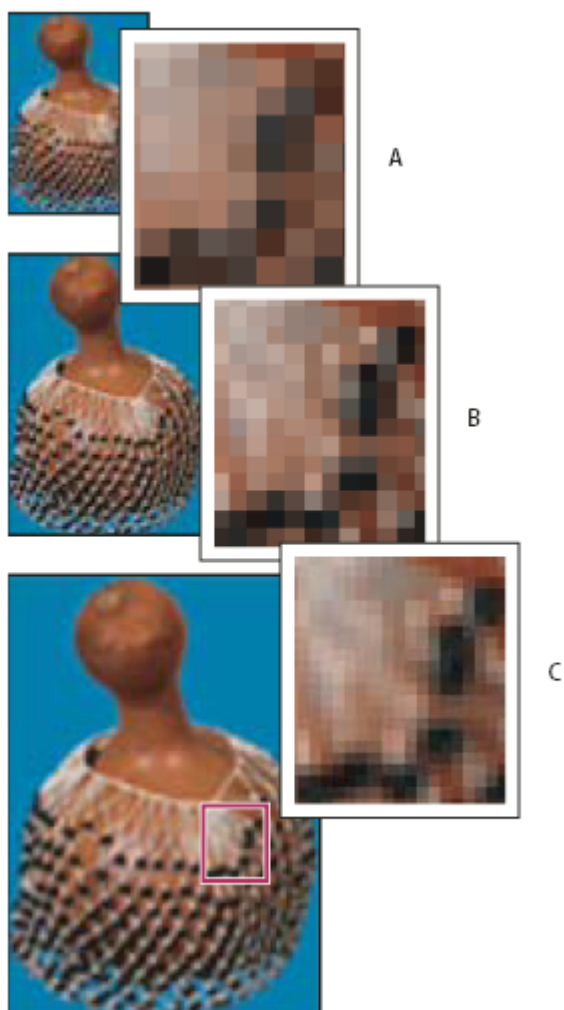


Exemple de frecvență a ecranului

A. 65 lpi: Calitate redusă, folosită de obicei pentru tipărirea newsletter-urilor și a cupoanelor **B.** 85 lpi: Calitate medie, folosită de obicei pentru tipărirea ziarelor **C.** 133 lpi: Calitate ridicată, folosită de obicei pentru tipărirea revistelor în patru culori **D.** 177 lpi: Calitate excepțională, folosită de obicei pentru tipărirea rapoartelor anuale și a imaginilor din albumele de artă

Re-eșantionarea

Re-eșantionarea înseamnă modificarea volumului datelor de imagine, în momentul modificării dimensiunilor în pixeli sau a rezoluției unei imagini. Când *sub-eșantionați* (scădeți numărul de pixeli), informațiile sunt șterse din imagine. Când *eșantionați în sus* (creșteți numărul de pixeli sau *supra-eșantionați*), sunt adăugați pixeli noi. Specificați o metodă de *interpolare* pentru a stabili felul în care pixelii sunt adăugați sau șterși.



Re-eșantionarea pixelilor

A. Sub-eșantionat B. Inițial C. Supraeșantionat (pixelii selectați afișați pentru fiecare set de imagini)

Rețineți că re-eșantionarea poate produce o imagine de calitate mai slabă. De exemplu, când re-eșantionați o imagine la o dimensiune (în pixeli) mai mare, imaginea pierde unele detalii și din claritate. Aplicarea filtrului Claritate optimizată la o imagine re-eșantionată poate ajuta la refocalizarea detaliilor imaginii.

Puteți evita re-eșantionarea, dacă scanați sau creați imaginea la o rezoluție suficient de mare. Dacă doriți să previzualizați pe ecran efectele modificării dimensiunilor în pixeli sau să tipăriți verificări la diferite rezoluții, re-eșantionați un duplicat al fișierului.


Photoshop re-eșantionează imaginile cu ajutorul unei *metode de interpolare*, pentru a asigura valori de culoare pixelilor noi pe baza valorilor de culoare ale pixelilor existenți. Puteți selecta metoda dorită în caseta de dialog Dimensiune imagine. **Cel mai apropiat pixel** O metodă rapidă, dar mai puțin precisă, care multiplică pixelii dintr-o imagine. Această metodă poate fi utilizată la ilustrațiile care conțin muchii fără efecte anti-alias, pentru a menține muchiile bine definite și pentru a produce un fișier mai mic. Cu toate acestea, metoda poate produce efecte de linii zimțate, care devin vizibile atunci când distorsionați sau scalați o imagine pentru a efectua mai multe manipulări asupra unei selecții.

Biliniară O metodă care adaugă pixeli, făcând media valorilor de culoare din pixelii înconjurători. Aceasta produce rezultate de calitate medie.

Bicubică O metodă mai lentă, dar mai precisă, bazată pe examinarea valorilor din pixelii înconjurători. Prin utilizarea unor calcule mai complexe, metoda Bicubic produce gradații tonale mai mici decât metodele Cel mai apropiat pixel sau Biliniară.

Bicubică mai netedă O metodă eficientă pentru lărgirea imaginilor, pe baza interpolării de tip Bicubic, dar proiectată pentru a produce imagini cu margini mai puțin pregnante.

Bicubică mai precisă O metodă eficientă pentru a reduce dimensiunea imaginii, pe baza interpolării de tip Bicubic cu îmbunătățire a clarității. Această metodă menține detaliile în imaginea re-șantionată. Dacă metoda Bicubică mai precisă crește prea mult claritatea unor zone dintr-o imagine, încercați metoda Bicubică

 Puteți specifica o metodă prestabilită de interpolare pentru a o utiliza de fiecare dată când Photoshop re-șantionează datele cu imagini. Selectați *Editare > Preferințe > General (Windows)* sau *Photoshop > Preferințe > General (Mac OS)* și selectați apoi o metodă din meniul *Metode de interpolare imagine*.


Consultați și

“Claritate imagini” la pagina 205

Modificarea dimensiunilor în pixeli ale unei imagini

Modificarea dimensiunilor în pixeli ale unei imagini afectează nu doar dimensiunea de pe ecran, ci și calitatea imaginii și caracteristicile de tipărire - dimensiunile de tipărire sau rezoluția imaginii.

- 1 Selectați *Imagine > Dimensiune imagine*.
- 2 Pentru a menține raportul curent lățime / înălțime, selectați *Păstrare proporții*. Această opțiune actualizează automat lățimea la modificarea înălțimii și invers.
- 3 În fila *Dimensiuni în pixeli*, introduceți valorile pentru lățime și înălțime. Pentru a introduce valorile ca procentaje din dimensiunile curente, selectați *Procent ca unitate de măsură*. Noua dimensiune a fișierului imaginii apare în partea de sus a casetei de dialog *Dimensiune imagine*, având vechea dimensiune a fișierului trecută în paranteză.
- 4 Asigurați-vă că este selectată opțiunea *Re-șantionare imagine* și selectați o metodă de interpolare.
- 5 Dacă imaginea dvs. conține straturi cu stiluri aplicate la acestea, selectați *Scalare stiluri* pentru a scala efectele din imaginea redimensionată. Această opțiune este disponibilă doar dacă ați selectat *Reducere proporții*.
- 6 Dacă ați terminat setarea opțiunilor, faceți clic pe *OK*.

 Pentru rezultate optime la producerea unei imagini mai mici, sub-șantionați și aplicați filtrul *Claritate optimizată*. Pentru a produce o imagine mai mare, scanați din nou imaginea la o rezoluție mai mare.


Modificarea dimensiunilor de tipărire și a rezoluției

La crearea unei imagini pentru mediile de tipărire, este recomandat să specificați dimensiunea imaginii ca dimensiune de tipărire și rezoluție a imaginii. Aceste două criterii, la care se face referire prin *dimensiunea documentului*, stabilesc numărul total de pixeli și, astfel, dimensiunea fișierului imaginii; dimensiunea documentului stabilește și dimensiunea de bază la care o imagine este plasată în altă aplicație. Puteți modifica scara imaginii tipărite cu ajutorul comenzii *Tipărire cu previzualizare*; cu toate acestea, modificările pe care le efectuați cu ajutorul comenzii *Tipărire* afectează doar imaginea tipărită, nu și dimensiunea documentului din fișierul imaginii.

Dacă activați re-șantionarea pentru imagine, puteți modifica separat dimensiunile și rezoluția de tipărire (și să modificați numărul total de pixeli din imagine). Dacă dezactivați re-șantionarea, puteți modifica dimensiunile sau rezoluția - Photoshop reglează automat cealaltă valoare, pentru a păstra numărul total de pixeli. Pentru o calitate optimă de tipărire, este recomandat să modificați mai întâi dimensiunea și rezoluția, fără re-șantionare. Re-șantionați numai dacă este cazul.

- 1 Selectați *Imagine > Dimensiune imagine*.
- 2 Modificați dimensiunile de tipărire, rezoluția imaginii sau ambele:
 - Pentru a modifica doar dimensiunile de tipărire sau doar rezoluția și să reglați corespunzător numărul total de pixeli dintr-o imagine, selectați *Re-șantionare imagine* și apoi selectați o metodă de interpolare.
 - Pentru a modifica dimensiunile de tipărire și rezoluția fără să modificați numărul total de pixeli din imagine, deselectați opțiunea *Re-șantionare imagine*.
- 3 Pentru a menține raportul curent al lățimii pixelilor pe înălțimea imaginii, consultați *Păstrare proporții*. Această opțiune modifică automat lățimea la modificarea înălțimii și invers.

- 4 Sub fila Dimensiune document, introduceți noile valori pentru înălțime și lățime. Dacă doriți, selectați o altă unitate de măsură. Rețineți că pentru lățime, opțiunea Coloane utilizează dimensiunile lățimii și ale spațiului separator specificate în preferințele Unități și rigle.
- 5 Pentru rezoluție, introduceți o valoare nouă. Dacă doriți, selectați o altă unitate de măsură.

 Pentru a restaura valorile inițiale afișate în caseta de dialog dimensiune imagine, țineți apăsat Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe Resetare.

Consultați și

- “Poziționarea și scalarea imaginilor” la pagina 481
- “Tipărirea imaginilor” la pagina 479
- “Specificarea coloanelor pentru o imagine” la pagina 44
- “Selectarea atributelor ecranului cu semitonuri” la pagina 489

Stabilirea unei rezoluții recomandate pentru o imagine

Dacă doriți să tipăriți imaginea cu ajutorul unui ecran cu semitonuri, intervalul rezoluțiilor corespunzătoare ale unei imagini depinde de frecvența ecranului din dispozitivul de ieșire. Photoshop poate stabili o rezoluție recomandată a imaginii, pe baza frecvenței de ecran a dispozitivului de ieșire.

Notă: Dacă rezoluția imaginii dvs. este de 2,5 ori mai mare decât liniatura, este afișat un mesaj de avertizare atunci când încercați să tipăriți imaginea. Aceasta înseamnă că rezoluția imaginii este mai mare decât rezoluția necesară pentru imprimantă. Salvați o copie a fișierului și apoi reduceți rezoluția.

- 1 Selectați Imagine > Dimensiune imagine.
- 2 Faceți clic pe Automat.
- 3 Pentru ecran, introduceți frecvența de ecran a dispozitivului de ieșire. Dacă este cazul, selectați o altă unitate de măsură. Rețineți că valoarea ecranului este utilizată doar la calcularea rezoluției imaginii, nu și la setarea ecranului pentru tipărire.

Notă: Pentru a specifica liniatura pentru tipărire a ecranului cu semitonuri, trebuie să utilizați caseta de dialog Ecran semitonuri, accesibilă prin comanda Tipărire.

- 4 Pentru calitate, selectați o opțiune:

Versiune preliminară	Produce o rezoluție identică cu frecvența ecranului (minim 72 pixeli per inch).
Bună	Produce o rezoluție de 1,5 ori mai mare decât frecvența ecranului.
Optimă	Produce o rezoluție de 2 ori mai mare decât frecvența ecranului.

Vizualizarea dimensiunii de tipărire pe ecran

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Vizualizare > Dimensiune de tipărire.
- Selectați instrumentul Mână sau instrumentul Zoom și faceți clic pe Dimensiune de tipărire din bara de opțiuni.

Imaginea este reafișată la dimensiunea de tipărire aproximativă, așa cum s-a specificat în opțiunea Dimensiune document din caseta de dialog Dimensiune imagine. Dimensiunea și rezoluția monitorului dvs. influențează dimensiunea de tipărire de pe ecran.

Obținerea imaginilor de la camere și scanere

Obținerea imaginilor digitale de la camere

Puteți să copiați imagini pe computerul dvs. conectând camera digitală sau un cititor de carduri la computerul dvs.

- Utilizați comanda Preluare fotografii de pe camera digitală din Adobe® Bridge® CS3 pentru a descărca, a organiza, a redenumi și a aplica metadate în acestea.
- În cazul în care camera foto sau cititorul de carduri este afișat sub formă de unitate de computerul dvs., copiați imaginile direct pe hard disc sau în Adobe Bridge.
- Utilizați software-ul camerei dvs., Windows Image Acquisition (WIA) sau Image Capture (Mac OS). Pentru informații suplimentare despre utilizarea Windows Image Acquisition sau Image Capture, consultați documentația aferentă.

Pentru un clip video referitor la importul fișierelor de pe cameră, vizitați www.adobe.com/go/vid0005_ro.

Importul imaginilor dintr-o cameră digitală cu ajutorul WIA (doar pentru Windows)

Anumite camere digitale importă imagini cu ajutorul suportului Windows Image Acquisition (WIA). Atunci când utilizați WIA, Photoshop lucrează cu Windows și cu software-ul camerei sau al scanner-ului pentru a importa imaginile direct în Photoshop.

- 1 Selectați Fișier > Import > Suport WIA.
- 2 Selectați o destinație la care să salvați fișierele imaginilor în calculatorul dvs.
- 3 Asigurați-vă că este selectată opțiunea Deschidere imagini preluate în Photoshop. Dacă importați un număr mare de imagini sau dacă doriți să editați imaginile ulterior, deselectați opțiunea Deschidere imagini preluate.
- 4 Pentru a salva imaginile importate direct într-un folder al cărui nume este data curentă, selectați Subfolder unic.
- 5 Faceți clic pe Start.
- 6 Selectați camera digitală din care să importați imaginile.
Notă: Dacă numele camerei nu apare în submeniu, verificați dacă software-ul și driverele au fost instalate corespunzător și dacă este conectată camera.
- 7 Selectați imaginea sau imaginile pe care doriți să le importați:
 - Faceți clic pe imaginea dorită din lista de miniaturi, pentru a importa imaginea.
 - Țineți apăsată tasta Shift și faceți clic pe mai multe imagini pentru a le importa simultan.
 - Faceți clic pe Selectare globală pentru a importa toate imaginile disponibile.
- 8 Faceți clic pe Preluare imagine pentru a importa imaginea.

Importul imaginilor scanate

Există mai multe moduri de a prelua imaginile în Photoshop dintr-un scanner. Asigurați-vă că instalați software-ul necesar pentru scanner-ul dvs. Unele software-uri pentru scanner vă permit să desemnați Photoshop ca editor sau program de vizualizare extern al unei imagini după finalizarea scanării. Alte software-uri de scanare salvează imaginea în calculatorul dvs. sub formă de fișier care poate fi deschis în Photoshop.

Notă: Driverele pentru scannere sunt furnizate de producătorul scanner-ului, nu de Adobe® Systems Incorporated. Dacă întâmpinați probleme la scanare, asigurați-vă că utilizați cea mai recentă versiune a driver-ului pentru scanner.

Puteți importa și imagini scanate direct din orice scanner care are un modul plug-in compatibil cu Photoshop sau care suportă interfața TWAIN. Pentru a importa imaginea scanată cu ajutorul unui modul plug-in, selectați numele scanner-ului din submeniu Fișier > Import. Consultați documentația scanner-ului pentru instrucțiuni despre instalarea plug-in-ului pentru scanner.

Dacă scanner-ul nu are un driver compatibil cu Photoshop, importați imaginea scanată cu ajutorul interfeței TWAIN.

Dacă nu puteți importa imaginea scanată cu ajutorul interfeței TWAIN, utilizați software-ul furnizat de producătorul scanner-ului pentru a scana imaginile și salvați-le ca fișiere TIFF, PICT sau BMP. Deschideți apoi aceste fișiere în Photoshop.

Consultați și

“Despre modulele plug-in” la pagina 50

“Stabilirea rezoluției de scanare pentru tipărire” la pagina 493

Importul unei imagini cu ajutorul interfeței TWAIN

TWAIN este o interfață inter-platformă pentru preluarea imaginilor captate cu anumite scannere, camere digitale sau dispozitive de captare a cadrelor. Producătorul dispozitivului TWAIN trebuie să furnizeze un manager de sursă și o sursă de date TWAIN pentru ca dispozitivul dvs. să poată funcționa cu Photoshop.

Trebuie să instalați dispozitivul TWAIN și software-ul acestuia și să reporniți calculatorul înainte să-l utilizați la importul imaginilor în Photoshop. Consultați documentația furnizată de producătorul dispozitivului pentru informații despre instalare.

❖ **Selecția Fișier > Import și selecția din submeniu un dispozitiv pe care doriți să-l utilizați.**

Importul imaginilor dintr-un scanner cu ajutorul suportului WIA

1 **Selecția Fișier > Import > Suport WIA.**

2 **Selecția o destinație în calculatorul dvs. pentru salvarea fișierelor cu imagini.**

3 **Faceți clic pe Start.**

4 **Asigurați-vă că este selectată opțiunea Deschidere imagini preluate în Photoshop. Dacă trebuie să importați un număr mare de imagini sau dacă doriți să editați imaginile ulterior, deselectați această opțiune.**

5 **Dacă doriți să salvați imaginile importate direct într-un folder al cărui nume este data curentă, asigurați-vă că opțiunea Subfolder unic este selectată.**

6 **Selecția scanner-ul pe care doriți să îl utilizați.**

***Notă:** Dacă numele scanner-ului nu apare în submeniu, verificați dacă software-ul și driverele au fost instalate corespunzător și dacă scanner-ul este conectat.*

7 **Selecția tipul de imagine pe care doriți să o scanați:**

Imagine color	Utilizează setările prestabilite pentru scanarea imaginilor color.
Imagine în tonuri de gri	Utilizează setările prestabilite pentru scanarea imaginilor în tonuri de gri.
Imagine sau text alb-negru	Utilizează setările prestabilite.
Reglare calitate imagine scanată	Utilizează setările personalizate.

8 **Faceți clic pe Previzualizare pentru a vizualiza imaginea scanată. Dacă este nevoie, trageți de dispozitivele de selecție ale casetei de încadrare pentru a regla dimensiunea decupajului.**

9 **Faceți clic pe Scanare.**

10 **Imaginea scanată este salvată în format BMP.**

Crearea, deschiderea și importul imaginilor

Crearea unei imagini noi


1 **Selecția Fișier > Nou.**

2 **În caseta de dialog Nou, introduceți un nume pentru imagine.**

3 **(Opțional) Selecția dimensiunea documentului din meniul Presetare.**

Notă: Pentru a crea un document nou cu dimensiunile pixelilor setate pentru un anumit dispozitiv, faceți clic pe butonul *Device Central*.

- 4 Setează lățimea și înălțimea selectând o presetare din meniul *Dimensiune* sau introducând valori în casetele de text *Lățime* și *Înălțime*.

 Pentru a corela lățimea, înălțimea, rezoluția, modul de culoare și adâncimea de culoare a noii imagini cu cele ale oricărei imagini deschise, selectați un nume de fișier din secțiunea de mai jos a meniului *Presetare*.

- 5 Setează rezoluția, modul de culoare și adâncimea de culoare.

Dacă ați copiat o selecție în clipboard, dimensiunile și rezoluția imaginii se preiau automat din datele imaginii sursă.

- 6 Selectați o opțiune pentru culoarea canavalei:

Alb	Umple fundalul sau primul strat cu alb, culoarea de fundal prestabilită.
Culoare fundal	Umple fundalul sau primul strat cu culoarea de fundal curentă.
Transparent	Face primul strat transparent, fără nici o valoare de culoare. Documentul care rezultă are un singur strat transparent ca conținut.

- 7 (Opțional) Dacă este nevoie, faceți clic pe butonul *Avansat* pentru a afișa mai multe opțiuni.
- 8 (Opțional) În fila *Avansat*, selectați un profil de culoare sau opțiunea *Nu se gestionează culorile* pentru acest document. Pentru raportul de aspect al pixelilor, selectați *Pătrat*, dacă nu utilizați imaginea pentru video. În acest caz, selectați altă opțiune pentru a utiliza pixeli care nu sunt pătrați.
- 9 Când ați terminat, puteți salva setările ca presetare, făcând clic pe *Salvare presetare* sau puteți face clic pe *OK* pentru a deschide noul fișier.

Consultați și

“Moduri de culoare” la pagina 110

“Despre crearea imaginilor pentru un clip video” la pagina 544

“Despre culorile pentru prim-plan și pentru fundal” la pagina 118

Adobe Version Cue

Adobe® Version Cue® este un manager de versiuni de fișiere inclus în edițiile Adobe Creative Suite 3 Design, Web și Master Collection, care este format din două componente: serverul Version Cue și conectivitatea Version Cue. Serverul Version Cue găzduiește proiectele Version Cue și revizuirile de PDF-uri și poate fi instalat local sau pe un calculator centralizat. Conectivitatea Version Cue vă permite să vă conectați la serverele Version Cue și este inclusă în toate componentele compatibile cu Version Cue (Adobe Acrobat®, Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® și Adobe Bridge).

Utilizați Version Cue pentru a urmări modificările aduse unui fișier pe măsură ce lucrați și pentru a permite colaborarea în grupul de lucru, cum ar fi partajarea fișierelor, controlul versiunilor și revizuirile online. Puteți utiliza Version Cue pe o singură componentă Creative Suite compatibilă cu Version Cue, de exemplu Photoshop, sau pe mai multe componente, cum ar fi Photoshop, Flash și Illustrator.

Accesați caracteristicile Version Cue prin intermediul casetei de dialog Adobe sau din Adobe Bridge, în funcție de situație - dacă utilizați software compatibil cu Version Cue și dacă ați instalat sau un set de software Creative Suite (de exemplu Adobe Creative Suite 3 Design Premium).

Version Cue tratează următoarele sarcini:

- Crearea versiunilor de fișiere
- Activarea colaborării în grupul de lucru (partajarea fișierelor, controlul versiunilor, posibilitatea de a împrumuta și restitui fișiere)

- Organizarea fișierelor în proiecte private sau partajate
- Furnizarea de miniaturi pentru a putea parcurge și vizualiza fișierele
- Organizarea datelor, astfel încât să puteți vizualiza și căuta după informații din fișiere, comentarii despre versiuni și starea fișierelor
- Crearea și gestionarea accesului utilizatorilor, a proiectelor și a revizuirilor de PDF-uri prin intermediul Version Cue Server Administration

Deschiderea fișierelor


Puteți deschide fișiere cu ajutorul comenzilor Deschidere și Deschidere recente. De asemenea, puteți să deschideți fișiere în Photoshop din Adobe Bridge sau Adobe Lightroom™.

La deschiderea anumitor fișiere, cum ar fi "camera raw" și PDF, specificați setările și opțiunile într-o casetă de dialog înainte de deschiderea completă a fișierelor în Photoshop.

Pe lângă imaginile statice, utilizatorii Photoshop® CS3 Extended pot deschide și edita fișiere video și secvențe de imagine. Pentru informații suplimentare, consultați "Importul fișierelor video și al secvențelor de imagini (Photoshop Extended)" la pagina 549.

Notă: Photoshop utilizează module plug-in pentru a deschide și importa mai multe formate de fișiere. Dacă un format de fișier nu apare în caseta de dialog Deschidere sau în submeniul Fișier > Import, trebuie să instalați modulul plug-in al acestui format.

Uneori, este posibil ca Photoshop să nu poată stabili formatul corect pentru un fișier. Această situație poate apărea, de exemplu, din cauză că fișierul a fost transferat între două sisteme de operare. Uneori, un transfer între Mac OS și Windows poate determina etichetarea greșită a formatului de fișier. În astfel de cazuri, trebuie să specificați formatul corect de deschidere a fișierului.

 Acolo unde este posibil puteți reține straturi, marcaje, efecte de transparență, forme compuse, felii, mapări ale imaginilor și tipul editabil, la preluarea graficii Illustrator în Photoshop. În Illustrator, exportați grafica în formatul de fișier Photoshop (PSD). Dacă grafica Illustrator conține elemente pe care Photoshop nu le permite, se păstrează aspectul ilustrației, dar straturile sunt fuzionate și ilustrația este rasterizată.

Consultați și

"Despre modulele plug-in" la pagina 50

"Procesarea imaginilor cu Camera Raw" la pagina 88

Deschiderea unui fișier cu ajutorul comenzii Deschidere

- 1 Selectați Fișier > Deschidere.
- 2 Selectați numele fișierului pe care doriți să-l deschideți. Dacă nu apare fișierul, selectați opțiunea de afișare globală a fișierelor din meniul pop-up 'Fișiere de tipul' (Windows) sau Activare (Mac OS).
- 3 Faceți clic pe Deschidere. În unele cazuri, apare o casetă de dialog, care vă permite să setați opțiunile specifice de format.

Notă: Dacă este afișat un mesaj de avertisment referitor la profilul culorii, specificați dacă să se utilizeze profilul încorporat ca spațiu de lucru, să se convertească culoarea documentului la spațiul de lucru sau să se inverseze profilul încorporat. Pentru informații suplimentare, consultați "Gestionarea culorilor din imaginile importate" la pagina 132.

Deschiderea unui fișier recent utilizat

- ❖ Selectați Fișier > Deschidere recente și selectați un fișier din submeniu.

Notă: Pentru a specifica numărul de fișiere listate în meniul Deschidere recente, modificați opțiunea Conținut listă cu fișiere recente din preferințele Gestionare fișiere. Selectați Editare > Preferințe > Gestionare fișiere (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Gestionare fișiere (Mac OS).

Specificarea formatului în care deschideți un fișier

Dacă un fișier a fost salvat cu o extensie care nu corespunde cu formatul său real (de exemplu, un fișier PSD salvat cu o extensie .gif) sau care nu are nici o extensie, este posibil ca Photoshop să nu poată deschide fișierul. Selectarea formatului corect va permite Photoshop să recunoască și să deschisă fișierul.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Windows) Selectați fișier > Deschidere ca și selectați fișierul pe care doriți să-l deschideți. Selectați apoi formatul dorit din meniul pop-up 'Deschidere ca' și faceți clic pe Deschidere.
- (Mac OS) Selectați Fișier > Deschidere și selectați opțiunea Toate documentului din meniul pop-up Afișare. Selectați apoi fișierul pe care doriți să-l deschideți, selectați formatul de fișier dorit din meniul pop-up Format și faceți clic pe Deschidere.

Notă: Dacă fișierul nu se deschide, este posibil ca formatul selectat să nu corespundă cu formatul real al fișierului sau fișierul să fie corupt.

Deschidere fișiere PDF

Formatul pentru documente portabile Adobe (PDF) este un format de fișier versatil care poate reprezenta atât date vectoriale, cât și date bitmap. Dispune de caracteristici de căutare și navigare electronică în document. PDF este principalul format pentru Adobe Illustrator și Adobe Acrobat.

Unele fișiere PDF conțin o singură imagine, iar altele conțin mai multe pagini și imagini. Atunci când deschideți un fișier PDF în Photoshop, puteți selecta ce pagini sau imagini să deschideți și să specificați opțiunile de rasterizare.

Puteți importa și datele PDF cu ajutorul comenzii Plasare, a comenzii Lipire și a caracteristicii de tragere și plasare. Pagina sau imaginea este plasată pe un strat separat ca obiect inteligent.

Notă: Următoarea procedură este destinată doar deschiderii fișierelor PDF în Photoshop. La deschiderea fișierelor PDF în Photoshop, nu trebuie să specificați opțiunile în caseta de dialog PDF.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Photoshop) Selectați Fișier > Deschidere.
- (Bridge) Selectați fișierul PDF și selectați Fișier > Deschidere cu > Adobe Photoshop CS3. Săriți la etapa 3.

2 În caseta de dialog Deschidere, selectați numele fișierului și faceți clic pe Deschidere.

3 Sub fila Selectare din caseta de dialog Import PDF, selectați Pagini sau Imagini, în funcție de elementele din documentul PDF pe care doriți să le importați.

4 Faceți clic pe miniaturi pentru a selecta paginile sau imaginile pe care doriți să le deschideți. Faceți Shift-clic pentru a selecta mai multe pagini sau imagini. Numărul de elemente selectate apare sub fereastra de previzualizare. Dacă importați imagini, săriți la etapa 8.

Notă: Utilizați meniul Dimensiune miniatură pentru a regla modul de vizualizare a miniaturii în fereastra de previzualizare. Opțiunea Încadrare pagină permite încadrarea unei miniaturi în fereastra de previzualizare. Dacă există mai multe elemente, apare o bară de parcurgere.

5 Pentru a introduce un nume pentru noul document, introduceți-l în caseta de dialog Nume. Dacă importați mai multe pagini sau imagini, mai multe documente se deschid cu numele de bază, urmat de un număr.

6 Sub fila Opțiuni pagină, selectați din meniul Decupare la, pentru a specifica ce parte din documentul PDF doriți să includeți:

Casetă de încadrare	Decupează la cea mai mică regiune dreptunghiulară care include tot textul și toate elementele grafice de pe pagină. Această opțiune elimină spațiul alb aleatoriu și orice elemente ale documentului din exteriorul casetei Tăiere. Notă: Caseta de încadrare nu va decupa spațiul alb care face parte dintr-un fundal creat de aplicația sursă.
Casetă media	Decupează la dimensiunea originală a paginii.
Casetă decupare	Decupează la regiunea de tăiere (decupaj margini) din fișierul PDF.

Casetă margini de tăiere	Decupează regiunea specificată din fișierul PDF pentru acceptarea limitărilor inerente în procesele de producție, cum ar fi decupare, pliere și tăiere.
Casetă tăiere	Decupează regiunea specificată pentru dimensiunea finalizată dorită a paginii.
Casetă grafică	Decupează regiunea specificată în fișierul PDF pentru plasarea datelor PDF-ului în altă aplicație.

7 Sub fila Dimensiune imagine, (dacă este cazul) introduceți valorile pentru lățime și înălțime:

- Pentru a păstra raportul de aspect al paginilor în momentul scalării acestora pentru a se încadra în dreptunghiul definit prin valorile de lățime și înălțime, selectați Reducere proporții.
- Pentru a scala paginile exact după valorile de lățime și înălțime, deselectați Reducere proporții. Este posibil să apară unele distorsiuni la scalarea paginilor.

Dacă sunt selectate mai multe pagini, casetele de text Lățime și Înălțime afișează valorile maxime pentru lățime și înălțime ale paginilor selectate. Toate paginile sunt randate la dimensiunea lor originală, dacă este selectată opțiunea Reducere proporții și dacă nu modificați valorile de lățime și înălțime. Modificarea valorilor va duce la scalarea proporțională a tuturor paginilor, după rasterizare.

8 Specificați următoarele opțiuni de sub fila Dimensiune imagine:

Rezoluție	Setează rezoluția pentru noul document. Consultați și “Despre dimensiunile și rezoluția pixelului” la pagina 61.
Mod	Setează modul de culoare pentru noul document. Consultați și “Moduri de culoare” la pagina 110.
Adâncime de culoare	Setează adâncimea de culoare pentru noul document. Consultați și “Adâncimea de culoare” la pagina 61.

Valorile de lățime și înălțime, împreună cu rezoluția, determină dimensiunea finală a pixelului din documentul rezultat.

9 Pentru a suprima avertismentele privind profilul de culoare, selectați Suprimare avertisment.

10 Faceți clic pe OK.

Consultați și

“PDF” la pagina 459

“Despre Obiecte inteligente” la pagina 305

“Despre plasarea fișierelor” la pagina 76

“Copierea între aplicații” la pagina 258

Deschidere ca fișier EPS

PostScript (EPS) încapsulat poate reprezenta atât datele vectoriale, cât și datele bitmap, fiind acceptate de aproape toate programele grafice, de ilustrații și de machetare a paginilor. Aplicațiile Adobe care pot produce ilustrații PostScript includ Adobe Illustrator, Adobe Dimensions și Adobe Streamline. Când deschideți un fișier EPS care conține elemente vectoriale, acesta este *rasterizat*—liniile și curbele definite matematic ale ilustrației vectoriale sunt convertite în pixeli sau biți ai unei imagini bitmap.

Puteți importa și ilustrațiile PostScript în Photoshop cu ajutorul comenzii Plasare, a comenzii Lipire și a caracteristicii de tragere și plasare.

1 Selectați Fișier > Deschidere.

2 Selectați fișierul pe care doriți să-l deschideți, apoi faceți clic pe Deschidere.

- 3 Specificați modul, rezoluția și dimensiunile dorite. Pentru a menține același raport înălțime-lățime, selectați Reducere proporții.
- 4 Pentru a minimiza liniile zimțate și marginile ilustrației, selectați Antialias.

Consultați și

“Despre plasarea fișierelor” la pagina 76

“Copierea între aplicații” la pagina 258

Deschiderea unui fișier Photo CD

Puteți deschide fișiere Kodak Photo CD (PCD), inclusiv fișiere de înaltă rezoluție de pe discurile Pro Photo CD. Nu puteți salva fișierele în format PCD din Photoshop.

Notă: Puteți găsi plug-in-ul PhotoCD pe DVD-ul Photoshop CS3 (Goodies/Optional Plug-Ins/Kodak PhotoCD. Fișierul ReadMe inclus pe DVD menționează locul în care să copiați plug-in-urile PhotoCD și profilurile de culoare.

- 1 Selectați Fișier > Deschidere.
- 2 Selectați fișierul PCD pe care doriți să-l deschideți, apoi faceți clic pe Deschidere. Dacă nu apare fișierul, selectați opțiunea de afișare globală a fișierelor din meniul pop-up Fișiere de tipul (Windows) sau Activare (Mac OS).
- 3 Selectați opțiunile pentru imaginea sursă:

Dimensiune în pixeli	Specifică dimensiunile în pixeli ale imaginii. Rețineți că dimensiunea pe ecran a imaginii deschise depinde de dimensiunea în pixeli și de rezoluția aleasă.
Profil	Specifică un profil de dispozitiv pentru gestionarea culorilor.

- 4 Selectați opțiunile pentru imaginea de destinație:

Rezoluție	Specifică rezoluția imaginii deschise.
Spațiu de culoare	Specifică un profil de culoare pentru imaginea deschisă.
Peisaj sau Portret	Specifică orientarea imaginii deschise.

Importul fișierelor și resurselor PICT (Mac OS)

Puteți importa fișiere PICT orientate pe obiect (cum ar fi cele create cu MacDraw sau Canvas) ca imagini cu margini netede sau cu efecte antialias. În Photoshop, modulul resursă PICT vă permite să citiți resursele PICT dintr-un fișier - de exemplu, cele dintr-o altă aplicație.

Importul fișierelor PICT (Mac OS)

- ❖ Selectați Fișier > Import > PICT antialias.

Deoarece întreg fișierul PICT trebuie stocat în memorie pentru ca acest modul să opereze, este posibil să nu puteți utiliza modulul cu fișierele PICT de mari dimensiuni.

Caseta de dialog PICT antialias indică mărimea și dimensiunile fișierului curent. Pentru a modifica dimensiunile imaginii, introduceți noile valori pentru lățime și înălțime. Dimensiunea fișierului este apoi actualizată. Pentru a menține proporțiile imaginii, selectați Păstrare proporții.

Puteți selecta modul de culoare Tonuri de gri sau RGB pentru un fișier PICT antialias.

Importul resurselor PICT (Mac OS)

- ❖ Selectați Fișier > Import > Resursă PICT.

Pentru a previzualiza o resursă, faceți clic pe Previzualizare. Faceți clic pe săgeți pentru a vă deplasa înainte și înapoi printre resurse. Rețineți că numărul afișat în dreptul resurselor se referă la poziția resurselor în ordine crescătoare în caseta de dialog pentru resurse și nu la numărul de identificare al resursei.

Notă: Puteți deschide și un fișier în formatul de fișier Resursă PICT, selectând Fișier > Deschidere, apoi Toate documentele din meniul pop-up Afișare, selectând fișierul pe care doriți să-l deschideți, apoi Resursă PICT din meniul pop-up Format și apoi făcând clic pe Deschidere. Cu toate acestea, comanda Deschidere deschide automat prima resursă din fișier și nu afișează nici o altă resursă PICT din fișier.

Plasarea fișierelor

Despre plasarea fișierelor

Comanda plasare permite adăugarea unei fotografii, a unei ilustrații sau a oricărui fișier acceptat de Photoshop ca obiect inteligent în documentul dvs. Obiectele inteligente pot fi scalate, poziționate, înclinate, rotite sau deformate, fără să scadă calitatea imaginii.

Consultați și



“Despre Obiecte inteligente” la pagina 305

Plasarea unui fișier în Photoshop

- 1 Deschideți documentul Photoshop folosit ca destinație pentru ilustrația sau fotografia plasată.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - (Photoshop) Selectați Fișier > Plasare, apoi selectați fișierul pe care doriți să-l plasați și faceți clic pe Plasare.
 - (Bridge) Selectați fișierul și apoi Fișier > Plasare > În Photoshop.
- 3 Dacă plasați un fișier PDF sau Illustrator (AI), apare caseta de dialog Plasare PDF. Selectați pagina sau imaginea pe care doriți să o plasați, setați opțiunile de transformare simetrică și faceți clic pe OK. Pentru informații suplimentare despre opțiunile din caseta de dialog Plasare PDF, consultați “Plasarea fișierelor PDF sau Illustrator în Photoshop” la pagina 77.

Ilustrația plasată apare în interiorul unei casete de încadrare în centrul imaginii Photoshop. Ilustrația își menține raportul de aspect inițial; cu toate acestea, dacă ilustrația este mai mare decât imaginea Photoshop, aceasta este redimensionată pentru încadrare.

Notă: Pe lângă comanda Plasare, puteți să adăugați și o ilustrație Adobe Illustrator ca obiect inteligent, prin copierea și lipirea ilustrației din Illustrator într-un document Photoshop. Consultați “Lipirea ilustrațiilor Adobe Illustrator în Photoshop” la pagina 77.

- 4 (Optional) Repoziționați sau transformați ilustrația plasată, efectuând una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a repoziționa ilustrația plasată, poziționați cursorul în interiorul casetei de încadrare a ilustrației plasate și trageți sau, în bara de opțiuni, introduceți o valoare pentru X pentru a specifica distanța dintre punctul central al ilustrației plasate și marginea din stânga a imaginii. Introduceți o valoare pentru Y pentru a specifica distanța dintre punctul central al ilustrației plasate și marginea superioară a imaginii.
 - Pentru a scala ilustrația plasată, trageți unul dintre handler-urile din colț ale casetei de încadrare sau introduceți valorile pentru lățime și înălțime din bara de opțiuni. Atunci când trageți, țineți apăsată tasta Shift pentru a reduce proporțiile.
 - Pentru a roti ilustrația plasată, poziționați cursorul în afara casetei de încadrare (cursorul se transformă într-o săgeată curbă) și trageți sau introduceți o valoare (exprimată în grade) pentru opțiunea de rotire  din bara de opțiuni. Ilustrația se rotește în jurul punctului central al ilustrației plasate. Pentru a ajusta punctul central, trageți-l într-o nouă locație sau faceți clic pe un mâner de pe pictograma Punct central  din bara de opțiuni.
 - Pentru a înclina ilustrația plasată, mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și trageți unul dintre specificatorii laterali ai casetei de încadrare.
 - Pentru a deforma ilustrația plasată, selectați Editare > Deformare și apoi selectați o metodă de deformare din meniul pop-up Stil deformare din bara de opțiuni.

Dacă selectați opțiunea Personalizat din meniul pop-up Stil deformare, trageți punctele de control, un segment al casetei de încadrare, al fileului sau al zonei din cadrul fileului, pentru a deforma imaginea.

- 5 Dacă plasați un fișier PDF, EPS sau Adobe Illustrator, setați opțiunea Antialias din bara de opțiuni, după caz. Pentru a amesteca pixelii de muchie în timpul rasterizării, selectați opțiunea Antialias. Pentru a produce o tranziție cu margini bine definite între pixelii de muchie în timpul rasterizării, deselectați opțiunea Antialias.
- 6 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe Confirmare ✓ din bara de opțiuni sau apăsați pe Enter (Windows) sau Return (Mac OS) pentru a confirma ilustrația plasată într-un nou strat.
 - Faceți clic pe Anulare ⓧ din bara de opțiuni sau apăsați pe Esc pentru a anula plasarea.

Consultați și

“Scalarea, rotirea, înclinarea, distorsionarea, aplicarea perspectivei sau deformarea” la pagina 212

“Deformarea unui element” la pagina 215

Plasarea fișierelor PDF sau Illustrator în Photoshop

Atunci când plasați un fișier PDF sau Adobe Illustrator, utilizați caseta de dialog Plasare PDF pentru a seta opțiunile de plasare ale ilustrației.

- 1 După ce deschideți documentul de destinație Photoshop, plasați un fișier PDF sau Adobe Illustrator.
- 2 Sub fila Selectare din caseta de dialog Import PDF, selectați Pagini sau Imagini, în funcție de elementele din documentul PDF pe care doriți să le importați. Dacă fișierul PDF are mai multe pagini sau imagini, faceți clic pe miniatura din pagină sau pe fișierul pe care doriți să-l plasați.

Notă: Utilizați meniul Dimensiune miniatură pentru a regla modul de vizualizare a miniaturii în fereastra de previzualizare. Opțiunea Încadrare pagină permite încadrarea unei miniaturi în fereastra de previzualizare. Dacă există mai multe elemente, apare o bară de parcurgere.

- 3 Sub fila Opțiuni, selectați din meniul Decupare la, pentru a specifica partea din documentul PDF sau Illustrator (AI) pe care doriți să o includeți:

Casetă de încadrare	Decupează la cea mai mică regiune dreptunghiulară care include tot textul și toate elementele grafice de pe pagină. Această opțiune elimină spațiul alb aleatoriu.
Casetă media	Decupează la dimensiunea originală a paginii.
Casetă decupare	Decupează la regiunea de tăiere (decupaj margini) din fișierul PDF.
Casetă margini de tăiere	Decupează regiunea specificată din fișierul PDF pentru acceptarea limitărilor inerente în procesele de producție, cum ar fi decupare, pliere și tăiere.
Casetă tăiere	Decupează regiunea specificată pentru dimensiunea finalizată dorită a paginii.
Casetă grafică	Decupează regiunea specificată în fișierul PDF pentru plasarea datelor PDF-ului în altă aplicație.

- 4 Faceți clic pe OK pentru a închide caseta de dialog Plasare PDF.
- 5 Dacă este nevoie, setați opțiunile pentru poziționare, scalare, înclinare, rotire, deformare sau antialias din bara de opțiuni.
- 6 Faceți clic pe Confirmare ✓ pentru a plasa ilustrația ca obiect inteligent într-un strat nou din documentul destinație.

Lipirea ilustrațiilor Adobe Illustrator în Photoshop

Puteți să copiați ilustrația din Adobe Illustrator și să o lipiți într-un document Photoshop.

- 1 În Adobe Illustrator, specificați preferințele pentru comportamentul copiere-și-lipire:

- Pentru a rasteriza automat ilustrația în momentul lipirii acesteia într-un document Photoshop, dezactivați opțiunile PDF și AICB (fără suport de transparență) din Preferințe gestionare fișiere & Clipboard.
 - Pentru a lipi ilustrația ca Obiect inteligent, imagine rasterizată, cale sau strat cu forme, activați opțiunile PDF și AICB (fără suport de transparență) din Preferințe gestionare fișiere & Clipboard.
- 2 Deschideți un fișier în Adobe Illustrator, selectați ilustrația pe care doriți să o copiați și selectați Editare > Copiere.
 - 3 În Photoshop, deschideți documentul în care doriți să lipiți ilustrația Adobe Illustrator și apoi selectați Editare > Lipire.
Notă: Dacă opțiunile PDF și AICB (fără suport de transparență) sunt dezactivate din preferințele Gestionare fișiere și clipboard din Adobe Illustrator, ilustrația este rasterizată automat, deoarece este lipită în documentul Photoshop. Puteți ignora restul etapelor din această procedură.
 - 4 În caseta de dialog Lipire, selectați modul de lipire al ilustrației Adobe Illustrator și faceți clic pe OK:

Obiect inteligent	Lipește ilustrația ca obiect inteligent vectorial care poate fi scalat, transformat sau mutat fără să scadă calitatea imaginii. Deoarece ilustrația este plasată, datele de fișier ale acesteia sunt încorporate în documentul Photoshop ca strat separat.
Pixeli	Lipește ilustrația ca pixeli care pot fi scalați, transformați sau mutați înainte de rasterizare sau plasare în stratul acesteia din documentul Photoshop.
Cale	Lipește ilustrația ca o cale ce poate fi editată cu instrumentele de desen, instrumentul de selecție a căii sau instrumentul de selecție a direcției. Calea este lipită în stratul selectat din paleta de straturi.
Strat formă	Lipește ilustrația ca un strat nou cu forme (un strat care conține o cale umplută cu culoarea de frontal).

- 5 Dacă ați selectat Obiect inteligent sau Pixeli din caseta de dialog Lipire, efectuați toate transformările dorite și faceți clic pe Enter sau pe Return pentru a plasa ilustrația.

Consultați și

- “Despre plasarea fișierelor” la pagina 76
- “Despre Obiecte inteligente” la pagina 305
- “Segmente, componente și puncte de traseu” la pagina 366
- “Crearea unei forme într-un strat cu forme” la pagina 354

Imaginile cu interval dinamic ridicat

Despre imaginile cu interval dinamic ridicat

Gama dinamică (raportul dintre regiunile închise și deschise la culoare) din spațiul vizibil depășește raza cuprinsă de ochi și a imaginilor afișate pe un monitor sau tipărite. Cu toate acestea, în timp ce ochiul uman se adaptează la niveluri diferite de luminozitate, majoritatea camerelor și a monitoarelor de calculator pot capta și reproduce doar o gamă dinamică fixă. Fotografii, regizorii de film și alte persoane care lucrează cu imagini digitale trebuie să facă selecții în legătură cu elementele importante dintr-un cadru, deoarece lucrează cu o gamă dinamică limitată.

Imaginile cu interval dinamic ridicat (HDR) deschid un orizont întreg de posibilități, deoarece pot reprezenta întreaga gamă dinamică a spațiului vizibil. Deoarece toate valorile de luminanță dintr-o scenă reală sunt reprezentate proporțional și stocate într-o imagine HDR, reglarea expunerii imaginii HDR este similară cu reglarea expunerii în momentul fotografierii unei scene reale. Această caracteristică vă permite să creați efecte de neclaritate și alte efecte de iluminare care par reale. În prezent, imaginile HDR sunt utilizate mai ales în filmele de lung metraj, în efecte speciale, în grafic 3D și în tehnologia fotografică de ultimă oră.



Fuzionarea imaginilor de expuneri diferite pentru crearea unei imagini HDR

A. Imaginea cu detalii de umbrire și cu efectele de evidențiere tăiate B. Imaginea cu detalii de evidențiere și cu efectele de umbrire tăiate C. Imaginea HDR care conține gama dinamică a cadrului

În Photoshop, valorile de luminanță ale imaginii HDR sunt stocate cu ajutorul unei reprezentări numerice cu virgulă mobilă de 32 de biți (32 de biți per canal). Valorile de luminanță dintr-o imagine HDR sunt corelate direct cu volumul de lumină dintr-un cadru. Diferă cazul fișierelor de imagini cu 16 biți per canal și cu 8 biți per canal (non-virgulă mobilă), care pot stoca valorile de luminanță doar din hârtiile cu text; aceasta reprezintă un segment extrem de mic al gamei dinamice din realitate.

Photoshop CS3 permite acum suportul straturilor pentru imaginile cu 32 de biți per canal, precum și accesul la mai multe instrumente, filtre și comenzi. Opțiunea cu 32 de biți a fost adăugată la crearea documentelor noi în Photoshop. Pentru informații suplimentare, consultați.

O altă caracteristică adăugată este pictura pe imaginile cu 32 de biți per canal. S-au efectuat îmbunătățiri la Adobe Color Picker pentru a putea specifica culorile care au o intensitate a luminozității care depășește 1,0 (echivalentul nivelului 255 dintr-un document RGB pe 8 biți). Consultați și "Despre alegerea culorii HDR (Photoshop Extended)" la pagina 84.

Puteți crea o imagine HDR cu ajutorul mai multor fotografii, fiecare dintre ele captată la o altă expunere. În Photoshop, comanda Fuzionare la HDR vă permite să creați imaginile HDR din mai multe fotografii. Deoarece o imagine HDR conține niveluri de luminozitate care depășesc posibilitățile de afișare ale unui monitor standard pe 24 de biți sau gama de tonuri de o pagină tipărită, Photoshop vă permite să reglați previzualizarea imaginii HDR, pentru ca aceasta să poată fi vizionată pe un monitor de calculator. Dacă este necesar să tipăriți imaginea sau să utilizați instrumentele și filtrele Photoshop care nu lucrează cu imagini HDR, puteți converti imaginea HDR într-o imagine cu 8 sau 16 biți per canal.

Suportul Photoshop pentru imagini pe 32 biți per canal

Utilizați următoarele instrumente, ajustări și filtre cu imaginile HDR cu 32 de biți per canal:

Ajustări Niveluri, Reducere saturație, Tonalitate/Saturație, Mixer canale, Filtru foto și Expunere.

Notă: Deși comanda Expunere poate fi utilizată la imaginile cu 8 sau 16 biți per canal, aceasta are rolul să realizeze ajustări de expunere pentru imaginile HDR cu 32 de biți per canal.

Moduri de amestecare Normal, Dizolvare, În spate, Clar, Închidere culoare, Multiplicare, Deschidere culoare, Densitate liniară (Adăugare), Diferență, Tonalitate, Saturație, Culoare și Luminositate.

Crearea documentelor noi de 32 bpc În caseta de dialog Creare, opțiunea pe 32 de biți apare în meniul pop-up pentru adâncimea de culoare, în dreapta meniului pop-up Mod de culoare.

Editare comenzi din meniu Toate comenzile, inclusiv Umplere, Contur, Transformare liberă și Transformare.

Formate de fișiere Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR și TIFF.

Notă: Deși Photoshop nu poate salva o imagine HDR în formatul de fișier LogLuv TIFF, poate deschide și citi un fișier LogLuv TIFF.

Filtre Mediu, Neclaritate casetă, Neclaritate gaussiană, Neclaritate de mișcare, Neclaritate radială, Neclaritate formă, Neclaritate suprafață, Adăugare zgomot, Nori 1, Nori 2, Focalizare, Clarificare inteligentă, Claritate optimizată, Bizotare, Anulare întretesere, Culori NTSC, Furnizare înaltă, Maxim, Minim și Decalaj.

Comenzi imagine Duplicare, Dimensiune imagine, Dimensiune canava, Raport de aspect pixel, Rotire canava, Calculare, Variabilă și Tăiere.

Straturile Straturi noi, straturi duplicate, straturi de reglare (Niveluri, Tonalitate/Saturație, Mixer canale, Filtru Foto și Expunere), straturi de umplere, măști de straturi, moduri de amestecare acceptate și obiecte inteligente.

Moduri Culoare RGB, tonuri de gri, conversie în 8 sau 16 biți per canal.

Raport de aspect pixel Suport pentru documentele pătrate și non-pătrate.

Selecții Invertire, Modificare margine, Transformare selecție, Salvare selecție și Încărcare selecție.

Instrumente Toate instrumentele din caseta de instrumente, cu excepția: Lasou Magnetic, Baghetă Magică, Pensulă Corecție pată, Pensulă Corecție, Ochi Roșii, Replasare Culoare, Pensulă Pictură din Istoric, Radieră Magică, Găleată Vopsea, Densitate Culoare, Întunecare și Burete. Unele instrumente funcționează doar cu modurile de amestecare acceptate.

Pentru a lucra cu anumite caracteristici Photoshop, puteți converti o imagine de 32 de biți per canal la o imagine de 16 sau 8 biți per canal. Utilizați comanda Salvare ca și convertiți o copie a fișierului imagine, pentru a păstra originalul.

Fuzionarea imaginilor în HDR

Utilizați comanda Fuzionare în HDR pentru a combina mai multe imagini (cu expuneri diferite) ale aceleiași imagini sau acelui cadru, captând gama dinamică a unui cadru într-o singură imagine HDR. Puteți opta pentru salvarea imaginii fuzionate ca imagine HDR cu 32 de biți per canal.

Notă: Comanda Fuzionare în HDR se poate utiliza și la salvarea imaginii fuzionate ca imagine cu 8 sau 16 biți per canal. Cu toate acestea, doar o imagine cu 32 de biți per canal poate stoca toate datele imaginii HDR; imaginile cu 8 și 16 biți per canal sunt tăiate.

Pentru informații despre preluarea fotografiilor în vederea fuzionării în imagini HDR, consultați secțiunea Preluarea fotografiilor pentru fuzionare în HDR de mai jos.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Photoshop) Selectați Fișier > Automat > Fuzionare în HDR.
- (Bridge) Selectați imaginile pe care doriți să le utilizați și selectați Instrumente > Photoshop > Fuzionare în HDR. Săriți la etapa 3.

2 În caseta de dialog Fuzionare la HDR, faceți clic pe Parcurgere, selectați imaginile și faceți clic pe Deschidere.

Pentru a elimina un element, selectați-l în caseta de dialog Fuzionare în HDR și faceți clic pe Eliminare.

Notă: Dacă doriți să adăugați un folder cu imagini sau imagini deschise în Photoshop, selectați Folder sau Deschidere fișiere din meniul Utilizare.

3 (Opțional) Selectați opțiunea Încercare de aliniere automată a imaginilor sursă, dacă aveți camera la îndemână după ce fotografiați mai multe imagini.

4 Faceți clic pe OK.

O a doua casetă de dialog Fuzionare în HDR afișează miniaturile imaginilor utilizate la rezultatul fuzionării, o previzualizare a rezultatului fuzionării, un meniu Adâncime culoare și o glisieră pentru setarea previzualizării punctului alb.

- 5 Dacă este nevoie, efectuați una dintre următoarele acțiuni pentru a seta opțiunile de vizualizare pentru previzualizarea rezultatului fuzionării:
 - Faceți clic pe butonul Minus sau Plus de sub imaginea de previzualizare, pentru a apropia sau depărta imaginea.
 - Selectați un procentaj de vizualizare sau un mod din meniul pop-up, de sub imaginea de previzualizare.
- 6 (Opțional) Deselectați sau selectați miniaturile din meniul de derulare Surse pentru a specifica imaginile utilizate în imaginea fuzionată.



Selectarea miniaturilor din meniul de derulare Surse

- 7 Selectați o adâncime de culoare pentru imaginea fuzionată din meniul Adâncime culoare.

Asigurați-vă că selectați o imagine cu 32 de biți pe canal, dacă doriți ca imaginea fuzionată să stocheze toată gama dinamică a imaginii HDR. Fișierele de imagini cu 8 și 16 biți per canal (fără virgulă mobilă) nu pot stoca toată gama de valori de luminanță dintr-o imagine HDR.
- 8 Mutați glisiera sub histogramă, pentru a previzualiza imaginea fuzionată.

Mutarea glisierii permite doar reglarea previzualizării imaginii. Toate datele imaginii HDR rămân intacte în fișierul imaginii fuzionate. Dacă salvați imaginea fuzionată cu 32 de biți per canal, ajustarea de previzualizare este stocată în fișierul imaginii HDR și se aplică la fiecare deschidere a fișierului în Photoshop. Reglarea de previzualizare este în permanență accesibilă și poate fi setată selectând Vizualizare > Opțiuni previzualizare 32 de biți.
- 9 Faceți clic pe OK pentru a crea imaginea fuzionată.

Dacă optați pentru a salva imaginea fuzionată ca imagine pe 8 sau 16 biți per canal, se deschide caseta de dialog Conversie HDR. Realizați corectările de expunere și contrast pentru a produce o imagine cu gama dinamică (gama tonală) dorită. Pentru informații suplimentare, consultați "Conversia de la 32 de biți la 8 sau 16 biți per canal" la pagina 82.

Fuzionarea fotografiilor într-o imagine HDR


Rețineți următoarele sugestii atunci când doriți să combinați fotografiile cu comanda Fuzionare în HDR.

- Montați camera pe un trepied.
- Faceți suficiente fotografii pentru a acoperi complet gama dinamică a cadrului. Puteți încerca să faceți între 5 și 7 poze, dar este posibil să aveți nevoie de mai multe expuneri, în funcție de gama dinamică a scenei. Numărul minim de fotografii trebuie să fie trei.
- Variați timpul de expunere pentru a crea diferite expuneri. Modificarea diafragmei modifică adâncimea câmpului din fiecare expunere și poate produce fotografii cu calitate mai slabă. Modificarea ISO-ului sau a diafragmei poate provoca zgomot de imagine sau vigneta.
- De regulă, nu utilizați caracteristica de auto-focalizare a camerei dvs., deoarece modificările de expunere sunt de obicei prea mici.

- Diferențele de expunere dintre fotografiile trebuie să fie de unul sau doi incremenți EV (valoare de expunere) (unul sau doi incremenți de diafragmă).
- Nu modificați iluminarea scenei - de exemplu, nu utilizați blitz-ul într-o singură expunere și în cealaltă nu.
- Asigurați-vă că cadrul este fix. Opțiunea Fuzionare expuneri funcționează cu imaginile expuse diferit pentru același cadru.

Reglați modul de vizualizare a gamei dinamice pentru imaginile HDR:


Gama dinamică a imaginilor HDR depășește posibilitățile de afișare ale monitoarelor standard de calculator. Atunci când deschideți o imagine HDR în Photoshop, aceasta poate fi foarte întunecată sau ștersă. Photoshop vă permite să reglați previzualizarea, pentru ca monitorul să afișeze o imagine HDR ale cărei efecte de evidențiere și de umbrire să nu fie șterse sau prea întunecate. Setările de previzualizare sunt stocate în fișierul de imagine HDR (doar PSD, PSB și TIFF) și sunt aplicate la fiecare deschidere a fișierului în Photoshop. Ajustările de previzualizare nu editează fișierul imaginii HDR, iar toate informațiile despre imaginea HDR rămân intacte. Utilizați reglarea expunerii (Imagine > Ajustări > Expunere) pentru a realiza editări ale expunerii pentru imaginea HDR cu 32 de biți pe canal.

 Pentru a vizualiza înregistrările pe 32 de biți din paleta Informații, faceți clic pe pictograma Pipetă și selectați 32 de biți din meniul pop-up.

- 1 Deschideți o imagine HDR cu 32 de biți per canal în Photoshop și selectați Vizualizare > Opțiuni previzualizare 32 de biți.
- 2 În caseta de dialog Opțiuni de previzualizare pe 32 de biți, selectați o opțiune din meniul Metodă:

Expunere și gama	Reglează luminozitatea și contrastul.
Comprimare valori lumananță	Comprimă valorile de lumananță din imaginea HDR, pentru ca acestea să se încadreze în intervalul valorilor de lumananță ale fișierului imaginii cu 8 sau 16 biți per canal.

- 3 Dacă selectați Expunere și gama, mutați glisierile Expunere și Gama pentru a regla luminozitatea și contrastul previzualizării imaginii.
- 4 Faceți clic pe OK.

 Puteți ajusta previzualizarea unei imagini HDR deschise în Photoshop, făcând clic pe triunghiul din bara de stare a ferestrei documentului și selectând Expunere pe 32 de biți din meniul pop-up. Mutați glisiera pentru a seta punctul alb pentru vizualizarea imaginii HDR. Faceți dublu clic pe glisor pentru a reveni la setarea prestabilită a expunerii. Deoarece reglarea se face pentru fiecare vizualizare în parte, puteți să aveți aceeași imagine HDR deschisă în mai multe ferestre, fiecare cu o reglare de previzualizare diferită. Reglările de previzualizare efectuate cu această metodă nu sunt stocate în fișierul imaginii HDR.

Consultați și

“Reglarea expunerii pentru imaginile HDR” la pagina 170

Conversia de la imagini de 32 biți la imagini de 8 bpc sau 16 bpc

Imaginile HDR conțin niveluri de lumananță care depășesc datele de lumananță care pot fi stocate în fișiere de imagini cu 8 bpc sau 16 bpc. Puteți efectua corecturi ale expunerii și ale contrastului la conversia unei imagini HDR cu 32 de biți per canal într-o imagine cu 8 sau 16 biți per canal, pentru a produce o imagine cu gama dinamică (gama tonală) dorită.

- 1 Deschideți o imagine cu 32 biți per canal și selectați Imagine > Mod > 16 biți/canal sau 8 biți/canal.
- 2 În caseta de dialog Conversie HDR, selectați o metodă pentru reglarea luminozității și a contrastului din imagine.

Expunere și gama	Vă permite să reglați manual luminozitatea și contrastul imaginii HDR.
------------------	--

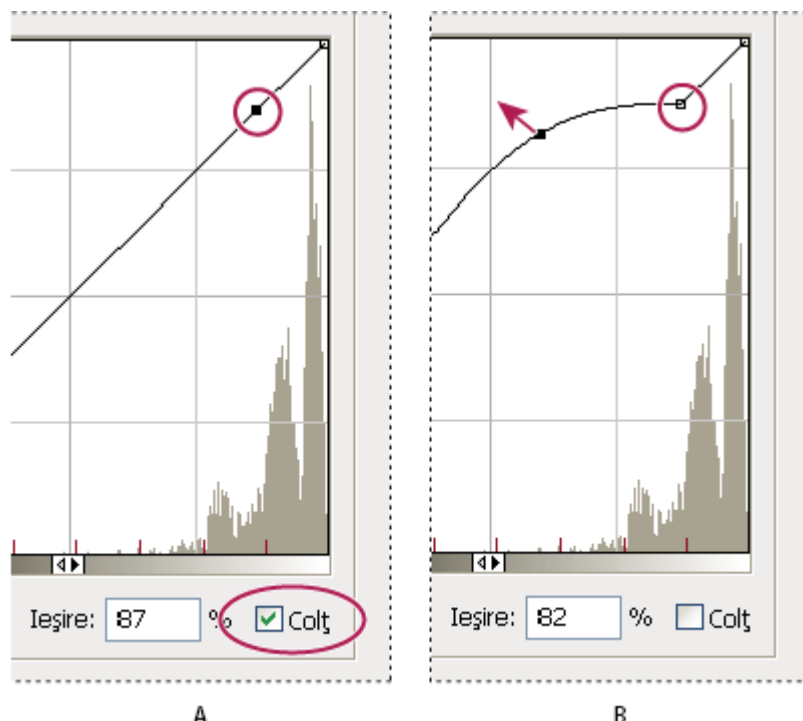
Comprimare valori lumananță	Comprimă valorile de lumananță din imaginea HDR, pentru ca acestea să se încadreze în intervalul valorilor de lumananță ale fișierului imaginii cu 8 sau 16 biți per canal. Nici o altă ajustare nu mai trebuie realizată, această metodă funcționează automat. Faceți clic pe OK pentru a converti imaginea cu 32 de biți per canal.
Egalizare histogramă	Comprimă gama dinamică a imaginii HDR, încercând să mențină același contrast. Nici o altă ajustare nu mai trebuie realizată, această metodă funcționează automat. Faceți clic pe OK pentru a converti imaginea cu 32 de biți per canal.
Adaptare locală	Reglează tonalitatea din imaginea HDR, prin recalcularea volumului de corectare necesară pentru regiunile de luminozitate locală din imagine.

3 (Opțional) Faceți clic pe săgeată pentru a afișa curba tonală și histograma. Histograma afișează valorile de lumananță din imaginea HDR originală. Marcajele roșii aflate de-a lungul axei orizontale au incrementuri de 1 EV (aproximativ un increment de diafragmă). Curba tonală este activă doar pentru metoda Adaptare locală.

4 Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Dacă selectați Expunere și gama, mutați glisiera Expunere pentru a ajusta compensarea și mutați glisiera Gama pentru a regla contrastul.
- Dacă selectați Adaptare locală, mutați glisiera Rază pentru a specifica dimensiunea regiunilor de luminozitate locală. Mutați glisiera Prag pentru a specifica distanța dintre două valori tonale ale pixelilor, pentru ca acestea să nu mai aparțină aceleiași regiuni de luminozitate. Puteți utiliza curba tonală și pentru a efectua ajustări.

Notă: Curba tonală vă permite să efectuați modificări limitate din loc în loc și încearcă să egalizeze modificările în toate punctele. Dacă selectați opțiunea Colț după ce introduceți un punct pe curbă, limita este eliminată și nu se mai efectuează egalizarea la inserarea și mutarea celui de-al doilea punct. Puteți observa că curba devine unghiulară în locul de aplicare a opțiunii Colț.



Reglarea curbei de tonuri cu ajutorul opțiunii Colț

A. Inserarea unui punct permite afișarea opțiunii Colț. B. Reglarea noului punct transformă curba într-un unghi, în locul în care se utilizează opțiunea Colț.

5 (Opțional) Pentru a salva opțiunile de tonuri pe 32 de biți într-un fișier, faceți clic pe Salvare. Introduceți un nume pentru fișier în caseta de dialog Salvare și faceți clic pe Salvare.

Puteți reutiliza fișierul cu opțiuni de tonuri pe 32 de biți. Faceți clic pe Încărcare pentru a converti altă imagine de 32 bpc într-o imagine de 8 sau 16 bpc.

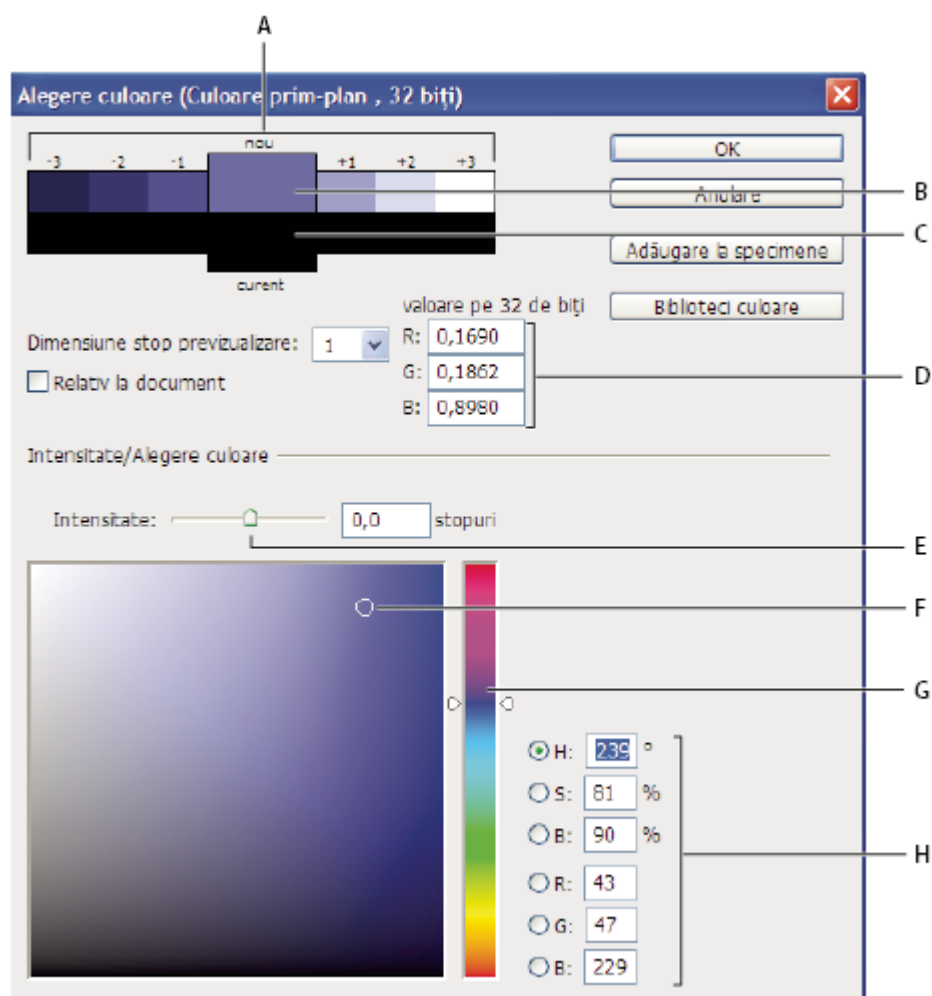
6 Faceți clic pe OK pentru a converti imaginea cu 32 de biți per canal.

Consultați și

“Prezentare de ansamblu a curbelor” la pagina 159

Despre Alegere culoare HDR (Photoshop Extended)

Alegere culoare HDR vă permite să vizualizați cu precizie și să selectați culorile pentru utilizare în imagini HDR cu 32 de biți. Ca și în Adobe Color Picker, selectați o culoare făcând clic pe câmpul unei culori și reglând glisorul pentru culoare. Glisorul Intensitate vă permite să reglați luminozitatea unei culori pentru a corespunde intensității culorilor din imaginea HDR cu care lucrați. Zona de previzualizare vă permite să vizualizați specimene dintr-o culoare selectată pentru a vedea cum va fi expusă la diferite expuneri și intensități.



Alegere culoare HDR

A. Zona de previzualizare B. Culoare ajustată C. Culoare inițială D. valori în virgulă mobilă 32 biți E. Glisor Intensitate F. Culoare prelevată G. Glisorul Culoare H. Valori culoare

Consultați și

“Prezentare generală a instrumentului Alegere culoare Adobe” la pagina 119

“Reglați modul de vizualizare a gamei dinamice pentru imaginile HDR.” la pagina 82

Afișarea Alegere culoare HDR

❖ După ce deschideți o imagine de 32 bpc, efectuați una din următoarele operații:

- În caseta Instrumente, faceți clic pe caseta de selectare a culorii planului frontal sau a fundalului
- În paleta culoare, faceți clic pe caseta de selectare Setare culoare plan frontal sau Setare culoare fundal.

Instrumentul de prelevare a culorii este disponibil când caracteristicile vă permit să selectați o culoare. De exemplu, dacă faceți clic pe specimenul de culoare din bara de opțiuni pentru anumite instrumente sau pe pipete în alte casete de dialog de ajustare a culorii.

Selectarea culorilor pentru imaginile HDR

Partea inferioară din Alegere culoare HDR funcționează asemeni instrumentului obișnuit de prelevare a culorii pentru imagini pe 8 sau 24 biți. Faceți clic în câmpul culorii pentru a selecta o culoare și deplasați glisorul pentru culoare pentru a schimba nuanțele sau utilizați câmpurile HSB sau RGB pentru a introduce valori numerice pentru o anumită culoare. În câmpul culorii, luminozitatea crește pe măsură ce vă deplasați de jos în sus, iar saturația crește pe măsură ce vă deplasați de la stânga la dreapta.

Utilizați glisorul Intensitate pentru a ajusta luminozitatea culorii. Valoarea pentru culoare, la care se adaugă valoarea pentru intensitate sunt convertite în valori în virgulă mobilă de 32 de biți în documentul dvs. HDR.

- 1 Selectați o culoare făcând clic în câmpul culorii și deplasând glisorul pentru culoare sau introducând valori numerice pentru HSB sau RGB ca în Adobe Color Picker.
- 2 Ajustați glisorul Intensitate pentru a mări sau a micșora luminozitatea culorii. Specimenul de culoare nou din scala de previzualizare din partea superioară a instrumentului de prelevare a culorii afișează efectul de creștere sau descreștere pentru culoarea selectată.

Stopurile de culoare sunt invers proporționale cu stopurile de setare a expunerii. Dacă măriți setarea expunerii imaginii HDR cu două stopuri, reducând stopurile de intensitate cu doi, se va păstra același aspect al culorii, ca și când atât expunerea imaginii HDR, cât și intensitatea culorii ar fi setate la 0.

Dacă știți valorile RGB de 32 biți exacte pentru culoarea dorită, le puteți introduce direct în câmpurile RGB pentru valoarea de 32 de biți.

- 3 (Opțional) Ajustați setările pentru zona de previzualizare.

Dimensiune stop previzualizare	Setează selecția în trepte a stopurilor pentru fiecare specimen al previzualizării. De exemplu, setarea cu valoarea 3 conduce la specimene de -9, -6, -3, +3, +6, +9. Aceste specimene îți permit să previzualizezi aspectul culorii selectate la diferite setări ale expunerii.
Relativ la document	Selectați pentru a ajusta specișimenele de previzualizare pentru a reflecta setarea curentă a expunerii pentru imagine. De exemplu, dacă expunerea documentului este setată la o valoare superioară, specișimenele de previzualizare nou va fi mai deschis decât culoarea selectată în câmpul pentru selectarea culorii pentru a evidenția efectul expunerii mai ridicate pe culoarea selectată. Dacă expunerea curentă este setată la 0 (valoare prestabilită), bifarea sau debifarea acestei opțiuni nu va conduce la modificarea noului specișimen.

- 4 (Opțional) Faceți clic pe Adăugare la specișimene pentru a adăuga culoarea selectată la paleta Specișimene.

- 5 Faceți clic pe OK.


Pictura pe imagini HDR (Photoshop Extended)

Puteți să editați și să adăugați efecte în imaginile HDR/32 biți per canal utilizând oricare din următoarele instrumente Photoshop: Pensulă, Creion, Peniță, Formă, Clonare, Ștampilă tipar, Radieră, Degrade, Neclaritate, Claritate, Mânjire și Pensulă istoric. De asemenea, puteți să utilizați instrumentul Text pentru a adăuga straturi de text de 32 de biți per canal într-o imagine HDR.

Când editați sau pictați pe imagini HDR, puteți să vă previzualizați activitatea la diferite setări ale expunerii utilizând fie glisorul pentru expunerea de 32 de biți din zona de informații a documentului, fie caseta de dialog Opțiuni previzualizare 32 de biți (Vizualizare > Opțiuni previzualizare 32 biți). Alegere culoare HDR vă mai permite să previzualizați culoarea planului frontal la setări ale culorii diferite pentru a corespunde setărilor diferite ale expunerii într-o imagine HDR.

- 1 Deschideți o imagine HDR.
- 2 (Opțional) Setați expunerea pentru imagine. Consultați “Reglarea vizualizării gamei dinamice pentru imaginile HDR” la pagina 82.
- 3 Pentru instrumentele Pensulă sau Creion, faceți clic pe culoarea de fundal pentru a deschide Alegere culoare HDR și selectați o culoare. Pentru instrumentul Text, faceți clic pe specimenul de culoare din bara de opțiuni a instrumentului Text pentru a seta culoarea textului.

Zona de previzualizare din Alegere culoare HDR vă ajută să selectați și să ajustați o culoare de fundal în relație cu diferite setări ale expunerii din imaginea HDR. Consultați “Despre alegerea culorii HDR (Photoshop Extended)” la pagina 84.

 Pentru a vizualiza efectele picturii la diferite expuneri HDR, utilizați comanda Fereastră > Aranjare > Fereastră nouă pentru a deschide vizualizări simultane ale aceleiași imagini HDR, apoi setați fiecare fereastră la o altă expunere, utilizând glisorul Expunere din zona barei de stare a documentului.

Capitolul 4: Camera Raw

Software-ul Adobe Photoshop Camera Raw funcționează cu Adobe Photoshop, Adobe After Effects și Adobe Bridge. Puteți utiliza software-ul Photoshop Camera Raw pentru a importa și a ajusta fișiere în formatul brut al camerei, respectiv JPEG și TIFF.

Introducere Camera Raw

Despre fișierele în formatul brut al camerei

Un fișier în *formatul brut al camerei* conține date despre o imagine în tonuri de gri, necomprimate și neprocesate, de la senzorul de imagine al unei camere digitale, împreună cu informații despre modul de captură a imaginii. Software-ul Photoshop Camera Raw interpretează fișierul în formatul brut al camerei, utilizând informații despre cameră și metadatele imaginii pentru a construi și a procesa o imagine color.

Considerați fișierul în formatul brut al camerei ca fiind negativul fotografiei dvs. Puteți să reprocesați fișierul în orice moment, obținând rezultatele dorite prin ajustarea balansului de alb, intervalului tonal, contrastului, saturației culorilor și clarității. Când ajustați o imagine în formatul brut al camerei, datele inițiale despre formatul brut al camerei se păstrează. Ajustările sunt stocate ca metadate într-un fișier ataș, într-o bază de date sau în fișierul propriu-zis (în cazul formatului DNG).

Nu puteți realiza fișiere JPEG utilizând camera; aceasta procesează automat formatul JPEG pentru a îmbunătăți și a comprima imaginea. În general, aveți un control redus asupra modului în care se execută această procesare. Realizarea de fotografii în formatul brut al camerei vă oferă un control mai mare decât în cazul imaginilor JPEG, deoarece formatul brut al camerei nu vă blochează accesul la procesarea executată de cameră.

Pentru a captura imagini în formatul brut al camerei, trebuie să setați camera pentru a salva fișiere în propriul său format brut.

Notă: *Formatul Photoshop Raw (.raw) este un format de fișier pentru transferul imaginilor între aplicații și platforme pentru calculatoare. Nu confundați formatul brut Photoshop cu formatele brute de fișiere ale camerelor.*


Camerele digitale capturează și stochează date brute cu o curbă de reacție liniară a tonurilor (gamma 1.0). Atât filmul, cât și ochiul uman au o reacție logaritmică, neliniară la lumină (gamma mai mare decât 2). O imagine neprocesată în formatul brut al camerei, vizualizată ca imagine în tonuri de gri va părea foarte închisă, deoarece elemente care apar de două ori mai luminoase pentru senzorul foto și computer sunt percepute de două ori mai puțin luminoase de către ochiul uman.

Despre Camera Raw

Software-ul Camera Raw este inclus ca plug-in cu Adobe After Effects și Adobe Photoshop, și adaugă funcționalitate pentru Adobe Bridge. Camera Raw oferă acestor aplicații capacitatea de a importa și a lucra cu fișiere în formatul brut al camerei. De asemenea, puteți să utilizați Camera Raw pentru a lucra cu fișiere JPEG și TIFF.

Trebuie să aveți instalată aplicația Photoshop sau After Effects pentru a deschide fișierele în caseta de dialog Camera Raw din Bridge. Totuși, dacă aplicația Photoshop sau After Effects nu este instalată, puteți să previzualizați imaginile și să vizualizați metadatele acestora în Bridge. Dacă o altă aplicație este asociată cu tipul de fișier de imagine, puteți să deschideți fișierul în aplicația respectivă, din Bridge.


Utilizând Bridge, puteți să aplicați, să copiați și să ștergeți setări de imagine, și puteți să vizualizați previzualizări și metadate pentru fișierele în formatul brut al camerei, fără a le deschide în caseta de dialog Camera Raw. Previzualizarea în Bridge este o imagine JPEG generată utilizând setările de imagine curente; previzualizarea nu reprezintă datele propriu-zise în formatul brut al camerei, care ar apărea ca o imagine în tonuri de gri, foarte închisă.

Notă: *O pictogramă de atenționare  apare în miniaturi și în imaginea previzualizată în caseta de dialog Camera Raw în timpul generării previzualizării din imaginea în formatul brut al camerei.*

Puteți să modificați setările implicite pe care software-ul Camera Raw le utilizează pentru un anumit model de cameră. Pentru fiecare model de cameră, puteți să modificați și valorile implicite pentru o anumită setare ISO sau o anumită cameră (după numărul de serie). Puteți să modificați și să salvați setări de imagine ca presetări, pentru a le utiliza cu alte imagini.

Când utilizați Camera Raw pentru a efectua ajustări (inclusiv pentru îndreptare și decupare) asupra unei imagini în formatul brut al camerei, datele inițiale ale imaginii în formatul brut al camerei sunt păstrate. Ajustările pentru fiecare imagine sunt

stocate în baza de date Camera Raw, ca metadate încorporate în fișierul de imagine sau într-un fișier ataș XMP (un fișier de metadate care însoțește fișierul în format brut al camerei). Pentru informații suplimentare, consultați “Specificarea locației de stocare a setărilor Camera Raw” la pagina 103.

După ce procesați și editați un fișier în formatul brut al camerei, utilizând plug-in-ul Camera Raw, o pictogramă  apare în miniatura din Bridge.

Dacă deschideți un fișier în formatul brut al camerei în Photoshop, puteți să salvați imaginea în alte formate de imagine, cum ar fi PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG sau PBM. Din caseta Camera Raw din Photoshop, puteți să salvați fișierele procesate în formatul Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF sau Photoshop (PSD). Deși software-ul Photoshop Camera Raw poate deschide și edita un fișier de imagine în formatul brut al camerei, acesta nu poate salva o imagine în formatul brut al camerei.

Notă: În Photoshop, caseta de dialog Camera Raw este suprimată automat atunci când utilizați un lot de fișiere pentru o galerie foto web, un pachet de imagini sau o foaie de contacte, sau când utilizați comanda Plasare.

Pe măsură ce sunt disponibile noi versiuni de Camera Raw, puteți să actualizați software-ul instalând o versiune nouă a plug-in-ului. Puteți verifica dacă există actualizări pentru software-ul Adobe selectând Asistență > Actualizări.

Pentru documentație actualizată pentru Camera Raw, vizitați site-ul Web Adobe la adresa www.adobe.com/go/learn_ps_camerarawhelp_ro.

Diferite modele de camere salvează imaginile în formatul brut al camerei în diverse formate, iar datele trebuie să fie interpretate diferit pentru aceste formate. Camera Raw include profiluri pentru multe modele de camere și poate interpreta o gamă largă de formate brute ale camerelor.

Notă: Pentru o listă a camerelor acceptate și pentru informații suplimentare despre Camera Raw, vizitați www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw_ro.

Despre formatul Digital Negative (DNG)

Digital Negative (DNG) este un format non-proprietar, cu documentație publică și suport extins pentru stocarea datelor în formatul brut al camerei. Dezvoltatorii de hardware și software utilizează DNG deoarece rezultă într-un flux de lucru flexibil pentru procesarea și arhivarea datelor în formatul brut al camerei. Puteți să utilizați DNG și ca format intermediar pentru stocarea imaginilor care au fost capturate inițial utilizând un format brut al camerei, proprietar.

Deoarece metadatele DNG sunt documentate public, cititoarele software cum ar fi Camera Raw nu necesită cunoștințe specifice camerelor pentru a decoda și a procesa fișiere create de o cameră care acceptă DNG. Dacă se întrerupe suportul pentru un format proprietar, utilizatorii nu vor mai putea să acceseze imagini în acel format, iar imaginile pot fi pierdute definitiv. Deoarece DNG este documentat public, este mult mai probabil ca imaginile în format brut stocate ca fișiere DNG să poată fi citite de software în viitor, DNG fiind astfel o opțiune sigură pentru stocarea arhivelor.

DNG este o extensie a formatului TIFF 6.0 și este compatibilă cu standardul TIFF-EP. Este posibil (dar nu obligatoriu) ca un fișier DNG să respecte simultan atât specificațiile Digital Negative, cât și standardul TIFF-EP.

Metadatele pentru ajustările aduse imaginilor stocate ca fișiere DNG pot fi încorporate în fișierul DNG propriu-zis, în loc să fie salvate într-un fișier ataș XMP sau în baza de date Camera Raw.

Puteți converti fișiere din formatul brut al camerei în format DNG utilizând Adobe DNG Converter. Pentru informații suplimentare despre formatul DNG și DNG Converter, vizitați www.adobe.com/go/learn_ps_dng_ro.

Procesarea imaginilor cu Camera Raw

Copiați fișierele în formatul brut al camerei pe hard-disk, organizați-le și (opțional) converțiți-le la DNG.

Înainte de a lucra cu imaginile reprezentate de fișierele dvs. în formatul brut al camerei, trebuie să le transferați de pe cardul de memorie al camerei, să le organizați, să înlocuiți numerele secvențiale din denumirile acestora cu nume intuitive și să efectuați toate pregătirile necesare pentru utilizarea lor. Utilizați comanda Preluare fotografii de pe camera digitală din Bridge pentru a realiza aceste sarcini automat.


Deschideți fișierele de imagine în Camera Raw.

Puteți să deschideți fișiere în formatul brut al camerei în Camera Raw din aplicația Bridge, After Effects sau Photoshop. Puteți de asemenea să deschideți fișiere JPEG și TIFF în Camera Raw, din Bridge. (Vezi “Deschiderea imaginilor în Camera Raw” la pagina 92.)

Pentru a viziona un tutorial video despre importul imaginilor utilizând Camera Raw, vizitați site-ul Web Adobe, la adresa www.adobe.com/go/vid0005_ro.

Ajustarea culorii

Ajustările de culoare includ balansul de alb, tonul și saturația. Puteți efectua majoritatea ajustărilor în fila De bază și apoi puteți utiliza controalele din celelalte file pentru a optimiza rezultatele. Dacă doriți să deschideți Camera Raw pentru a analiza imaginea și să aplicați cea mai bună opțiunea a aplicației pentru ajustările tonale, faceți clic pe Automat în fila De bază.

Pentru a aplica setările utilizate pentru imaginea anterioară sau pentru a aplica setările implicite pentru modelul de cameră, setările camerei sau setările ISO, selectați comanda corespunzătoare din meniul Setări Camera Raw  (Vezi “Aplicarea setărilor Camera Raw” la pagina 104.)

Pentru a viziona un tutorial video despre ajustarea imaginilor utilizând Camera Raw, vizitați site-ul Web Adobe, la adresa www.adobe.com/go/vid0006_ro.

Pentru a viziona un tutorial video despre ajustarea mai multor imagini utilizând Camera Raw, vizitați site-ul Web Adobe, la adresa www.adobe.com/go/vid0007_ro.

Efectuarea altor ajustări și a corecțiilor de imagine.

Utilizați alte instrumente și controale din caseta de dialog Camera Raw pentru a efectua sarcini precum ajustarea clarității imaginii, reducerea zgomotului, corectarea defectelor de obiectiv și retușare.

(Opțional) Salvarea setărilor de imagine ca presetare sau ca setări implicite de imagine.

Pentru a aplica ulterior aceleași ajustări pentru alte imagini, salvați setările ca presetare. Dacă doriți să salvați ajustările ca valori implicite care vor fi aplicate pentru toate imaginile provenite de la un anumit model de cameră, o anumită cameră sau o anumită setare ISO, salvați setările de imagine ca valori implicite noi pentru Camera Raw. (Vezi “Salvarea, resetarea și încărcarea setărilor Camera Raw” la pagina 102.)

Setarea opțiunilor pentru fluxul de lucru pentru Photoshop.

Setați opțiuni pentru a preciza caracteristicile imaginilor salvate din Camera Raw și modul în care Photoshop trebuie să le deschidă.

Salvați imaginea sau deschideți-o în Photoshop sau After Effects.

După finalizarea ajustării imaginii în Camera Raw, aveți patru opțiuni de bază: puteți să aplicați ajustările asupra fișierului în formatul brut al camerei, să deschideți imaginea ajustată în altă aplicație, să salvați imaginea ajustată în alt format sau să anulați și să abandonați ajustările. Dacă deschideți caseta de dialog Camera Raw din After Effects sau Photoshop, butoanele Salvare și Finalizat nu sunt disponibile.

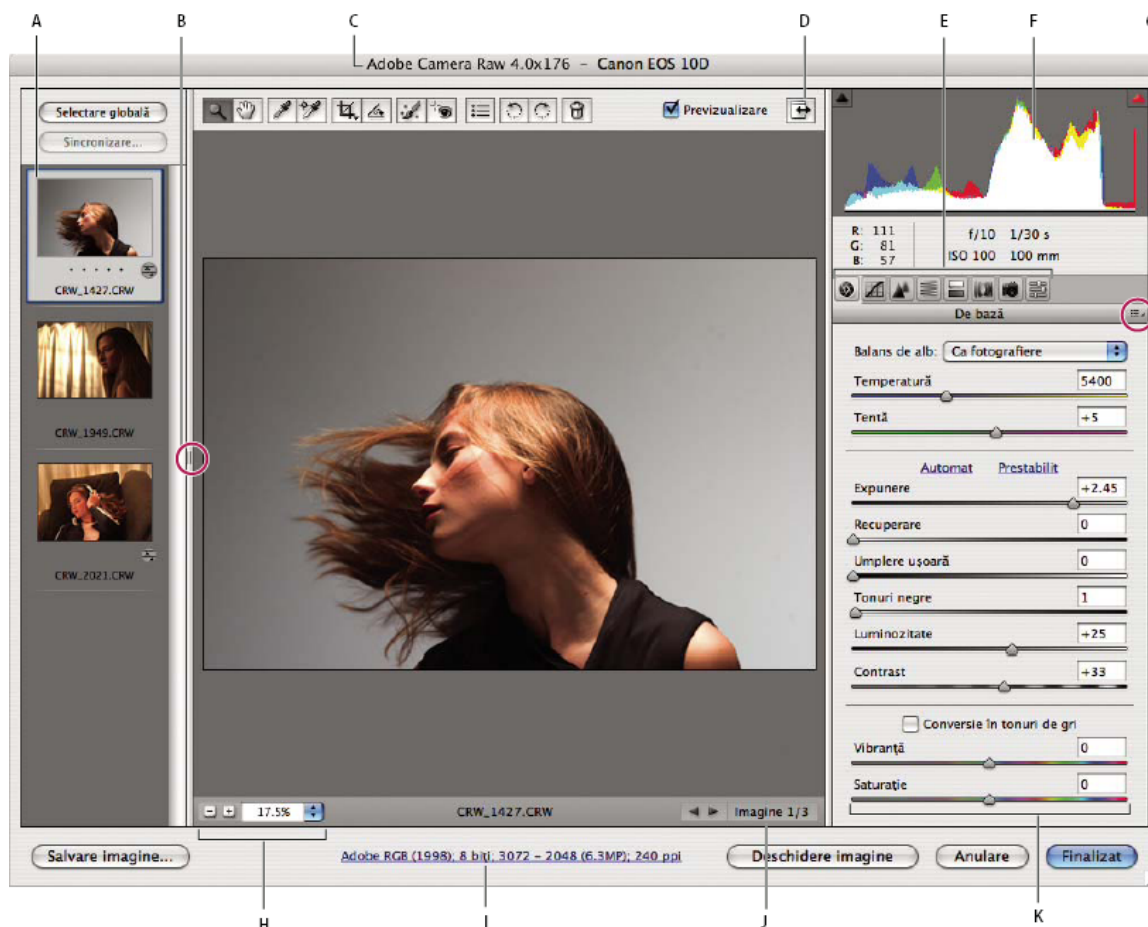
Salvare Aplică setările Camera Raw asupra imaginilor și salvează copii ale acestora în format JPEG, PSD, TIFF sau DNG. Apăsăți tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a suprima caseta de dialog Opțiuni de salvare Camera Raw și a salva fișierele utilizând ultimul set de opțiuni de salvare. (Vezi “Salvarea unei imagini din formatul brut al camerei în alt format” la pagina 93.)

Deschidere sau OK Deschide copii ale fișierelor de imagine în formatul brut al camerei (cu setările Camera Raw aplicate) în Photoshop sau After Effects. Fișierul de imagine inițial în formatul brut al camerei rămâne nemodificat.

Finalizat Închide caseta de dialog Camera Raw și stochează setările fișierului în fișierul de bază de date în formatul brut al camerei, în fișierul ataș XMP sau în fișierul DNG.

Anulare Anulează ajustările specificate în caseta de dialog Camera Raw.

Prezentarea generală a casetei de dialog Camera Raw




Caseta de dialog Camera Raw


A. Diafilm B. Comutare diafilm C. Cameră, nume fișier și informații EXIF D. Comutare la modul Ecran complet E. File pentru ajustarea imaginii F. Histogramă G. Meniul Setări Camera Raw H. Niveluri de zoom I. Faceți clic pentru a afișa opțiunile pentru fluxul de lucru J. Săgeți de navigare K. Glisoare pentru ajustare

Notă: Unele dintre controalele disponibile când deschideți caseta de dialog Camera Raw din Bridge sau Photoshop nu sunt disponibile atunci când deschideți caseta de dialog Camera Raw din After Effects.

Meniul Setări Camera Raw

Pentru a deschide meniul Setări Camera Raw, faceți clic pe butonul  din colțul din dreapta-sus al oricărei file pentru ajustarea imaginii. Multe dintre comenzile din acest meniu sunt disponibile și din meniul Editare > Dezvoltare setări din Bridge.

Controalele de vizualizare Camera Raw

Instrument Zoom  Setează zoom-ul de previzualizare la următoarea valoare presetată mai mare, atunci când faceți clic pe imaginea previzualizată. Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pentru a utiliza următoarea valoare de zoom mai mică. Trageți instrumentul Zoom în imaginea previzualizată pentru a apropia o zonă selectată. Pentru reveni la 100%, faceți dublu clic pe instrumentul Zoom.

Instrument Mână Mută imaginea în fereastra de previzualizare dacă imaginea previzualizată este setată la un nivel de zoom mai mare decât 100%. Mențineți apăsată bara de spațiu pentru a activa temporar instrumentul Mână, în timp ce utilizați un alt instrument. Faceți dublu clic pe instrumentul Mână pentru a încadra imaginea previzualizată în fereastră.

Selectare nivel zoom Selectați o setare de mărire din meniu sau faceți clic pe butoanele Selectare nivel zoom.

Previzualizare Afișează o previzualizare a ajustărilor de imagine efectuate în fila curentă, combinate cu setările din alte file. Deselectați pentru a afișa imaginea cu setările inițiale din fila curentă, combinate cu setările din alte file.

RGB Afășează valorile roșu, verde și albastru pentru pixelul de sub pointerul din imaginea previzualizată.

Umbre și evidențieri Afășează tăierea umbrelor și a evidențierilor. Umbrele tăiate apar cu albastru, iar evidențierile tăiate apar cu roșu. Tăierea evidențierilor este afășată dacă oricare dintre cele trei canale RGB este tăiat (complet saturat, fără detalii). Tăierea umbrelor este afășată dacă toate cele trei canale RGB sunt tăiate (negre, fără detalii).

File pentru ajustarea imaginii

De bază Ajustați balansul de alb, saturația culorilor și tonalitatea.

Curbă tonală Optimizați tonalitatea utilizând o curbă parametrică și o curbă punctuală.

Detaliu Ajustați claritatea imaginilor sau reduceți zgomotul.

HSL/Tonuri de gri Optimizați culorile utilizând ajustările de nuanță, saturație și luminanță.

Divizare tonare Colorați imaginile monocrome sau creați efecte speciale cu imagini color.

Corecție lentile Compensați aberațiile de cromaticitate și vignetarea cauzate de lentilele camerei.

Calibrare cameră Corectați o culoare dominantă nedorită din umbre și ajustați culorile non-neutre pentru a compensa diferența dintre comportamentul camerei și profilul Camera Raw pentru modelul dvs. de cameră.


Presetări Salvați și aplicați seturi de setări de ajustare a imaginii ca presetări.

Lucrul cu cache-ul Camera Raw în Bridge

Când vizualizați fișiere în formatul brut al camerei în Adobe Bridge, miniaturile și previzualizările utilizează setările implicite sau setările ajustate de dvs. Cache-ul din Bridge și cache-ul Camera Raw stochează date pentru miniaturile de fișiere, metadate și informații despre fișiere. Stocarea în cache a acestor date scurtează timpul de încărcare atunci când reveniți la un dosar vizualizat anterior.

Deoarece cache-ul poate să devină foarte mare, puteți să îl goliți sau să limitați dimensiunea acestuia. Puteți de asemenea să goliți și să regenerați cache-ul, dacă suspectați că este corupt sau vechi. Golirea cache-ului șterge informațiile despre miniaturi și metadatele adăugate de la deschiderea în Bridge a fișierului în formatul brut al camerei.

Notă: *Cache-ul Camera Raw poate stoca date pentru aproximativ 200 de imagini, pe fiecare gigabyte de spațiu de stocare pe disc care îi este alocat. În mod implicit, cache-ul Camera Raw este setat la o dimensiune maximă de 1 GB. Puteți să creșteți limita acestuia în preferințele Camera Raw.*

1 În Bridge, selectați Editare > Preferințe Camera Raw (Windows) sau Bridge > Preferințe Camera Raw (Mac OS). Alternativ, cu caseta de dialog Camera Raw deschisă, faceți clic pe butonul Deschidere dialog Preferințe .

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a schimba dimensiunea cache-ului, introduceți o valoare pentru dimensiunea maximă.
- Pentru a goli cache-ul Camera Raw, faceți clic pe butonul Golire cache.
- Pentru a schimba locația cache-ului Camera Raw, faceți clic pe Selectare locație.

Parcurgerea, deschiderea și salvarea imaginilor



Procesarea, compararea și evaluarea mai multor imagini în Camera Raw

Cea mai simplă modalitate de a lucra cu mai multe imagini în formatul brut al camerei este să utilizați vizualizarea Diafilm din Camera Raw, care se deschide în mod implicit atunci când deschideți mai multe imagini în Camera Raw din Bridge.

Imaginile pot avea trei stări în vizualizarea Diafilm: deselectată, selectată (dar inactivă) și activă (și selectată). În general, ajustările sunt aplicate tuturor imaginilor selectate.

Puteți de asemenea să sincronizați setările pentru a aplica setările imaginii active pentru toate imaginile selectate. Puteți să aplicați rapid un set de ajustări asupra unui întreg set de imagini - cum ar fi toate fotografiile realizate în aceleași condiții - și puteți să optimizați fotografiile individuale ulterior, după ce stabiliți pe care le veți utiliza pentru rezultatul final.

- Pentru a selecta o imagine, faceți clic pe miniatura acesteia. Pentru a selecta un interval de imagini, faceți Shift-clic pe două miniaturi. Pentru a adăuga o imagine la o selecție, faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe miniatura acesteia.

- Pentru a schimba imaginea activă fără a schimba imaginile selectate, faceți clic pe o săgeată de navigare  din partea de jos a panoului de previzualizare.
- Pentru a aplica setările imaginii active pentru toate imaginile selectate, faceți clic pe butonul Sincronizare din partea de sus a panoului Diafilm și selectați setările de sincronizat.
- Pentru a aplica o evaluare cu stea, faceți clic pe o evaluare de sub miniatura imaginii.
- Pentru a marca imaginile selectate pentru ștergere, faceți clic pe Marcare pentru ștergere .

O cruce roșie apare în miniatura unei imagini marcate pentru ștergere. Fișierul este trimis în Recycle Bin (Windows) sau Trash (Mac OS) atunci când închideți caseta de dialog Camera Raw. (Dacă decideți să păstrați o imagine pe care ați marcat-o pentru ștergere, selectați-o în panoul Miniaturi și faceți clic din nou pe Marcare pentru ștergere, înainte de a închide caseta de dialog Camera Raw.)

Automatizarea procesării imaginilor cu Camera Raw

Puteți crea o acțiune pentru automatizarea procesării fișierelor de imagine cu Camera Raw. Puteți automatiza procesul de editare și procesul de salvare a fișierelor în formate cum ar fi PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF și PDF. În Photoshop, puteți să utilizați și comanda Lot, procesorul de imagini sau comanda Creare droplet pentru a procesa unul sau mai multe fișiere de imagine. Procesorul de imagine este util în special pentru salvarea fișierelor de imagine în diferite formate de fișier, în timpul aceleiași sesiuni de procesare.

În continuare sunt prezentate câteva sugestii pentru automatizarea procesării fișierelor de imagine în formatul brut al camerei:

- Când înregistrați o acțiune, selectați mai întâi Setări imagine din meniul Setări Camera Raw din caseta de dialog Camera Raw. Astfel, setările specifice fiecărei imagini (din baza de date Camera Raw sau fișierele ataș XMP) sunt utilizate pentru a reda acțiunea.
- Dacă intenționați să utilizați acțiunea cu comanda Lot, utilizați comanda Salvare ca și selectați formatul de fișier atunci când salvați imaginea în formatul brut al camerei.
- Când utilizați o acțiune pentru a deschide un fișier în formatul brut al camerei, caseta de dialog Camera Raw reflectă setările care erau în vigoare când a fost înregistrată acțiunea. Puteți să creați acțiuni diferite pentru deschiderea fișierelor de imagine în formatul brut al camerei cu diferite setări.
- Când utilizați comanda Lot, selectați opțiunea Substituire comenzi “Deschidere” din acțiune. Toate comenzile Deschidere din acțiune se vor aplica asupra lotului de fișiere, și nu asupra fișierelor specificate după nume în acțiune. Deselectați opțiunea Substituire comenzi “Deschidere” din acțiune numai dacă doriți ca acțiunea să se aplice asupra fișierelor deschise sau dacă acțiunea utilizează comanda Deschidere pentru preluarea informațiilor necesare.
- Când utilizați comanda Lot, selectați Suprimare dialoguri opțiuni deschidere fișier pentru a împiedica afișarea casetei de dialog Camera Raw pentru fiecare imagine în formatul brut al camerei, care este procesată.
- Când utilizați comanda Lot, selectați Substituire comenzi “Salvare ca” din acțiune, dacă doriți să utilizați instrucțiunile Salvare ca din comanda Lot în locul instrucțiunilor Salvare ca din acțiune. Dacă selectați această opțiune, acțiunea trebuie să conțină o comandă Salvare ca, deoarece comanda Lot nu salvează automat fișierele sursă. Deselectați opțiunea Substituire comenzi “Salvare ca” din acțiune pentru a salva fișierele procesate de comanda Lot în locația specificată în caseta de dialog Lot.
- La crearea unui droplet, selectați opțiunea Suprimare dialoguri opțiuni deschidere fișier din zona Redare a casetei de dialog Creare droplet. Aceasta împiedică afișarea casetei de dialog Camera Raw pentru fiecare imagine în formatul brut al camerei, care este procesată.

Consultați și


“Conversia fișierelor cu procesorul de imagine” la pagina 611

“Procesarea unui lot de fișiere” la pagina 611

Deschiderea imaginilor în Camera Raw

- Pentru a procesa imagini în Camera Raw, selectați unul sau mai multe fișiere în formatul brut al camerei în Bridge, apoi selectați Fișier > Deschidere în Camera Raw sau apăsați Ctrl+R (Windows) sau Command+R (Mac OS). După finalizarea ajustărilor în caseta de dialog Camera Raw, faceți clic pe Finalizat pentru a accepta modificările și a închide caseta de dialog. Puteți de asemenea să faceți clic pe Deschidere pentru a deschide o copie a imaginii ajustate în Photoshop.

- Pentru a importa imagini în formatul brut al camerei în Photoshop, selectați unul sau mai multe fișiere în formatul brut al camerei din Bridge și selectați Fișier > Deschidere cu > Photoshop CS3. (Puteți de asemenea să selectați Fișier > Deschidere în Photoshop și să răsfoiți pentru a selecta fișiere în formatul brut al camerei.) La finalizarea ajustărilor în caseta de dialog Camera Raw, faceți clic pe Deschidere pentru a accepta modificările.

 Faceți Shift-dublu-clic pe o miniatură în Bridge pentru a deschide o imagine în formatul brut al camerei în Photoshop, fără a deschide caseta de dialog Camera Raw. Mențineți apăsată tasta Shift în timp ce selectați Fișier > Deschidere pentru a deschide mai multe imagini selectate.


- Pentru a importa imagini în formatul brut al camerei în After Effects, selectați unul sau mai multe fișiere în formatul brut al camerei din Bridge și selectați Fișier > Plasare în After Effects. (Puteți de asemenea să selectați comanda Fișier > Import din After Effects și să răsfoiți pentru a selecta fișiere în formatul brut al camerei.) La finalizarea ajustărilor în caseta de dialog Camera Raw, faceți clic pe OK pentru a accepta modificările.

Salvarea unei imagini din formatul brut al camerei în alt format

Puteți să salvați fișierele în formatul brut al camerei din caseta de dialog Camera Raw în formatul PSD, TIFF, JPEG sau DNG.

Când utilizați comanda Salvare în caseta de dialog Camera Raw, fișierele sunt plasate în coadă pentru procesare și salvare. Acest lucru este util dacă procesați mai multe fișier în caseta de dialog Camera Raw și le salvați în același format.

- 1 În caseta de dialog Camera Raw, faceți clic pe butonul Salvare din colțul din stânga-jos al casetei de dialog.

 Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe Salvare pentru a suprima caseta de dialog Opțiuni de salvare Camera Raw la salvarea unui fișier.

- 2 În caseta de dialog Opțiuni de salvare, specificați următoarele opțiuni:

Destinație	Specificați locația în care va fi salvat fișierul. Dacă este necesar, faceți clic pe butonul Selectare dosar și navigați la locația dorită.
Denumire fișier	Specificați numele de fișier utilizând o convenție de denumire care include elemente cum ar fi data și numărul de serie al camerei. Utilizarea numelor de fișiere informative pe baza unei convenții de denumire vă ajută să vă organizați fișierele de imagine.

- 3 Selectați un format de fișier din meniul Format.

- 4 Faceți clic pe Salvare.

Opțiuni format

Digital Negative Salvează o copie a fișierului în formatul brut al camerei în formatul de fișier DNG.

- **Comprimat (fără pierderi)** Utilizează compresia fără pierderi, ceea ce înseamnă că nu survin pierderi de informații la reducerea dimensiunii fișierului.

- **Conversie în imagine liniară** Stocază datele imaginii într-un format interpolat ("demozaicat"). Imaginea interpolată rezultată poate fi interpretată de alt software, chiar dacă acel software nu are un profil pentru camera digitală care a capturat imaginea.

- **Încorporare fișier brut inițial** Stocază toate datele inițiale ale imaginii în formatul brut al camerei într-un fișier DNG.

- **Previzualizare JPEG** Încorporează o previzualizare JPEG în fișierul DNG. Dacă decideți să încorporați o previzualizare JPEG, puteți să selectați dimensiunea previzualizării. Dacă încorporați previzualizări JPEG, alte aplicații pot vizualiza conținutul fișierului DNG fără a interpreta datele formatului brut al camerei.

JPEG Salvează copii ale fișierelor din formatul brut al camerei în format JPEG (Joint Photographic Experts Group). Pentru a specifica nivelul de compresie, introduceți o valoare de la 0 la 12 sau selectați-o din meniu. Dacă introduceți o valoare mai mare sau selectați Ridicat sau Maxim, se aplică un nivel de compresie mai mic, iar dimensiunea fișierului și calitatea imaginii cresc. Formatul JPEG este utilizat frecvent pentru afișarea fotografiilor și a altor imagini cu tonuri continue în galerii foto web, diapanorame, prezentări și alte servicii online.


TIFF Salvează copii ale fișierelor în formatul brut al camerei ca fișiere TIFF (Tagged-Image File Format). Specificați dacă doriți să nu se aplice nici o compresie sau formatul de compresie a fișierelor LZW sau ZIP. TIFF este un format de imagine bitmap flexibil, acceptat de toate aplicațiile virtuale de pictură, editare de imagini și machetare de pagini. TIFF oferă un grad de compresie mai mare și compatibilitate sporită cu alte aplicații, în comparație cu formatul PSD.

Photoshop Salvează copii ale fișierelor din formatul brut al camerei în formatul de fișier PSD. Puteți să specificați dacă doriți să se păstreze datele pixelilor decupați în fișierul PSD.

Efectuarea ajustărilor de culoare și tonale în Camera Raw

Utilizarea nivelurilor pentru histogramă și RGB în Camera Raw

O *histogramă* este o reprezentare a numărului de pixeli pentru fiecare valoare a luminanței dintr-o imagine. O histogramă cu valori diferite de zero pentru fiecare valoare a luminanței indică o imagine care beneficiază de întreaga scală tonală. O histogramă care nu utilizează întregul interval tonal corespunde unei imagini terne, fără contrast. O histogramă cu o rază în partea stângă indică tăierea umbrelor; o histogramă cu o rază în partea dreaptă indică tăierea evidențierilor.

 *Selecți Umbre sau Evidențieri în imaginea previzualizată, pentru a vedea pixelii tăiați. Pentru informații suplimentare, consultați "Previzualizarea tăierii evidențierilor și umbrelor în Camera Raw" la pagina 94.*

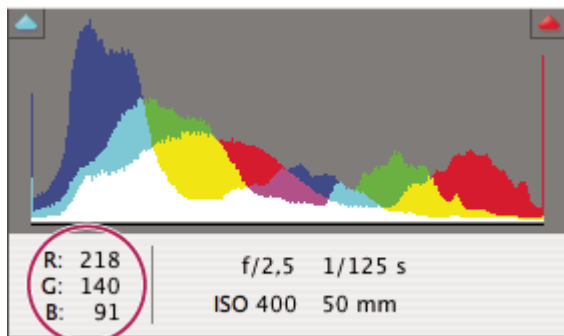
O sarcină obișnuită pentru ajustarea unei imagini este întinderea uniformă a valorilor pixelilor de la stânga la dreapta în histogramă, în locul comasării acestora la un capăt sau altul.

O histogramă este formată din trei straturi de culoare care reprezintă canalele de culoare roșu, verde și albastru. Alb apare când toate cele trei canale se suprapun; galben, magenta și cyan apar când două canale RGB se suprapun (galben este echivalent cu canalele roșu + verde, magenta este echivalent cu canalele roșu + albastru, iar cyan este echivalent cu canalele verde + albastru).

Histograma se modifică automat pe măsură ce ajustați setările în caseta de dialog Camera Raw.

Valorile RGB ale pixelului de sub pointer (în imaginea previzualizată) apar sub histogramă.

Notă: Puteți să utilizați și instrumentul *Eșantionare culoare* pentru a plasa până la nouă eșantioane de culoare în imaginea previzualizată. Valorile RGB apar deasupra imaginii previzualizate. Pentru a elimina un eșantion de culoare, faceți **Alt-clic** (Windows) sau **Option-clic** (Mac OS) pe acesta. Pentru a șterge eșantioanele de culoare, faceți clic pe *Eșantionare culoare*.



Caseta de dialog Camera Raw afișează valorile RGB ale pixelului sub pointer.

Previzualizarea tăierii de evidențieri și umbre în Camera Raw

Tăierea survine atunci când valorile de culoare ale unui pixel sunt mai mare decât valoarea cea mai mare sau mai mici decât valoarea cea mai mică ce poate fi reprezentată în imagine; valorile excesiv de luminate sunt tăiate pentru a rezulta alb, iar valorile excesiv de închise sunt tăiate pentru a rezulta negru. Rezultatul este pierderea din detaliile imaginii.

- Pentru a vizualiza pixelii tăiați împreună cu restul imaginii previzualizate, selecți opțiunea *Umbre sau Evidențieri* de sub histogramă.
- Pentru a vizualiza numai pixelii tăiați, apăsați tasta **Alt** (Windows) sau **Option** (Mac OS) în timp ce trageți glisoarele *Expunere*, *Recuperare* sau *Înapoi*.

În cazul evidențierilor, pixelii tăiați din toate canalele de culoare apar în alb. În cazul umbrelor, pixelii tăiați din toate canalele de culoare apar în negru. Tăierea într-unul sau două canale este indicată prin culoarea primară (roșu, verde, albastru) sau printr-o culoare combinată (cyan, magenta, galben).

Notă: În unele cazuri, tăierea survine deoarece spațiul de culoare în care lucrați conține o gamă reproductibilă prea mică. În cazul în care culorile sunt tăiate, încercați să lucrați într-un spațiu de culoare cu o gamă reproductibilă mai mare, cum ar fi ProPhoto RGB.

Controalele pentru balansul de alb în Camera Raw

În termeni simpli, ajustarea balansului de alb reprezintă identificarea obiectelor din imagine care trebuie să aibă o culoare neutră (alb sau gri) și ajustarea culorilor din imagine pentru ca acele obiecte să capete o culoare neutră. Un obiect alb sau gri dintr-o scenă preia culoarea dominantă prin intermediul luminii ambientale sau a blițului utilizat pentru realizarea fotografiei. Când utilizați instrumentul Balans de alb pentru a specifica un obiect care trebuie să fie alb sau gri, Camera Raw poate să determine culoarea luminii în care a fost fotografiată scena și să ajusteze apoi automat iluminarea scenei.

Temperatura culorii (în grade Kelvin) este utilizată ca măsură pentru iluminarea scenei, deoarece sursele de lumină naturală și incandescentă generează lumină cu o distribuție predictibilă, în funcție de temperatura lor.

O cameră digitală înregistrează balansul de alb de la momentul expunerii, ca intrare de metadate. Plug-in-ul Camera Raw citește această valoare și o stabilește ca setare inițială atunci când deschideți fișierul în caseta de dialog Camera Raw. Această setare generează în general temperatura corectă a culorii, sau o valoare aproximativă. Puteți să ajustați balansul de alb dacă nu este corect.

Notă: Nu toate culorile dominante sunt rezultatul unui balans de alb incorect. Utilizați controalele din fila Calibrare pentru a corecta o culoare dominantă care rămâne după ajustarea balansului de alb.

Fila De bază din caseta de dialog Camera Raw are trei controale pentru corectarea unui culori dominante dintr-o imagine:

Balans de alb Camera Raw aplică setarea pentru balansul de alb și modifică în consecință proprietățile Temperatură și Tentă din fila De bază. Utilizați aceste controale pentru a optimiza balansul culorilor.

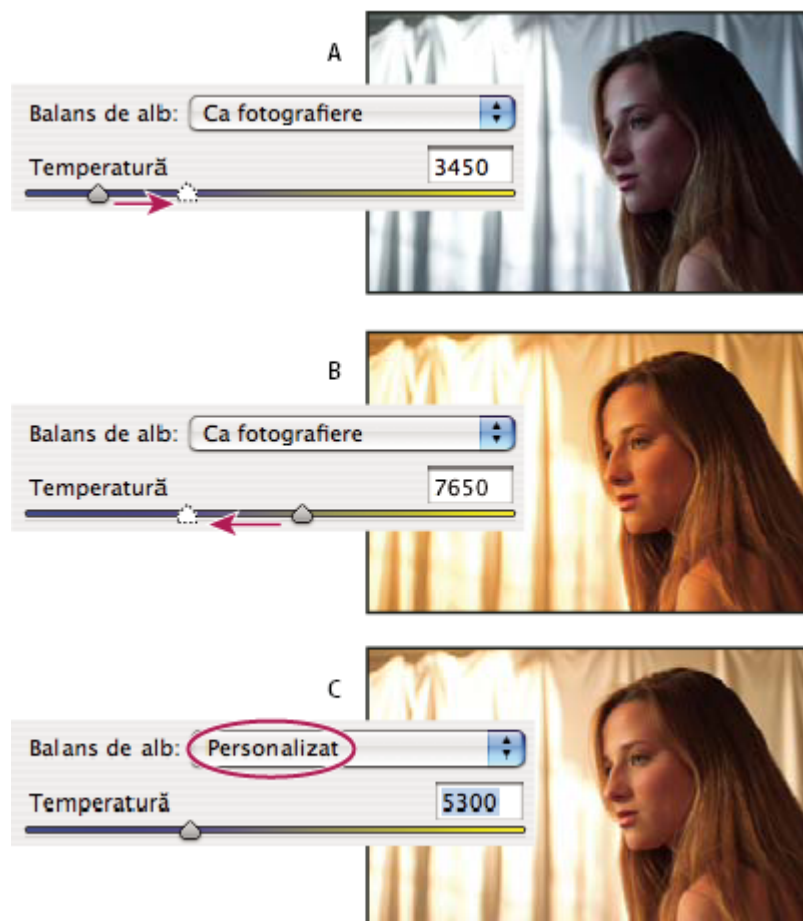
• **Ca în fotografie** Utilizează setările camerei pentru balansul de alb, dacă sunt disponibile.

• **Auto** Calculează balansul de alb pe baza datelor imaginii.

Notă: În cazul în care Camera Raw nu recunoaște setarea pentru balansul de alb a unei camere, dacă selectați Ca în fotografie sau Auto, rezultatul este același.

Temperatură Setează balansul de alb la o temperatură de culoare personalizată. Reduceți valoarea pentru temperatură pentru a corecta o fotografie realizată cu o temperatură de culoare mai scăzută a luminii; plug-in-ul Camera Raw face culorile imaginii mai albastre pentru a compensa temperatura de culoare mai scăzută (galben) a luminii ambientale. În caz contrar, creșteți valoarea pentru temperatură pentru a corecta o fotografie cu o temperatură de culoare mai ridicată a luminii; culorile imaginii devin mai calde (galben) pentru a compensa temperatura de culoare mai ridicată (albastru) a luminii ambientale.


Notă: Intervalul și unitățile pentru controalele Temperatură și Tentă sunt diferite atunci când ajustați o imagine care nu este în formatul brut al camerei, cum ar fi o imagine TIFF sau JPEG.



Corectarea balansului de alb

A. Deplasarea glisorului Temperatură în partea dreaptă corectează o fotografie realizată cu o temperatură de culoare mai ridicată a luminii B. Deplasarea glisorului Temperatură în partea stângă corectează o fotografie realizată cu o temperatură de culoare mai scăzută a luminii C. Fotografie după ajustarea temperaturii culorilor

Tentă Setează balansul de alb pentru a compensa o tentă de verde sau de magenta. Reduceți valoarea pentru tentă pentru a adăuga verde în imagine; creșteți valoarea pentru tentă pentru a adăuga magenta.

💡 Pentru a ajusta rapid balansul de alb, selectați instrumentul Balans de alb , apoi faceți clic pe o zonă din imaginea previzualizată, care ar trebui să fie gri sau alb neutru. Proprietățile Temperatură și Tentă se ajustează pentru a face culoarea selectată perfectă neutră (dacă este posibil). Dacă faceți clic pe alb, selectați o zonă de evidențiere care conține detalii de alb semnificative, și nu o evidențiere spectaculoasă. Puteți să faceți dublu clic pe butonul Balans de alb pentru a reseta balansul de alb la Ca în fotografie.

Ajustarea tonurilor în Camera Raw


Puteți ajusta scala tonală a imaginii utilizând controalele pentru ton din fila De bază.

Când faceți clic pe Auto în partea de jos a secțiunii de controale pentru ton din fila De bază, Camera Raw analizează imaginea în formatul brut al camerei și ajustează automat controalele pentru ton (Expunere, Recuperare, Umplere lumină, Negru, Luminozitate și Contrast).

La ajustarea automată a tonurilor, Camera Raw ignoră ajustările anterioare efectuate în alte file (cum ar fi optimizarea tonului în fila Curbe). Din acest motiv, ar trebui să aplicați în prealabil ajustările automate de tonuri - dacă există - pentru a obține o aproximare inițială a setărilor optime pentru imaginea dvs. Dacă ați fost foarte atent în timpul fotografierii și ați realizat intenționat fotografii cu diferite expuneri, nu anulați acea muncă prin aplicarea ajustărilor automate a tonurilor. Pe de altă parte, puteți să faceți clic oricând pe opțiunea Auto și apoi de revocați ajustările, dacă nu vă plac. Previzualizările în Bridge utilizează setările implicite ale imaginii. Dacă doriți ca setările implicite ale imaginii să includă ajustări automate ale tonurilor, selectați Aplicare ajustări automate tonuri din secțiunea Setări implicite imagine din preferințele Camera Raw.

Notă: În cazul în care comparați imagini pe baza previzualizărilor în Bridge, lăsați deselectată preferința Aplicare ajustări automate tonuri, care este setarea implicită. În caz contrar, veți compara imagini care au fost ajustate deja.

Dacă efectuați ajustări, fiți atent la capetele histogramei sau utilizați previzualizări cu tăierea umbrelor și a evidențierilor.

 În timp ce deplasați glisorul Expunere, Recuperare sau Negru, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a previzualiza locul în care sunt tăiate evidențieri sau umbre. Deplasați glisorul până când începe tăierea, apoi inversați ușor ajustarea. (Pentru informații suplimentare, consultați "Previzualizarea tăierii evidențierilor și umbrelor în Camera Raw" la pagina 94.)

- Pentru a ajusta manual un control pentru ton, trageți glisorul, introduceți un număr în caseta de text sau selectați valoarea din caseta de text și apăsați tasta Săgeată Sus sau Săgeată Jos.
- Pentru a reseta o opțiune la valoarea implicită, faceți dublu clic pe controlul glisorului.

Expunere Ajustează luminozitatea de ansamblu a imaginii, cu un efect mai puternic la valori mai mari. Reduceți valoarea pentru expunere pentru a întuneca imaginea; creșteți valoarea pentru expunere pentru a lumina imaginea. Valorile sunt echivalente cu incrementii de diafragmă. O ajustare de +1,50 este similară cu o deschidere a diafragmei de 1-1/2. Similar, o ajustare de -1,50 este echivalentă cu o reducere a deschiderii de 1-1/2. (Utilizați opțiunea Recuperare pentru a diminua valorile de evidențiere.)

Recuperare Încearcă recuperarea detaliilor din evidențieri. Camera Raw poate reconstrui unele detalii din zone în care unul sau două canale de culoare sunt tăiate la alb.

Umplere lumină Încearcă să recupereze detalii din umbre, fără a lumina zonele negre. Camera Raw poate reconstrui unele detalii din zone în care unul sau două canale de culoare sunt tăiate la negru. Utilizarea opțiunii Umplere lumină este similară cu utilizarea porțiunii de umbre din filtrul Umbră/Evidențiere din Photoshop sau efectul Umbră/Evidențiere din After Effects.

Negru Specifică nivelurile de intrare care sunt mapate la negru în imaginea finală. Creșterea valorii pentru opțiunea Negru extinde zonele care sunt mapate la negru. Aceasta creează uneori impresia unui contrast ridicat în imagine. Cea mai importantă modificare apare în umbre, cu mult mai puține modificări în tonurile medii și evidențieri. Utilizarea glisorului Negru este similară cu utilizarea glisorului punctului negru pentru nivelurile de intrare atunci când se utilizează comanda Niveluri din Photoshop sau efectul Niveluri din After Effects.

Luminozitate Ajustează luminozitatea sau întunecimea imaginii, foarte asemănător cu proprietatea Expunere. Totuși, în locul tăierii imaginii în evidențieri sau umbre, opțiunea Luminozitate comprimă evidențierile și expandează umbrele atunci când deplasați glisorul spre dreapta. Adesea, modul optim de a utiliza acest control este să setați scala tonală de ansamblu setând mai întâi opțiunile Expunere, Recuperare și Negru, și apoi să setați opțiunea Luminozitate. Ajustările mari de luminozitate pot afecta tăierea umbrelor sau a evidențierilor, de aceea este recomandat să reajustați proprietatea Expunere, Recuperare sau Negru după ajustarea opțiunii Luminozitate.

Contrast Mărește sau diminuează contrastul imaginii, afectând în principal tonurile medii. Când măriți contrastul, zonele medii spre întunecate din imagine devine mai întunecate, iar zonele medii spre luminoase din imagine devin mai luminoase. În general, utilizați proprietatea Contrast pentru a ajusta contrastul tonurilor medii după setarea proprietăților Expunere, Negru și Luminozitate.

Optimizarea curbilor tonale în Camera Raw

Utilizați curbele tonale pentru a optimiza imaginile după efectuarea ajustărilor de tonuri în fila De bază. Curbele tonale reprezintă modificări aduse scalei tonale dintr-o imagine. Axa orizontală reprezintă valorile inițiale ale tonurilor din imagine (valorile de intrare), cu negru în stânga și valori progresiv mai deschise spre dreapta. Axa verticală reprezintă valorile modificate ale tonurilor (valorile de ieșire), cu negru în partea de jos și progresie spre alb în partea de sus.

Dacă un punct de pe curbă se deplasează în sus, rezultatul este un ton mai deschis; dacă se deplasează în jos, rezultatul este un ton mai închis. O linie dreaptă la 45 de grade indică faptul că nu există modificări în curba de reacție a tonurilor: valorile de intrare inițiale corespund exact cu valorile de ieșire.

Utilizați curba tonală din fila Parametric pentru a ajusta valorile din anumite intervale tonale din imagine. Zonele din curbă afectate de proprietățile regiunii (Evidențieri, Zone luminoase, Zone întunecate sau Umbre) depind de setarea controalelor de divizare din partea de jos a elementului grafic. Proprietățile regiunii din mijloc (Zone întunecate și Zone luminoase) afectează în principal regiunea din mijloc a curbei. Proprietățile Evidențieri și Umbre afectează în principal capetele intervalului tonal.

❖ Pentru a ajusta curbele tonale, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Trageți glisorul Evidențieri, Zone luminoase, Zone întunecate sau Umbre în fila Parametric. Puteți să extindeți sau să restrângeți regiunile curbei afectate de glisoare, trăgând controalele de divizare a regiunilor de-a lungul axei orizontale a elementului grafic.
- Trageți un punct de pe curbă în fila Punct. Pe măsură ce trageți punctul, valorile tonale de intrare și de ieșire sunt afișate sub curba tonală.
- Selectați o opțiune din meniul Curbă din fila Punct. Setarea selectată este reflectată în fila Punct, dar nu și în setările din fila Parametric. Contrast mediu este setarea implicită.

Controalele Saturație și Vibrație în Camera Raw

Puteți să modificați saturația (intensitatea sau puritatea culorilor) pentru toate culorile, ajustând controalele Vibrație și Saturație din fila De bază. (Pentru a ajusta saturația pentru un anumit interval de culori, utilizați controalele din fila HSL/Tonuri de gri.)

Vibrație Ajustează saturația astfel încât tăierea să fie minimizată pe măsură ce culorile se apropie de saturația completă, modificând saturația tuturor culorilor cu saturație mai redusă, cu un impact mai mic asupra culorilor cu saturație mai mare. Opțiunea Vibrație împiedică de asemenea suprasaturarea tonurilor pielii.

Saturație Ajustează uniform saturația tuturor culorilor din imagine, de la -100 (monocrom) la +100 (saturație dublă).

Controalele HSL/Tonuri de gri în Camera Raw

Puteți să utilizați controalele din fila HSL/Tonuri de gri pentru a ajusta intervale de culori individuale. De exemplu, dacă un obiect roșu pare prea intens și atrage atenția, puteți să reduceți valoarea pentru roșu în fila imbricată Saturație.

Următoarele file imbricate conțin controale pentru ajustarea unei componente de culoare pentru un anumit interval de culori:

Nuanță Modifică culoarea. De exemplu, puteți să modificați culoarea cerului (și a tuturor celorlalte obiecte albastre) din cyan în purpuriu.

Saturație Modifică intensitatea sau puritatea culorii. De exemplu, puteți să modificați culoarea cerului din gri într-un albastru puternic saturat.

Luminanță Modifică luminozitatea intervalului de culori.

Dacă selectați Conversie la tonuri de gri, puteți să vizualizați o singură filă imbricată:

Mixaj tonuri de gri Utilizați controalele din această filă pentru a preciza contribuția fiecărui interval de culori la versiunea în tonuri de gri a imaginii.

Tonarea unei imagini în tonuri de gri în Camera Raw

Utilizați controalele din fila Divizare tonare pentru a colora o imagine în tonuri de gri. Puteți să adăugați o culoare prin intervalul tonal, cum ar fi un aspect sepia, sau să creați un rezultat cu tonuri divizate, în care o culoare diferită este aplicată umbrelor și evidențierilor. Umbrele și evidențierile extreme rămân negre și albe.

Puteți de asemenea să aplicați tratamente speciale, cum ar fi aspectul procesat încrucișat, pentru o imagine color.

- 1 Selectați o imagine în tonuri de gri. (Aceasta poate fi o imagine pe care ați convertit-o în tonuri de gri selectând Conversie la tonuri de gri din fila HSL/Tonuri de gri.)
- 2 În fila Divizare tonare, ajustați proprietățile Nuanță și Saturație pentru evidențieri și umbre. Nuanță setează culoarea tonului; Saturație setează amploarea rezultatului.

- 3 Ajustați controlul Balans pentru a echilibra influența controalelor Evidențieri și Umbre. Valorile pozitive cresc influența controalelor pentru umbre; valorile negative cresc influența controalelor de evidențiere.

Ajustarea randării culorilor pentru camera dvs. în Camera Raw

Pentru fiecare model de cameră pe care îl acceptă, Camera Raw utilizează profiluri pentru a procesa imaginile în format brut. Profilurile sunt produse prin fotografierea unei culori țintă în condiții de iluminare cu balans de alb diferit. Când setați balansul de alb, Camera Raw utilizează profilurile pentru camera dvs. pentru a extrapola informațiile despre culori.

Uneori culorile randate de plug-in-ul Camera Raw nu au aspectul așteptat. Cauza poate fi diferența dintre un profil al camerei și profilul din Camera Raw pentru acel model de cameră. Alternativ, este posibil ca fotografia să fi fost realizată în condiții de iluminare nonstandard, depășindu-se intervalul de compensare al plug-in-ului Camera Raw.


Pentru a randa diferit culorile non-neutre, utilizați controalele Nuanță și Saturație din fila Calibrare pentru a ajusta setările pentru profilul integrat în Camera Raw. Puteți de asemenea să specificați dacă se utilizează profilurile integrate în Camera Raw sau un profil integrat în fișierul propriu-zis.

- 1 În fila Calibrare, selectați un profil din meniul Profil cameră.

Important: Opțiunile din meniul Profil cameră variază în funcție de situația fișierului - dacă are sau nu un profil integrat și dacă a fost procesat cu o versiune anterioară a Camera Raw.

• **ACR 2.4, 3.0 sau o versiune ulterioară** Numerele de versiuni superioare reprezintă profiluri de cameră mai noi și îmbunătățite pentru unele camere. Dacă nu vedeți decât un număr de versiune inferioară, cum ar fi 2.4, profilurile camerei dvs. nu au necesitat actualizare. Dacă sunt disponibile mai multe opțiuni, selectați un număr de versiune inferioară pentru un comportament consecvent cu imaginile moștenite.

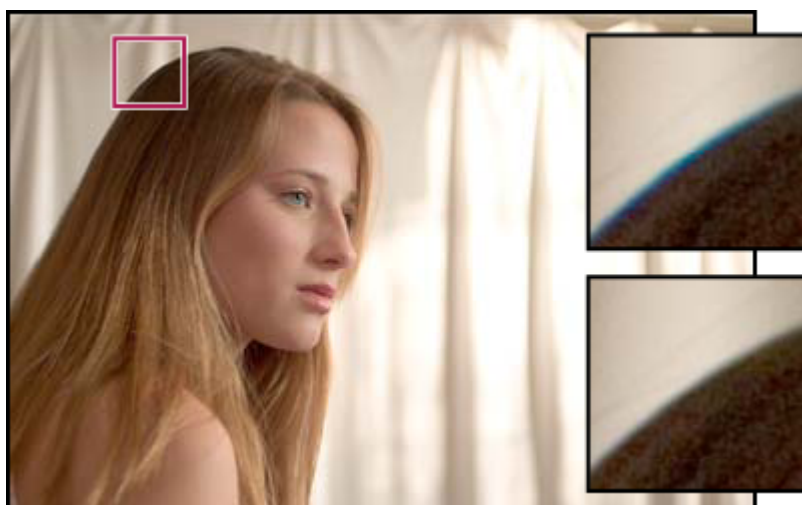
• **Încorporat** Utilizați profilul încorporat în fișierul curent. Fișierele TIFF, JPEG, PSD și DNG pot avea profiluri încorporate.

- 2 Ajustați proprietatea Tentă umbră pentru a elimina o culoare dominantă din umbre. În general, scăderea valorii pentru proprietatea Tentă umbră adaugă verde în zonele de umbră, iar creșterea acesteia adaugă magenta.
- 3 Utilizați controalele Nuanță și Saturație pentru a ajusta culorile roșu, verde și albastru din imagine. Analizați imaginea previzualizată pe măsură ce efectuați ajustări, până când aceasta are aspectul dorit de dvs. În general, ajustați mai întâi nuanța și apoi ajustați saturația acesteia.
- 4 Ajustările efectuate în fila Calibrare afectează imaginea selectată în caseta de dialog Camera Raw. Dacă doriți să salvați ajustările și să le stabiliți ca setări de imagine implicite pentru fișierele de la o anumită cameră, selectați Salvare setări implicite noi Camera Raw din meniul Setări Camera Raw .

Notă: Pentru a salva setările ca valori implicite pentru o anumită cameră (după numărul de serie) sau pentru o anumită condiție de iluminare (după numărul ISO), puteți să modificați și preferințele Setări implicite imagine din Camera Raw. (Vezi "Salvarea, resetarea și încărcarea setărilor Camera Raw" la pagina 102.)

Compensarea aberațiilor de cromaticitate în Camera Raw

Aberațiile de cromaticitate reprezintă un defect obișnuit cauzat de eșecul obiectivului de a focaliza frecvențe diferite (culori) în același spot. Într-un tip de aberații de cromaticitate, imaginea din fiecare culoare de lumină este focalizată, dar fiecare imagine are o dimensiune ușor diferită. Acest tip de aberație este văzut ca bordură de culoare complementară în zonele îndepărtate de centrul imaginii. De exemplu, este posibil să vedeți o bordură roșie în partea laterală a unui obiect apropiat de centrul imaginii și o bordură cyan în partea laterală a unui obiect îndepărtat de centrul imaginii.



Imaginea inițială (sus) și imaginea după corectarea aberațiilor de cromaticitate (jos)

- 1 Apropiati o zonă din apropierea colțului imaginii previzualizate. Pentru rezultate optime, zona trebuie să conțină detalii foarte întunecate sau negre pe un fundal foarte deschis sau alb. Căutați borduri de culoare.
- 2 În fila Corecție lentile, ajustați oricare dintre următoarele controale:
 - **Reparare roșu/Bordură cyan** Ajustează dimensiunea canalului roșu în raport cu canalul verde. Aceasta compensează bordurile de culoare roșie/cyan.
 - **Reparare albastru/Bordură galben** Ajustează dimensiunea canalului albastru în raport cu canalul verde. Aceasta compensează bordurile de culoare albastră/galbenă.

Analizați imaginea previzualizată pe măsură ce deplasați glisorul spre stânga sau spre dreapta. Dacă ajustați o bordură de culoare roșu/cyan, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a ascunde bordura de culoare albastră/galbenă. Similar, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce ajustați o bordură albastră/galbenă, pentru a ascunde bordura roșie/cyan. Scopul este reducerea bordurilor de culoare cât mai mult posibil.



Compensarea vignetei obiectivului în Camera Raw

Vignetarea este un defect al obiectivului prin care muchiile, în special colțurile unei imagini, sunt mai întunecate decât centrul. Utilizați controalele din secțiunea Vignetare lentile din fila Corecție lentile pentru a compensa vignetarea.

- 1 Creșteți valoarea pentru a deschide colțurile sau reduceți valoarea pentru a le întuneca.
- 2 Reduceți valoarea pentru punctul de mijloc pentru a aplica ajustarea pe o suprafață mai mare de la colțuri sau creșteți valoarea pentru punctul de mijloc pentru a limita ajustarea la o suprafață mai apropiată de colțuri.


Modificarea imaginilor cu Camera Raw

Rotirea imaginilor cu Camera Raw

- Faceți clic pe butonul Rotire imagine la 90° în sens antiorar  (sau apăsați L).
- Faceți clic pe butonul Rotire imagine la 90° în sens orar  (sau apăsați R).


Notă: Utilizând comenzile din meniul Editare, puteți de asemenea să rotiți imagini în Bridge fără a deschide caseta de dialog Camera Raw.

Îndreptarea imaginilor în Camera Raw

- 1 În caseta de dialog Camera Raw, selectați instrumentul Îndreptare .
- 2 Trageți instrumentul Îndreptare în imaginea previzualizată pentru a stabili elementele orizontale sau verticale.

Notă: Instrumentul Decupare se activează imediat după ce utilizați instrumentul Îndreptare.

Decuparea imaginilor selectate în Camera Raw

1 În caseta de dialog Camera Raw, selectați instrumentul Decupare .

Pentru a limita zona de decupare inițială la o anumită proporție a dimensiunilor, mențineți apăsat butonul mouse-ului atunci când selectați instrumentul Decupare și selectați o opțiune din meniu.

2 Trageți instrumentul în imaginea previzualizată pentru a desena caseta zonei de decupare.

3 Pentru a muta, a scala sau a roti zona de decupare, trageți de aceasta sau de mânerul aferent.

4 Faceți clic pe OK pentru a decupa imaginea.

Notă: Pentru a anula operația de decupare, apăsați tasta Esc cu instrumentul Decupare activ sau faceți clic și mențineți apăsat butonul instrumentului Decupare și selectați opțiunea Ștergere decupare din meniu. Pentru a anula decuparea și a închide caseta de dialog Camera Raw fără a procesa fișierul de imagine în formatul brut al camerei, faceți clic pe butonul Anulare sau deselectați instrumentul Decupare și apăsați tasta Esc.


Ajustarea clarității în Camera Raw

Controlul Valoare claritate din fila Detalii ajustează definiția muchiilor. Ajustarea este o variație a filtrului Claritate optimizată, care localizează pixeli diferiți de pixelii înconjurători, pe baza pragului pe care îl specificați și crește contrastul pixelilor cu valoarea specificată. Când deschideți un fișier în formatul brut al camerei, plug-in-ul Camera Raw calculează pragul de utilizat pe baza modelului camerei, numărului ISO și compensării expunerii.

Utilizați preferința Aplicare claritate la din preferințele Camera Raw pentru a specifica dacă se aplică claritatea pentru toate imaginile sau doar pentru previzualizări.

1 Faceți zoom pe imaginea previzualizată la cel puțin 100%.


2 Creșteți valoarea pentru a crește claritatea. Valoarea zero dezactivează ajustarea clarității. În general, setați o valoare mai mică pentru imagini mai clare.

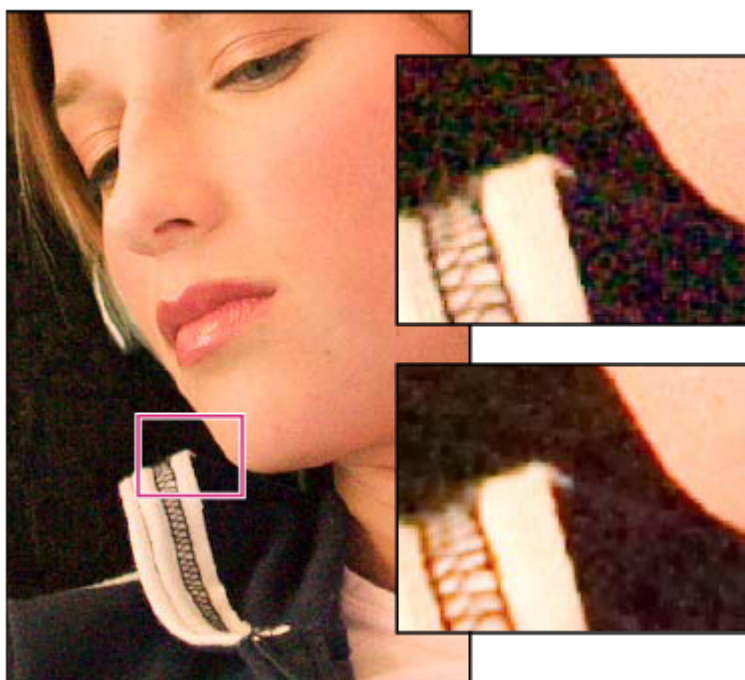
 Dacă nu intenționați să editați imaginea intens în Photoshop, utilizați caracteristica pentru ajustarea clarității din Camera Raw. Dacă intenționați să editați imaginea intens în Photoshop, dezactivați ajustarea clarității în Camera Raw. Apoi utilizați filtrele pentru claritate din Photoshop ca ultim pas după finalizarea tuturor celorlalte editări și redimensionări.

Reducerea zgomotului în Camera Raw

Secțiunea Reducere zgomot din fila Detalii are controale pentru reducerea zgomotului imaginii, a artefactelor externe vizibile care degradează calitatea imaginii. Zgomotul imaginii include zgomotul de luminanță (tonuri de gri), din cauza căruia imaginea pare granulatată și zgomotul cromatic (de culoare), care este vizibil de obicei în imagine sub formă de artefacte color. Fotografiile realizate cu sensibilități ISO ridicate sau camere digitale mai puțin sofisticate pot să conțină zgomot vizibil.

Controlul Luminanță reduce zgomotul de tonuri de gri, iar controlul Culoare reduce zgomotul cromatic. Deplasarea unui glisor la zero dezactivează reducerea zgomotului.

 La efectuarea ajustărilor pentru omogenizarea luminanței sau reducerea zgomotului de culoare, apropiați mai întâi imaginea previzualizată pentru o vizualizare mai bună.



Deplasarea glisorului Omogenizare luminanță spre dreapta reduce zgomotul de tonuri de gri (dreapta sus), iar deplasarea glisorului Reducere zgomot de culoare reduce zgomotul cromatic (dreapta jos).


Setările Camera Raw

Salvarea, resetarea și încărcarea setărilor Camera Raw

Puteți să reutilizați ajustările efectuate asupra unei imagini. Puteți să salvați toate setările de imagine curente din Camera Raw sau un subset din acestea ca presetare sau ca set nou de valori implicite. Setările implicite se aplică unui anumit model de cameră, unui anumit număr de serie de cameră sau unei anumite setări ISO, în funcție de setările din secțiunea Setări implicite imagine din preferințele Camera Raw.

Presetările sunt afișate după nume în fila Presetări din meniul Editare > Dezvoltare setări din Bridge, în meniul contextul pentru imagini în formatul brut al camerei din Bridge și în submeniul Aplicare presetări din meniul Setări Camera Raw, din caseta de dialog Camera Raw. Presetările nu sunt listate în aceste locații dacă nu le salvați în dosarul de setări Camera Raw. Totuși, puteți să utilizați comanda Încărcare setări pentru a căuta și a aplica setări salvate în alte locații.

💡 Puteți să salvați și să ștergeți presetări utilizând butoanele din partea de jos a filei Presetări.

❖ Faceți clic pe butonul meniului Setări Camera Raw  și selectați o comandă din meniu:

- **Salvare setări** Salvează setările curente ca presetare. Selectați setările de salvat în presetare și apoi denumiți și salvați presetarea.
- **Salvare setări implicite noi Camera Raw** Salvează setările curente ca setări implicite noi pentru alte imagini realizate cu aceeași cameră, cu același model de cameră și cu aceeași setare ISO. Selectați opțiunile corespunzătoare din secțiunea Setări implicite imagine din preferințele Camera Raw pentru a specifica dacă setările implicite vor fi asociate cu numărul de serie al unei anumite camere sau cu o anumită setare ISO.
- **Resetare valori implicite Camera Raw** Restaurează setările implicite inițiale pentru camera curentă, modelul de cameră curent sau setarea ISO curentă.
- **Încărcare setări** Deschideți caseta de dialog Încărcare setări de conversie format brut, din care navigați la fișierul de setări, îl deschideți și apoi faceți clic pe Încărcare.

Specificare locație de stocare setări Camera Raw

Selectați o preferință pentru a specifica locația în care sunt stocate setările. Fișierele XMP sunt utile dacă intenționați să deplasați sau să stocați fișierele de imagine și doriți să păstrați setările Camera Raw. Puteți să utilizați comanda Export setări pentru a copia setările din baza de date Camera Raw în fișiere ataș XMP sau să încorporați setările în fișiere Digital Negative (DNG).

Când un fișier de imagine în formatul brut al camerei este procesat cu Camera Raw, setările de imagine sunt stocate într-una din următoarele două locații: fișierul bazei de date Camera Raw sau fișierul ataș XMP. Setările pentru fișierele DNG sunt stocate de obicei în fișierele DNG propriu-zise, la fel ca în cazul fișierelor TIFF.


Notă: Când importați o secvență de fișiere în formatul brut al camerei în After Effects, setările pentru primul fișier sunt aplicate pentru toate fișierele din secvență care nu au propriile fișiere ataș XMP. After Effects nu verifică baza de date Camera Raw.

Puteți să setați o preferință pentru a stabili locația de stocare a setărilor. Când redeschideți o imagine în formatul brut al camerei, toate setările sunt prestabilite la valorile utilizate la ultima deschidere a fișierului respectiv. Atributele imaginii (profilul pentru spațiul de culoare țintă, adâncimea de culoare, dimensiunea pixelilor și rezoluția) nu sunt stocate împreună cu setările.

- 1 În Bridge, selectați Editare > Preferințe Camera Raw (Windows) sau Bridge > Preferințe Camera Raw (Mac OS).
- 2 În caseta de dialog Preferințe Camera Raw, selectați una dintre următoarele opțiuni din meniul Salvare setări imagine în:

Bază de date Camera Raw	Stocază setările într-un fișier de bază de date Camera Raw în dosarul Document and Settings/[nume de utilizator]/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) sau Users/[nume de utilizator]/Library/Preferences (Mac OS). Această bază de date este indexată după conținutul fișierelor, astfel încât imaginea păstrează setările formatului brut al camerei chiar dacă fișierul de imagine în formatul brut al camerei este mutat sau redenumit.
Fișiere ataș “.xmp”	Stocază setările într-un fișier separat, în același dosar cu fișierul în formatul brut al camerei, cu același nume de bază și extensia .xmp. Această opțiune este utilă pentru arhivarea pe termen lung a fișierelor în format brut împreună cu setările asociate acestora, și pentru schimbul de fișiere în formatul brut al camerei, împreună cu setările asociate, în cadrul fluxurilor de lucru cu mai mulți utilizatori. Aceleași fișiere ataș XMP pot să stocheze date IPTC (International Press Telecommunications Council) sau alte metadate asociate cu fișierul de imagine în formatul brut al camerei. Dacă deschideți fișiere dintr-un volum read-only, cum ar fi un CD sau DVD, asigurați-vă că acele fișiere sunt copiate pe hard-disk înainte de a le deschide. Plug-in-ul Camera Raw nu poate să scrie un fișier XMP pe un volum read-only și, în schimb, va scrie setările în fișierul din baza de date Camera Raw. Puteți să vizualizați fișiere XMP în Bridge selectând Vizualizare > Afișare fișiere ascunse.

Important: Dacă utilizați un sistem de control al revizuirilor pentru gestionarea fișierelor și stocați setări în fișiere ataș XMP, rețineți că trebuie să împrumutați și să restituiți fișierele ataș pentru a efectua modificări asupra imaginilor în formatul brut al camerei; similar, trebuie să gestionați (de ex. să redenumiți, să mutați, să ștergeți) fișierele ataș XMP împreună cu fișierele în formatul brut al camerei, asociate acestora. Bridge, Photoshop, After Effects și Camera Raw rezolvă automat această sincronizare a fișierelor atunci când lucrați local cu fișiere.


 Dacă stocați setările pentru formatul brut al camerei în baza de date Camera Raw și intenționați să mutați fișierele în altă locație (CD, DVD, alt calculator etc.), puteți să utilizați comanda *Export setări în XMP* pentru a exporta setările în fișiere ataș XMP.

- 3 Dacă doriți să stocați toate ajustările în fișiere DNG în fișierele DNG propriu-zise, selectați *Ignorare fișiere ataș “.xmp”* din secțiunea *Tratare fișiere DNG*, din caseta de dialog *Preferința Camera Raw*.

Copierea și lipirea setărilor Camera Raw


În Bridge, puteți să copiați și să lipiți setările Camera Raw dintr-un fișier de imagine în altul.

- 1 În Bridge, selectați un fișier și selectați *Editare > Dezvoltare setări > Copiere setări Camera Raw*.
- 2 Selectați unul sau mai multe fișiere și selectați *Editare > Dezvoltare setări > Lipire setări*.

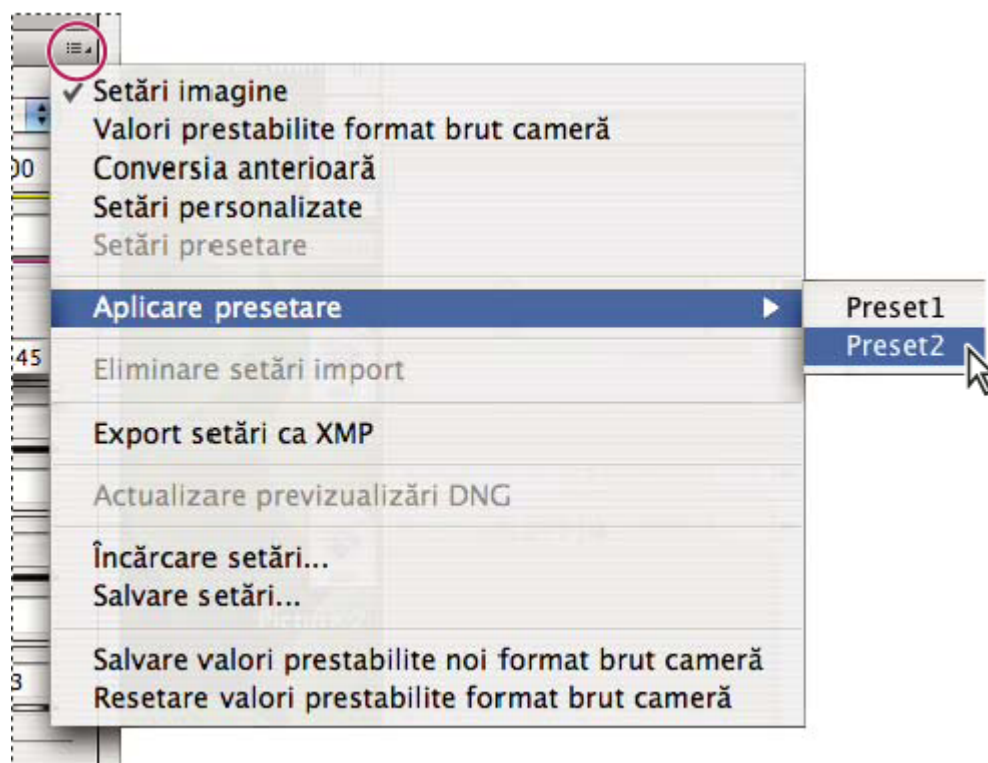
 Puteți de asemenea să faceți clic dreapta (Windows) sau *Control-clic* (Mac OS) pe fișierele de imagine pentru a le copia și a le lipi utilizând meniul contextual.

- 3 În caseta de dialog *Lipire setări Camera Raw*, selectați setările de aplicat.

Aplicarea setărilor Camera Raw salvate

- 1 În Bridge sau în caseta de dialog Camera Raw, selectați unul sau mai multe fișiere.
- 2 În Bridge, selectați *Editare > Dezvoltare setări* sau faceți clic dreapta pe un fișier selectat. Alternativ, în caseta de dialog Camera Raw, selectați *Setări Camera Raw* .
- 3 Selectați una dintre următoarele opțiuni:
 - **Setări imagine** Utilizează setările din imaginea selectată în formatul brut al camerei. Această opțiune este disponibilă din meniul *Setări* din caseta de dialog Camera Raw.
 - **Setări implicite Camera Raw** Utilizează setările implicite salvate pentru o anumită cameră, un anumit model de cameră sau o anumită setare ISO.
 - **Conversie anterioară** Utilizează setările imaginii anterioare de la aceeași cameră, același model de cameră sau aceeași setare ISO.

- **Nume presetare** Utilizează setările (care pot fi un subset al tuturor setărilor de imagine) salvate ca presetare.




Aplicarea unei presetări

Notă: Puteți să aplicați presetări din fila Presetări.

Exportul setărilor Camera Raw și al previzualizărilor DNG

Dacă stocați setările fișierului în baza de date Camera Raw, puteți să utilizați comanda Export setări în XMP pentru a copia setările în fișiere ataș XMP sau pentru a le încorpora în fișiere DNG. Această opțiune este utilă pentru păstrarea setărilor de imagine cu fișierele în formatul brut al camerei, atunci când le mutați.

Puteți de asemenea să actualizați previzualizările JPEG încorporate în fișiere DNG.

- 1 Deschideți fișierele în caseta de dialog Camera Raw.
- 2 Dacă exportați setări sau previzualizări pentru mai multe fișiere, selectați miniaturile acestora în vizualizarea Diafilm.
- 3 În meniul Setări Camera Raw , selectați Export setări în XMP sau Actualizare previzualizări DNG.

Fișierele ataș XMP sunt create în același dosar cu fișierele de imagine în formatul brut al camerei. Dacă ați salvat fișierele de imagine în formatul brut al camerei în format DNG, setările sunt încorporate în fișierele DNG propriu-zise.

Opțiuni pentru fluxul de lucru Camera Raw

Opțiunile pentru fluxul de lucru specifică setările pentru toate fișierele rezultate din Camera Raw, inclusiv adâncimea culorii, spațiul de culoare și dimensiunile pixelilor. Opțiunile pentru fluxul de lucru determină modul în care Photoshop deschide aceste fișiere, dar nu afectează modul în care After Effects importă un fișier în formatul brut al camerei. Setările pentru fluxul de lucru nu afectează datele despre formatul brut al camerei.

Puteți să vizualizați și să modificați aceste setări pentru fluxul de lucru în partea de jos a casetei de dialog Camera Raw.

Spațiu Specifică profilul de culoare țintă. În general, trebuie să setați opțiunea Spațiu la valoarea pe care o utilizați pentru spațiul de lucru Photoshop RGB. Rețineți că profilul sursă pentru fișierele de imagine în formatul brut al camerei este de obicei spațiul de culoare nativ al camerei. Profilurile listate în meniul Spațiu sunt integrate în Camera Raw. Dacă doriți să utilizați un spațiu de culoare care nu este listat în meniul Spațiu, selectați ProPhoto RGB și apoi convertiți la spațiul de lucru dorit atunci când fișierul se deschide în Photoshop.

Adâncime Specifică dacă fișierul se deschide ca imagine 8-bpc sau 16-bpc în Photoshop.

Dimensiune Specifică dimensiunile pixelilor imaginii la importul în Photoshop. Dimensiunile de pixeli implicite sunt cele utilizate pentru realizarea fotografiei. Utilizați meniul Dimensiune pentru a reșantiona imaginea.

Pentru camerele cu pixeli pătrați, dacă selectați o dimensiune mai mică decât cea nativă puteți accelera procesarea atunci când doriți o imagine finală mai mică. Selectarea unei dimensiuni mai mari este similară cu suprașantionarea în Photoshop.

Pentru camerele cu pixeli ne-pătrați, dimensiunea nativă este cea care păstrează cel mai bine numărul total de pixeli. Selectarea altei dimensiuni minimizează necesitatea de reșantionare în Camera Raw, rezultând o calitate ușor mai ridicată a imaginii. Dimensiunea pentru calitatea optimă este marcată cu un asterisc (*) în meniul Dimensiune.

Notă: *Puteți să modificați oricând dimensiunea pixelilor imaginii, după deschiderea acesteia în Photoshop.*

Rezoluție Specifică rezoluția la care va fi tipărită imaginea. Această setare nu afectează dimensiunile pixelilor. De exemplu o imagine de 2048 x 1536 pixeli, tipărită la 72 dpi, este de aproximativ 28-1/2 x 21-1/4 inch. Când este tipărită la 300 dpi, aceeași imagine este de aproximativ 6-3/4 x 5-1/8 inch. Puteți de asemenea să utilizați comanda Dimensiune imagine pentru a ajusta rezoluția în Photoshop.

Capitolul 5: Culoare

Culoarea poate fi descrisă în câteva moduri, utilizând un model de culoare precum RGB sau CMYK. Când lucrați în imagine, specificați culorile utilizând unul dintre modelele de culori. În Photoshop alegeți abordarea culorii corespunzătoare pentru imaginea dvs. și modul în care este utilizată.

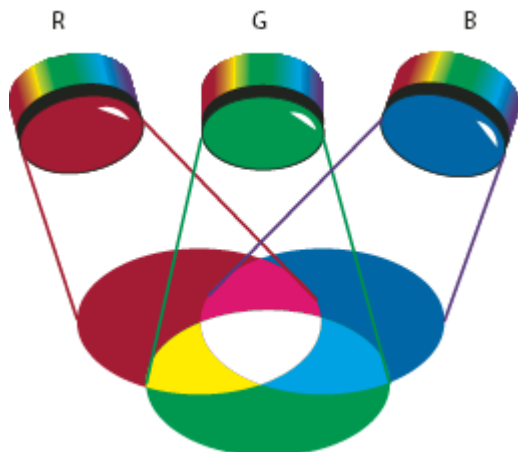
Despre culori

Înțelegerea culorilor

Știind cum sunt create culorile și cum interacționează puteți lucra mai eficient în Photoshop. În loc să obțineți un efect din întâmplare, veți obține rezultate consistente, mulțumită înțelegerii teoriei culorilor de bază.

Culori primare

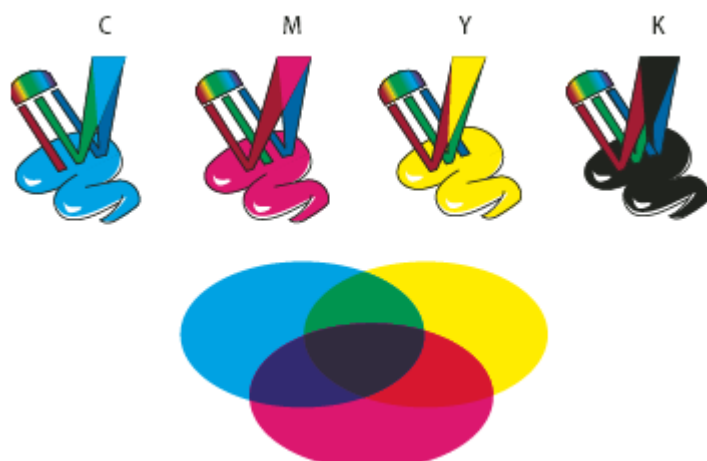
Culorile primare aditive sunt cele trei culori ale luminii (roșu, verde și albastru) care produc toate culorile din spectrul vizibil dacă sunt luate împreună în diverse combinații. Dacă adăugați părți egale de roșu, albastru și verde, veți obține alb. Absența completă a luminii roșii, albastre și negre, va genera negru. Monitoarele calculatoarelor sunt dispozitive care utilizează culorile primare aditive pentru a crea culoarea.



Culori aditive (RGB)

R. Roșu **G.** Verde **B.** Albastru

Culorile primare substructive sunt pigmenți care creează un spectru de culori atunci când sunt luate împreună în diverse combinații. Spre deosebire de monitoare, imprimantele utilizează culorile primare substructive (pigmenți cyan, magenta, galben și negru) pentru a produce culori prin amestecul culorilor substructive. Termenul “substractiv” este utilizat deoarece culorile primare sunt pure până când sunt amestecate, iar amestecul are ca rezultat culori care sunt versiuni mai puțin pure ale culorilor primare. De exemplu, portocaliul este creat prin amestecul substractiv dintre magenta și galben.

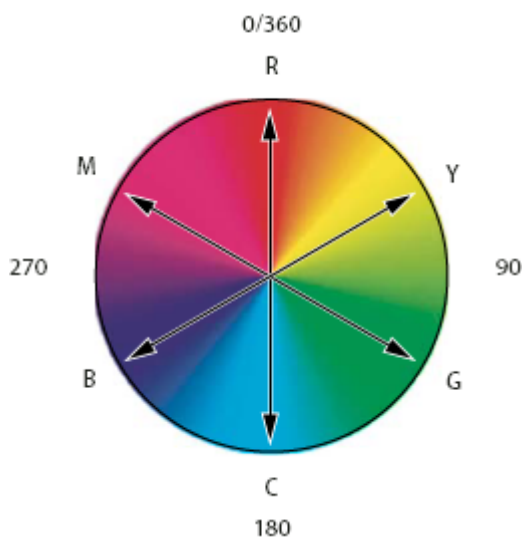


Culori substructive (CMYK)

C. Cyan M. Magenta Y. Galben K. Negru

Cercul culorilor

Dacă nu sunteți inițiat în ajustarea componentelor de culoare, v-ar putea fi util să aveți la îndemână o diagramă standard a cercului culorilor când încercați să obțineți balansul de culoare. Puteți utiliza cercul culorilor pentru a estima modul în care modificarea unei componente de culoare afectează celelalte culori și modul în care modificările sunt translatate între modelele de culoare RGB și CMYK.



Cercul culorilor

R. Roșu Y. Galben G. Verde C. Cyan B. Albastru M. Magenta

De exemplu, puteți reduce nivelul oricărei culori dintr-o imagine crescând nivelul culorii opuse în cercul culorilor—și invers. Culorile opuse în cercul culorilor sunt cunoscute sub denumirea de culori *complementare*. Similar, puteți crește sau reduce nivelul unei culori prin ajustarea celor două culori adiacente din cerc sau prin ajustarea celor două culori adiacente culorilor opuse.

Într-o imagine CMYK, puteți reduce nivelul culorii magenta fie prin reducerea nivelului de magenta, fie prin creșterea nivelului culorii complementare, care este verde (culoarea opusă culorii magenta în cercul de culori). Într-o imagine RGB, puteți reduce nivelul de magenta prin eliminarea culorilor roșu și albastru sau prin adăugarea de verde. Toate aceste ajustări au ca rezultat un balans de culoare general, care conține un nivel de magenta mai redus.

Consultați și

“Selectarea unei culori cu Alegere culoare Adobe” la pagina 120

Modele, spații și moduri de culoare

Un model de culoare descrie culorile pe care le vedem și cu care lucrăm în imagini digitale. Fiecare model de culoare, cum sunt RGB, CMYK sau HSB, reprezintă o metodă diferită (de obicei numerică) de descriere a culorii.

Un *spațiu de culoare* este o variantă a unui model de culoare și are o *gamă reproductibilă* (interval) de culori. De exemplu, în cadrul modelului de culori RGB există un număr de spații de culoare: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB s.a.m.d.

Fiecare dispozitiv, ca de exemplu monitorul sau imprimanta, are propriul spațiu de culoare și poate reproduce numai culori din gama reproductibilă a aceluia spațiu. Când o imagine este transferată de pe un dispozitiv pe altul, culorile imaginii s-ar putea modifica deoarece fiecare dispozitiv interpretează valorile RGB sau CMYK conform propriului spațiu de culoare. Puteți utiliza gestionarea culorilor când transferați imaginile pentru a vă asigura că majoritatea culorilor sunt identice sau suficient de similare încât să fie afișate consecvent. Consultați “De ce culorile uneori nu ” la pagina 127.

În Photoshop, *modul de culoare* al unui document stabilește metoda de culoare care va fi utilizată pentru afișarea și tipărirea imaginii cu care lucrați. Modurile de culoare din Photoshop se bazează pe modele de culoare, care sunt utile pentru imagini utilizate în publicații. Puteți selecta între RGB (roșu, verde, albastră), CMYK (cyan, magenta, galben, negru), Culori Lab (bazate pe CIE L* a* b*) și nuanțe de gri. Photoshop include, de asemenea, modele pentru ieșirea de culori specializată, cum sunt culorile indexate și bicrome. Modurile de culoare stabilesc numărul de culori, numărul de canale și dimensiunea fișierului unei imagini. Selectarea unui mod de culoare stabilește de asemenea instrumentele și formatele de fișiere disponibile.

Când lucrați cu culori într-o imagine, ajustați valorile numerice din fișier. Este ușor să vă gândiți la un număr ca și la o culoare, dar aceste valori numerice nu sunt ele însele culori absolute—au numai o semnificație de culoare în cadrul spațiului de culoare al dispozitivului care produce culoarea.

Consultați și

“Moduri de culoare” la pagina 110

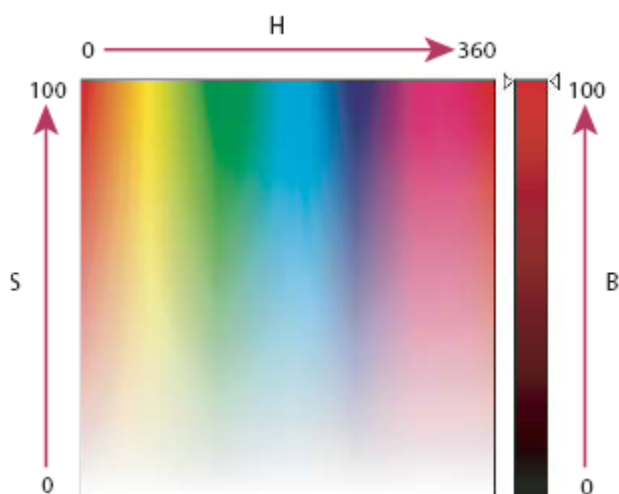
Ajustarea nuanței, a saturației și a luminozității culorilor

Pe baza percepției culorilor de către om, modelul HSB descrie caracteristicile fundamentale ale culorii:

Nuanță Culoarea reflectată de un obiect sau transmisă printr-un obiect. Aceasta este măsurată ca o locație pe cercul de culori standard, exprimată în grade, cu o valoare între 0° și 360°. În cazul utilizării obișnuite, nuanța este identificată de numele culorii, ca de exemplu roșu, portocaliu sau verde.

Saturație Intensitatea și puritatea culorii (denumite uneori *romaticitate*). Saturația reprezintă volumul de gri proporțional cu nuanța, măsurat ca procentaj cuprins între 0% (gri) și 100% (saturat complet). Pe cercul culorilor standard, saturația crește din centru către margine.

Luminozitate Luminozitatea sau întunecimea culorii, măsurate de obicei ca procentaj cuprins între 0% (negru) și 100% (alb)



Modelul de culoare HSB

H. Nuanță S. Saturație B. Luminozitate

Moduri de culoare

Modul de culoare RGB

Modul de culoare RGB Photoshop utilizează modelul RGB, evaluând o valoare a intensității pentru fiecare pixel. În imaginile cu 8 biți pe canal, valorile intensității variază între 0 (negru) și 255 (alb) pentru fiecare dintre componentele RGB (roșu, verde, albastru) dintr-o imagine color. De exemplu, culoarea roșu aprins ar putea avea valoarea R de 246, valoarea G de 20 și valoarea B de 50. Când valorile tuturor celor trei componente sunt egale, rezultatul este o umbră de gri neutru. Când valorile tuturor componentelor sunt 255, rezultatul este alb pur, iar când toate valorile sunt 0, rezultatul este negru pur.

Imaginile RGB utilizează trei culori, sau *canale* pentru a reproduce culorile pe ecran. În imaginile cu 8 biți pe canal, cele trei canale sunt translatate pe 24 (8 biți x 3 canale) de biți de informație de culoare per pixel. În cazul imaginilor pe 24 de biți, cele trei canale pot reproduce până la 16,7 milioane de culori per pixel. În cazul imaginilor pe 48 biți (16 biți pe canal) și a celor pe 96 biți (32 biți pe canal), pot fi reproduce chiar mai multe culori per pixel. Pe lângă faptul că este modul prestabilit pentru imaginile Photoshop, modelul RGB este utilizat de monitoarele calculatoarelor pentru afișarea culorilor. Aceasta înseamnă că atunci când lucrați în alte moduri de culoare decât RGB, cum ar fi CMYK, Photoshop interpoalează imaginea CMYK cu RGB pentru afișare pe ecran.

Deși RGB este un model de culoare standard, intervalul exact de culori reprezentate poate varia în funcție de aplicație sau dispozitivul de afișare. Modul de culoare RGB din Photoshop variază conform cu setarea spațiului de lucru specificată în caseta de dialog Setări culoare.

Consultați și

“Despre spațiile de lucru pentru culori” la pagina 143

Modul de culoare CMYK

În modul CMYK, fiecare pixel este asignat unei valori procentuale pentru fiecare cerneală de proces. Celor mai deschise (evidențiat) culori le sunt asignate procentaje reduse de culori de cerneală de proces; culorilor mai închise (umbră) le sunt asignate procentaje mai mari. De exemplu, o nuanță de roșu aprins ar putea conține 2% cyan, 93% magenta, 90% galben și 0% negru. În imagini CMYK, albul pur este generat când toate cele patru componente au valoarea 0%.

Utilizați modul CMYK când pregătiți o imagine pentru tipărire utilizând culori de proces. Conversia unei imagini RGB în CMYK creează o *separație de culoare*. Dacă începeți cu o imagine RGB, este recomandat să o editați mai întâi în RGB și apoi să o convertiți în CMYK la sfârșitul procesului. În modul RGB, puteți utiliza comenzile Configurare probă pentru a simula efectele unei conversii CMYK fără a schimba datele efective ale imaginii. Puteți, de asemenea, să utilizați modul CMYK pentru a lucra direct cu imagini CMYK scanate sau importate de la sisteme profesionale.

Deși CMYK este un model de culoare standard, intervalul exact de culori reprezentate poate varia în funcție de presă și condițiile de tipărire. Modul de culoare CMYK din Photoshop variază conform cu setarea spațiului de lucru specificată în caseta de dialog Setări culoare.

Consultați și

“Despre spațiile de lucru pentru culori” la pagina 143

“Culori pentru verificare virtuală” la pagina 135

Modul de culoare Lab

Modelul de culoare CIE L*a*b* (Lab) este bazat pe percepția culorilor de către om. Valorile numerice din Lab descriu toate culorile care pot fi percepute de o persoană cu vedere normală. Deoarece Lab descrie modul în care arată o culoare și nu cantitatea de colorant necesară unui dispozitiv (precum un monitor, o imprimantă desktop sau o cameră digitală) pentru a produce culori, Lab este considerat un model de culoare *independent de dispozitiv*. Sistemele de gestionare a culorii utilizează Lab ca referință de culoare pentru a transforma previzibil o culoare dintr-un spațiu de culoare în alt spațiu de culoare.

Modul Culoare Lab are o componentă de luminozitate (L) care poate fi cuprinsă între 0 și 100. În Alegere culoare Adobe și paleta Culoare, componenta *a* (axa verde-roșu) și componenta *b* (axa albastru-galben) pot varia între +127 și -128.

Imaginile Lab pot fi salvate în formatele Photoshop, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 sau Photoshop DCS 2.0. Puteți salva imagini Lab pe 48 biți (16 biți pe canal) în formatele Photoshop, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw sau TIFF.

Notă: Formatele DCS 1.0 și DCS 2.0 convertesc fișierul în CMYK când este deschis.

Modul Tonuri de gri

Modul Tonuri de gri utilizează diferite umbre de gri într-o imagine. În imagini pe 8 biți, pot exista maxim 256 nuanțe de gri. Fiecare pixel al unei imagini în tonuri de gri are o valoare a luminozității care variază între 0 (negru) și 255 (alb). În imagini pe 16 și 32 biți, numărul de umbre dintr-o imagine este mult mai mare decât în imaginile pe 8 biți.

Valorile tonurilor de gri pot fi măsurate de asemenea în procentaje de acoperire cu cerneală neagră (0% este alb, 100% negru)

Modul Tonuri de gri utilizează intervalul definit de setarea spațiului de lucru specificată în caseta de dialog Setări culoare.

Consultați și

“Despre spațiile de lucru pentru culori” la pagina 143

Modul Bitmap

Modul Bitmap utilizează una dintre cele două valori de culoare (negru sau alb) pentru a reprezenta pixelii dintr-o imagine. Imaginile în modul Bitmap sunt denumite imagini bitmap pe 1 bit deoarece au adâncimea de culoare de 1 bit.

Modul Bicrom

Modul Bicrom creează imagini în tonuri de gri monocrome, bicrome (două culori), tricrome (trei culori) și cuadtone (patru culori) utilizând între una și patru cerneluri personalizate.

Consultați și

“Despre imaginile bicrome” la pagina 494

Modul Culoare indexată

Modul Culoare indexată produce fișiere imagine pe 8 biți cu maxim 256 de culori. La conversia în culori indexate, Photoshop creează un *tabel de căutare a culorilor (color lookup table - CLUT)*, care stochează și indexează culorile din imagine. Dacă o culoare din imaginea inițială nu apare în tabel, programul alege culoarea cea mai apropiată sau utilizează *cuantizarea* pentru a simula culoarea cu ajutorul culorilor disponibile.

Deși paleta de culori este limitată, culoarea indexată poate reduce dimensiunea fișierului păstrând calitatea vizuală necesară prezentărilor multimedia, paginilor Web etc. Editarea limitată este disponibilă în acest mod. Pentru editarea extinsă, trebuie să realizați conversia temporară în modul RGB. Fișierele cu culori indexate pot fi salvate în formatele Photoshop, BMP, DICOM, GIF, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), PCX, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa sau TIFF.

Modul Multicanal

Imaginile în modul Multicanal conțin 256 nivele de gri în fiecare canal și sunt utile pentru tipărirea specializată. Imaginile în modul Multicanal pot fi salvate în formatul Photoshop, Large Document Format (PSB), Photoshop 2.0, Photoshop Raw sau Photoshop DCS 2.0.

Aceste îndrumări se aplică la conversia imaginilor în modul Multicanal:

- Canalele de culoare din imaginea inițială devin canale de culoare spot în imaginea convertită.
- Conversia unei imagini CMYK în modul Multicanal creează canale spot cyan, magenta, galben și negru.
- Conversia unei imagini RGB în modul Multicanal creează canale spot cyan, și galben.
- Ștergerea unui canal dintr-o imagine RGB, CMYK sau Lab convertește automat imaginea în modul Multicanal.
- Pentru a exporta o imagine Multicanal, salvați-o în format Photoshop DCS 2.0.

Conversia între modurile de culoare

Conversia unei imagini în alt mod de culoare

Puteți schimba o imagine din modul original (modul sursă) în alt mod (modul destinație). Când alegeți un mod de culoare diferit pentru o imagine, schimbați permanent valorile culorilor imaginii. De exemplu, când converțiți o imagine RGB în modul CMYK, valorilor culorilor RGB din afara gamei reproductibile CMYK (definite de setarea spațiului de lucru CMYK din caseta de dialog Setări culoare) sunt ajustate pentru a se încadra în gama reproductibilă. Ca rezultat, anumite date ale imaginii ar putea fi pierdute și nu mai pot fi recuperate când converțiți imaginea din CMYK înapoi în RGB.

Înainte de a converti imaginile, este recomandat să:

- Editați cât mai mult posibil în modul de imagine inițial (de obicei RGB pentru imagini de la majoritatea scannerelor sau camerelor digitale sau CMYK pentru imagini de la scanerele tradiționale sau importate dintr-un sistem Scitex).
- Salvați o copie de siguranță înainte de conversie. Asigurați-vă că ați salvat o copie a imaginii, care include toate straturile, pentru a putea edita versiunea inițială a imaginii după conversie.
- Aplatizați fișierul înainte de a-l converti. Interacțiunea culorilor între modurile de amestecare a straturilor se schimbă o dată cu modurile.
- ❖ Selectați **Imagine > Mod** și alegeți modul dorit din submeniu. Modurile care nu sunt disponibile pentru imaginea activă apar inactivate în meniu.

Imaginile sunt aplatizate când sunt convertite în modul Multicanal, Bitmap sau Culori indexate, deoarece aceste moduri nu acceptă straturi.

Adăugați un mod condițional pentru a modifica o acțiune

Puteți specifica condițiile pentru schimbarea unui mod astfel încât conversia să survină în timpul unei *acțiuni*, care este o serie de comenzi aplicate secvențial unui singur fișier sau unui set de fișiere. Când schimbarea unui mod face parte dintr-o acțiune, poate surveni o eroare dacă fișierul deschis nu este în modul sursă specificat în acțiune. De exemplu, să presupunem că o etapă din acțiune este conversia unei imagini cu modul sursă RGB în modul destinație CMYK. Aplicarea acestei acțiuni asupra unei imagini în modul Tonuri de gri, sau asupra oricărui alt mod sursă cu excepția modului RGB, are ca rezultat o eroare.

Când înregistrați o acțiune, puteți utiliza comanda Schimbare mod condițional pentru a specifica unul sau mai multe moduri pentru modul sursă și un mod pentru modul destinație.

- 1 Începeți acțiunea de înregistrare.
- 2 Selectați **Fișier > Automatizare > Schimbare mod condițional**.
- 3 În caseta de dialog Schimbare mod condițional, selectați unul sau mai multe moduri pentru modul sursă. Utilizați butoanele **Toate** sau **Niciunul** pentru a selecta toate modurile posibile sau a nu selecta niciun mod.
- 4 Selectați un mod destinație din meniul pop-up **Mod**.
- 5 Faceți clic pe **OK**. Schimbarea modului condițional apare ca o etapă nouă în paleta **Acțiuni**.

Consultați și

“Automatizarea cu acțiuni” la pagina 604

Conversia unei culori în modul Tonuri de gri

- 1 Deschideți fotografia pe care doriți să o converțiți în alb-negru.
- 2 Selectați **Imagine > Mod > Tonuri de gri**.
- 3 Dacă vi se solicită să abandonați informațiile despre culoare, faceți clic pe **OK**. Photoshop convertește culorile din imagine în negru, alb și nuanțe de gri.

Consultați și

“Conversia unei imagini color la alb-negru” la pagina 167

Conversia unei imagini în modul Bitmap


Conversia unei imagini în modul Bitmap reduce imaginea la două culori, simplificând considerabil informațiile despre culoare din imagine și reducând dimensiunea fișierului.

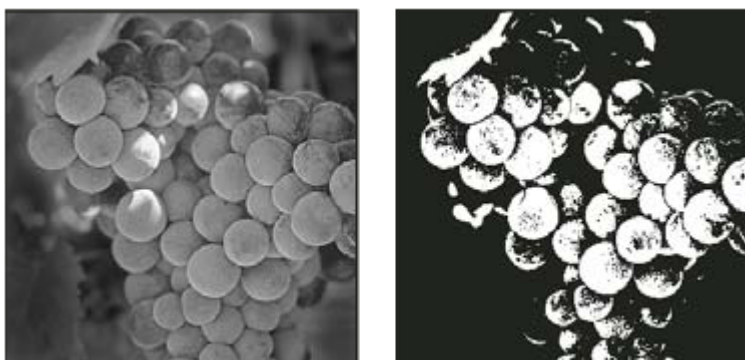
La conversia unei imagini color în modul Bitmap, convertiți-o mai întâi în modul Tonuri de gri. Astfel vor fi eliminate informațiile despre nuanță și saturație din pixeli și vor rămâne numai valorile luminozității. Totuși, deoarece în imaginile în modul Bitmap sunt disponibile numai câteva opțiuni de editare, de obicei este recomandat să editați imaginea în modul tonuri de gri și apoi să o convertiți în modul Bitmap.

Notă: Imaginile în modul Bitmap au un bit pe canal. Înainte de a converti o imagine cu 16 sau 32 de biți pe canal în modul Bitmap trebuie să o convertiți în modul Tonuri de gri pe 8 canale.

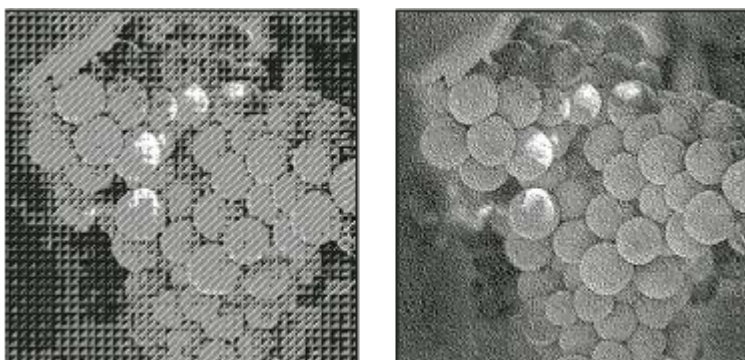
- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Dacă imaginea este color, selectați Imagine > Mod > Tonuri de gri. Selectați apoi Imagine > Mod > Bitmap.
 - Dacă imaginea este în tonuri de gri, selectați Imagine > Mod > Bitmap.
- 2 În câmpul Ieșire introduceți o valoare pentru rezoluția de ieșire a imaginii în modul Bitmap și apoi selectați o unitate de măsură. În mod prestabilit, rezoluția curentă a imaginii apare atât în câmpul pentru rezoluția de intrare cât și în cel pentru rezoluția de ieșire.
- 3 Selectați una dintre următoarele metode de conversie Bitmap din meniul pop-up Utilizare:

Prag 50%	Convertește pixelii cu valori de gri peste nivelul mediu de gri (128) în alb și pixelii cu valori de gri sub acel nivel în negru. Rezultatul este o reprezentare alb-negru a imaginii, cu un contrast foarte ridicat.
Cuantizare model	Convertește o imagine prin organizarea nivelurilor de gri în configurații geometrice de puncte albe și negre.
Cuantizare difuzare	Convertește o imagine prin utilizarea unui proces de difuzare la eroare, începând cu pixelul din colțul stânga sus al imaginii. Dacă valoarea pixelului este deasupra nivelului mediu de gri (128), pixelul este schimbat în alb —dacă este sub, în negru. Deoarece pixelii inițiali sunt rareori alb pur sau negru pur, vor apărea inevitabil erori. Această eroare este transferată pixelilor din jur și se difuzează în imagine, având ca rezultat o textură granulată, asemeni unei pelicule. Această opțiune este utilă pentru vizualizarea imaginilor pe un ecran alb-negru.

Ecranul Semicrom	<p>Simulează aspectul punctelor de semicrom în imaginea convertită. Introduceți valori în caseta de dialog Ecran semicrom</p> <ul style="list-style-type: none">• Pentru frecvență, introduceți o valoare pentru frecvența ecranului și selectați o unitate de măsură. Valorile pot varia între 1 și 999 pentru linii per inch și între 0,400 și 400 pentru linii per centimetru. Puteți introduce valori zecimale. Frecvența ecranului specifică liniatura ecranului de semicrom în linii per inch (lpi). Frecvența depinde de stocul de hârtie și de tipul de presă utilizate la tipărire. Pentru ziare se folosește de obicei un ecran cu 85 de linii. Pentru reviste se folosesc ecrane cu rezoluție mai ridicată, ca de exemplu 133-lpi și 150-lpi Consultați tipografia pentru a afla frecvențele de ecran corecte.• Introduceți pentru unghiul ecranului o valoare în grade, cuprinsă între -180 și +180. Unghiul ecranului se referă la orientarea ecranului. Ecranele cu tonuri continue sau semicrom alb-negru utilizează de obicei un unghi de 45°.• Pentru Formă, selectați forma de punct de raster dorită. <p><i>Important: Ecranul de semicrom devine o componentă a imaginii. Dacă tipăriți imaginea la o imprimantă cu semicrom, imprimanta va utiliza propriul ecran de semicrom, precum și ecranul de semicrom care este o componentă a imaginii. Pe anumite imprimante, rezultatul este un model moiré.</i></p>
Model personalizat	<p>Simulează aspectul unui ecran de semicrom personalizat în imaginea convertită. Selectați un model care se încadrează în variațiile de grosime, de obicei unul cu mai multe nuanțe de gri.</p> <p>Pentru a utiliza această opțiune, definiți mai întâi un model și apoi filtrați imaginea în tonuri de gri pentru a aplica textura. Pentru a acoperi întreaga imagine, modelul trebuie să fie la fel de mare ca și imaginea. Altfel, modelul este în mozaic. Photoshop este livrat împreună cu mai multe modele cu mozaic automat, care pot fi utilizate ca modele de ecrane cu semicrom.</p> <p> Pentru a pregăti un model alb-negru pentru conversie, convertiți mai întâi imaginea la alb-negru și apoi aplicați filtrul Neclaritate accentuată de câteva ori. Tehnica de aplicare a neclarității creează linii groase cu o culoare care variază de la gri închis până la alb.</p>



Imaginea în tonuri de gri inițială și metoda de conversie Prag 50%



Metoda de conversie Cuantizare model și metoda de conversie Cuantizare difuzie

Conversia unei imagini Bitmap în modul Tonuri de gri

Puteți converti o imagine din modul Bitmap în modul Tonuri de gri pentru a o edita. Rețineți că imaginile în modul Bitmap editate în modul Tonuri de gri ar putea să difere ca aspect atunci când sunt convertite înapoi în modul Bitmap. De exemplu, să presupunem că un pixel care este negru în modul Bitmap este editat într-o nuanță de gri în modul Tonuri de gri. Când imaginea este convertită înapoi în modul Bitmap, pixelul este randat ca alb dacă valoarea sa de gri este peste valoarea medie de gri 128.

- 1 Selectați **Imagine > Mod > Tonuri de gri**.
- 2 Introduceți o valoare între 1 și 16 pentru raportul de dimensiune.

Raportul de dimensiune este factorul pentru scalarea imaginii. De exemplu, pentru a reduce imaginea în tonuri de gri cu 50%, introduceți 2 pentru raportul de dimensiune. Dacă introduceți un număr mai mare decât 1, programul stabilește o medie a mai multor pixeli din imaginea în modul Bitmap, pentru a produce un singur pixel în imaginea în tonuri de gri. Acest proces vă permite să generați mai multe nuanțe de gri dintr-o imagine scanată cu un scanner pe 1 bit.

Conversia unei imagini în tonuri de gri sau a unei imagini RGB în culori indexate

Conversia în culori indexate reduce numărul de culori din imagine la maxim 256—numărul standard de culori acceptate de formatele GIF și PNG-8 și multe aplicații multimedia. Această conversie reduce dimensiunea fișierului prin ștergerea informațiilor de culoare din imagine.

Pentru a converti o culoare indexată, trebuie să începeți cu o imagine cu 8 biți pe canal, în unul din modurile Tonuri de gri sau RGB.

- 1 Selectați **Imagine > Mod > Culoare indexată**.

Notă: Toate straturile vizibile vor fi aplatizate; straturile ascunse vor fi abandonate.

Pentru imaginile în tonuri de gri, conversia are loc automat. Pentru imaginile RGB, este afișată caseta de dialog Culoare indexată.

- 2 Selectați **Previzualizare** în caseta de dialog Culoare indexată pentru a afișa o previzualizare a modificărilor.

3 Specificați opțiunile de conversie.

Opțiuni de conversie pentru imagini cu culori indexate

La conversia unei imagini RGB în culori indexate, puteți specifica un număr de opțiuni de conversie în caseta de dialog Culoare indexată.

Tip paletă Este disponibil un număr de tipuri de palete pentru conversia unei imagini în culori indexate. Pentru opțiunile Perceptual, Selectiv și Adaptiv puteți selecta o paletă locală pe baza culorilor imaginii curente. În continuare sunt prezentate tipurile de palete disponibile:

- **Exact** Creează o paletă utilizând culorile exacte care apar într-o imagine RGB—o opțiune disponibilă numai dacă imaginea utilizează 256 sau mai puține culori. Deoarece paleta imaginii conține toate culorile din imagine nu survine cuantizarea.
- **Sistem (Mac OS)** Utilizează paleta prestabilită Mac OS pe 8 biți, care este bazată pe o eșantionare uniformă a culorilor RGB.
- **Sistem (Windows)** Utilizează paleta prestabilită a sistemului Windows pe 8 biți, care este bazată pe o eșantionare uniformă a culorilor RGB.
- **Web** Utilizează paleta cu 216 culori utilizată de majoritatea browserelor Web, indiferent de platformă, pentru afișarea imaginilor pe un monitor limitat la 256 de culori. Această paletă este un subset al paletei Mac OS pe 8 biți. Utilizați această opțiune pentru a evita cuantizarea aplicată de browser la vizualizarea imaginilor pe un monitor cu afișaj limitat la 256 de culori.
- **Uniform** Creează o paletă prin eșantionarea uniformă a culorilor dintr-un cub de culoare RGB. De exemplu, dacă Photoshop prelevează șase niveluri de culoare cu spații egale: roșu, verde și albastru, iar combinația produce o paletă uniformă de 216 culori ($6 \times 6 \times 6 = 216$). Numărul total de culori afișate într-o imagine corespunde cu cel mai apropiat cub perfect (8, 27, 64, 125 sau 216), cu o valoare mai mică decât valoarea din caseta de text Culori.
- **Local (Perceptual)** Creează o paletă de culoare personalizată, acordând prioritate culorilor sensibile ochiului uman.
- **Local (Selectiv)** Creează un tabel de culoare similar tabelului de culoare Perceptual, dar favorizând zone largi de culoare și păstrarea culorilor Web. Această opțiune generează de obicei imagini cu o integritate crescută a culorilor.
- **Local (Adaptiv)** Creează o paletă prin eșantionarea culorilor din spectru care apar cel mai frecvent în imagine. De exemplu, o imagine RGB care are numai culorile verde și albastru produce o paletă compusă în principal din verde și albastru. Majoritatea imaginilor concentrează culorile în anumite zone din spectru. Pentru a controla mai precis o paletă, selectați mai întâi o parte a imaginii care conține culorile pe care doriți să le evidențiați. Photoshop ponderează conversia în funcție de aceste culori.
- **Personalizat** Creează o paletă personalizată utilizând caseta de dialog Tabel culori. Editați tabelul de culori și salvați-l pentru utilizare ulterioară sau faceți clic pe Încărcare pentru a încărca un tabel de culori creat anterior. Această opțiune afișează și paleta Adaptivă curentă, care este utilă pentru previzualizarea culorilor utilizate cel mai frecvent în imagine.
- **Anterior** Utilizează paleta personalizată din conversia anterioară, făcând mai facilă conversia mai multor imagini cu aceeași paletă personalizată.

Numărul de culori Pentru paletele de culori Uniform, Perceptual, Selectiv sau Adaptive, puteți specifica numărul exact de culori afișate (maxim 256) prin introducerea unei valori în câmpul Culori. Caseta de text Culori controlează modul de creare a tabelului de culori indexate. Adobe Photoshop tratează imaginea ca imagine pe 8 biți, cu 256 de culori.

Includerea și transparența culorii Pentru a specifica culorile care vor fi incluse în tabelul de culori indexate sau pentru a specifica transparența în imagine, selectați una dintre următoarele opțiuni:

- **Forțat** Oferă opțiuni pentru a forța includerea anumitor culori în tabelul de culori. Alb-negru adaugă alb pur și negru pur în tabelul de culori; culorile primare adaugă roși, verde, albastru, cyan, magenta, galben, negru și alb; Web adaugă 216 culori sigure Web; Personalizat vă permite să definiți culori personalizate de adăugat.
- **Transparența** Specifică dacă se păstrează zonele transparente ale imaginii la conversie. Selectarea acestei opțiuni adaugă o intrare index specială în tabelul de culori pentru culorile transparente. Deselectarea acestei opțiuni determină umplerea zonelor transparente cu culoarea mată sau cu alb dacă nu este selectată nicio culoare mată.
- **Mată** Specifică culoarea de fundal utilizată pentru umplerea muchiilor antialias adiacente zonelor transparente ale imaginii. Când este selectată opțiunea Transparență, culoarea mată este aplicată zonelor muchiilor pentru ca muchiile să se amestece cu un fundal Web de aceeași culoare. Când este deselectat Transparență, culoarea mată este aplicată zonelor transparente. Dacă pentru Mat selectați opțiunea Niciunul, va fi creată o transparență cu muchii accentuate dacă este selectată opțiunea Transparență; în caz contrar, zonele transparente sunt umplute cu alb 100%. Imaginea trebuie să aibă transparență pentru ca opțiunile pentru Mat să fie disponibile.

Cuantizarea Cu excepția cazului în care utilizați opțiunea pentru tabelul de culori Exact, tabelul de culori ar putea să nu conțină toate culorile utilizate în imagine. Pentru a simula culori care nu se găsesc în tabelul de culori, puteți cuantiza culori. Cuantizarea amestecă pixelii culorilor disponibile pentru a simula culorile lipsă. Selectați o opțiune de cuantizare din meniu și introduceți o valoare procentuală pentru cuantizare. O valoare mai ridicată cuantizează mai multe culori, dar generează un fișier de dimensiuni mai mari. Puteți selecta dintre următoarele metode de cuantizare:

- **Niciunul** Nu cuantizează culorile dar utilizează în schimb culoarea cea mai apropiată de culoarea lipsă. Aceasta modalitate are ca rezultat tranziții bruște între nuanțele de culoare dintr-o imagine, creând un efect posterizat.

- **Difuzia** Utilizează o metodă fără erori de difuzie care produce o cuantizare mai puțin structurată decât în cazul opțiunii Model. Pentru a proteja împotriva cuantizării culorile din imagine care conțin intrări în tabelul de culori, selectați Păstrare culori Exact. Această metodă este utilă pentru păstrarea liniilor fine și a textului pentru imagini Web.

- **Tipar** Utilizează un tipar pătrat similar semitonului pentru a simula culorile care nu se găsesc în tabelul de culori.

- **Zgomot** Ajută la reducerea tiparelor continue de-a lungul muchiilor feliilor de imagini. Selectați această opțiune dacă doriți să feliati imaginea pentru plasarea într-un tabel HTML.

Personalizarea tabelelor de culori indexate

Comanda Tabel culori vă permite să modificați tabelul de culori a unei imagini cu culoare indexată. Aceste caracteristici de personalizare sunt utile în special în cazul *imaginilor pseudocolor* - imagini care afișează variații ale nivelurilor de gri cu culoarea în locul nuanțelor de gri, utilizate adesea în aplicații științifice și medicale. Personalizarea tabelului de culori poate produce, de asemenea, efecte speciale în cazul imaginilor cu culori indexate, care au un număr limitat de culori.

Notă: Pentru a comuta culorile într-o imagine pseudocolor, selectați *Imagine > Ajustări și utilizați comenzile de ajustare a culorilor din submeniu*.

Editarea culorilor și asignarea transparenței cu un tabel de culori

Puteți edita culori din tabelul de culori pentru a produce efecte speciale sau pentru a asigna transparență în imagine la o singură culoare din tabel.

- 1 Deschideți imaginea cu culori indexate.

- 2 Selectați *Imagine > Mod > Tabel culori*.

- 3 Pentru a modifica o singură culoare, faceți clic pe aceasta și selectați culoarea nouă din instrumentul de prelevare a culorilor.

- 4 Pentru a modifica un interval de culori, trageți tabelul pentru a selecta intervalul de culori pe care doriți să îl modificați. În instrumentul de prelevare a culorilor selectați prima culoare care doriți să fie inclusă în interval și faceți clic pe OK. Când instrumentul de prelevare a culorilor este afișat din nou, selectați ultima culoare care doriți să fie inclusă în interval și faceți clic pe OK.

Culorile pe care le-ați selectat în Alegere culoare sunt plasate în intervalul selectat în caseta de dialog Tabel culori.

- 5 Pentru a asigna transparență la o culoare, selectați instrumentul Pipetă din caseta de dialog Tabel culori și faceți clic pe culoare în tabel sau în imagine. Culoarea eșantionată este înlocuită cu transparența în imagine.

- 6 Faceți clic pe OK în caseta de dialog Tabel culori pentru a aplica culorile noi la imaginea cu culori indexate.

Selectați un tabel de culori predefinit

- 1 Deschideți imaginea cu culori indexate.

- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați *Imagine > Mod > Tabel culori*.

- Selectați *Imagine > Mod > Culoare indexată*. În caseta de dialog Culoare indexată selectați Personalizat în meniul Paletă. Va fi deschisă caseta de dialog Tabel culori.

- 3 În caseta de dialog Tabel culori selectați un tabel predefinit din meniul Tabel.

Personalizat	Creează paleta pe care o specificați.
--------------	---------------------------------------

Corp Negru	Afișează o paletă bazată pe diferite culori emise de un radiator Corp Negru când este încălzit—de la negru la roșu, portocaliu, galben și alb.
Tonuri de gri	Afișează o paletă bazată pe 256 de niveluri de gri—de la negru la alb.
Spectru	Afișează o paletă bazată pe culorile produse la trecerea luminii printr-o prismă—de la violet, albastru și verde la galben, portocaliu și roșu.
Sistem (Mac OS)	Afișează paleta sistemului cu 256 de culori Mac OS.
Sistem (Windows)	Afișează paleta sistemului cu 256 de culori Windows.

Salvarea și încărcarea tabelelor de culori

Utilizați butoanele Salvare și Încărcare din caseta de dialog Tabel culori pentru a salva tabelele de culori indexate pentru utilizare cu alte imagini Adobe Photoshop. După ce încărcați un tabel de culori într-o imagine, culorile din imagine se schimbă pentru a reflecta pozițiile culorilor pe care le referă în noul tabel de culori.

Notă: Puteți, de asemenea, să încărcați tabele de culori salvate în paleta Specimene.

Selectarea culorilor

Despre culorile pentru prim-plan și pentru fundal

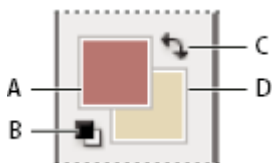
Photoshop utilizează culoarea *planului frontal* pentru a picta, umple și contura selecții și culoarea *fundalului* pentru a umple degradeuri și a umple zonele șterse ale unei imagini. Culorile planului frontal și fundalului sunt utilizate de asemenea de anumite filtre cu efecte speciale.

Puteți desemna o culoare nouă a planului frontal sau a fundalului utilizând instrumentul Pipetă, paleta Culoare, paleta Specimene sau Alegere culoare Adobe.

Culoarea prestabilită a planului frontal este negru, iar cea a fundalului este alb. (Într-un canal alfa, planul frontal este alb, iar fundalul este negru.)

Selectarea culorilor din caseta Instrumente

Culoarea curentă a planului frontal apare în caseta superioară de selectare a culorii din caseta Instrumente, iar culoarea curentă a fundalului apare în caseta inferioară.



Casetele de culori pentru planul frontal și fundal din caseta Instrumente

A. Caseta Culoare plan frontal B. Pictograma Culori implicite C. Pictograma Comutare culori D. Caseta Culoare fundal


- Pentru a schimba culoarea planului frontal, faceți clic în caseta de selectare a culorii superioară din caseta Instrumente și selectați culoarea din Alegere culoare Adobe.
- Pentru a schimba culoarea fundalului, faceți clic în caseta de selectare a culorii inferioară din caseta Instrumente și selectați culoarea din Alegere culoare Adobe.
- Pentru a schimba culoarea de fundal cu cea a planului frontal, faceți clic pe pictograma Comutare culori din caseta Instrumente.
- Pentru a restabili culoarea de fundal și cea a planului frontal prestabilite, faceți clic pe pictograma Culori implicite din caseta Instrumente.

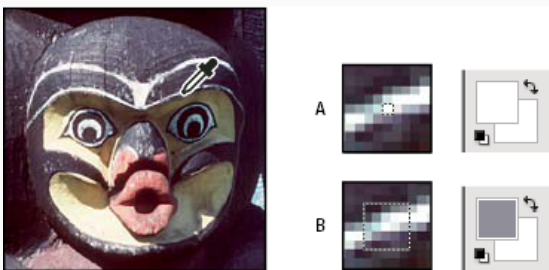
Consultați și

“Despre Alegere culoare HDR (Photoshop Extended)” la pagina 84


Selectarea culorilor cu instrumentul Pipetă

Instrumentul Pipetă eșantionează culoarea pentru a specifica culori noi ale fundalului și ale planului frontal. Puteți eșantiona dintr-o imagine activă sau din orice alta zonă a ecranului.

- 1 Selectați instrumentul Pipetă .
- 2 Pentru a schimba dimensiunea de eșantionare a instrumentului Pipetă, selectați o opțiune din meniul Dimensiune eșantion:

Eșantion punct	Citește valoarea exactă a pixelului pe care faceți clic.
Medie 3 pe 3, Medie 5 pe 5, Medie 11 pe 11, Medie 31 pe 31, Medie 51 pe 51, Medie 101 pe 101	<p>Citește valoarea medie a numărului de pixeli specificat din zona în care faceți clic.</p>  <p><i>Selectarea unei culori a planului frontal cu instrumentul Pipetă</i></p> <p>A. <i>Eșantion punct</i></p> <p>B. <i>Eșantionare medie 5 pe 5</i></p>

- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a selecta o culoare nouă a planului frontal, faceți clic pe imagine. Alternativ, plasați cursorul deasupra imaginii, apăsați butonul mouse-ului și trageți în orice zonă din ecran. Caseta de selectare a culorii planului frontal se schimbă dinamic pe măsură ce trageți. Eliberați butonul mouse-ului pentru a preleva culoarea nouă.
 - Pentru a selecta o culoare de fundal nouă, faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) în imagine. Alternativ, plasați cursorul deasupra imaginii, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS), apăsați butonul mouse-ului și trageți în orice zonă din ecran. Caseta de selectare a culorii fundalului se schimbă dinamic pe măsură ce trageți. Eliberați butonul mouse-ului pentru a preleva culoarea nouă.



 Pentru a utiliza temporar instrumentul Pipetă în timp ce utilizați un instrument de desenare, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).

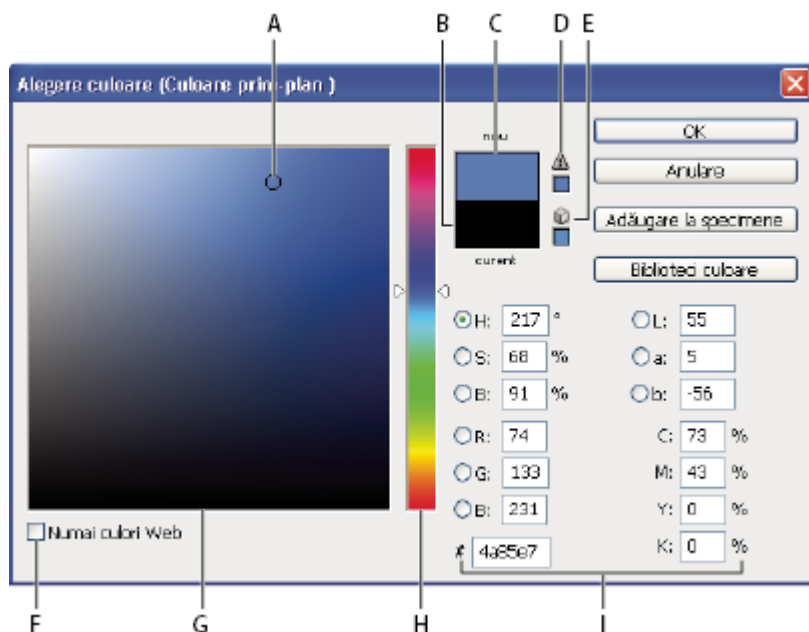
Prezentare generală a instrumentului Alegere culoare Adobe

În Alegere culoare Adobe, alegeți culorile utilizând patru modele de culori: HSB, RGB, Lab și CMYK. Utilizați Alegere culoare Adobe pentru a seta culoarea planului frontal. Puteți seta culori destinație pentru diferite instrumente, comenzi și opțiuni.

Puteți configura Alegere culoare Adobe pentru a vă permite să selectați numai culori sigure Web sau culori din diferite sisteme de culoare. Utilizatorii Photoshop Extended pot accesa un instrument selector HDR (high dynamic range - interval dinamic ridicat) pentru a selecta culori de utilizat în imagini HDR.


Câmpul Culoare din Alegere culoare Adobe afișează componentele de culoare în modul de culoare HSB, modul de culoare RGB și modul de culoare Lab. Dacă nu știți valoarea numerică a culorii dorite, o puteți introduce în câmpurile pentru text. Puteți utiliza glisorul pentru culoare și câmpul Culoare pentru a previzualiza culoarea aleasă. Pe măsură ce ajustați culoarea utilizând câmpul culoare și glisorul pentru culoare, valorile numerice sunt ajustate în consecință. Caseta Culoare din partea dreaptă a glisorului de culoare afișează culoarea ajustată în secțiunea superioară și culoarea inițială în secțiunea inferioară.

În cazul în care culoarea nu este sigură pentru Web  sau este în afara gamei reproductibile pentru tipărire (netipăribilă) , sunt afișate alerte.



Alegere culoare Adobe

A. Culoare prelevată B. Culoare inițială C. Culoare ajustată D. Pictogramă Alertă în afara gamei reproductibile E. Pictogramă Alertă nesigur Web F. Opțiunea Culori Web G. Câmpul Culoare H. Glisorul Culoare I. Valori culoare

 Când selectați o culoare în Alegere culoare Adobe, sunt afișate simultan valorile numerice pentru HSB, RGB, Lab, CMYK și numere hexazecimale. Această caracteristică este utilă pentru a vizualiza modul în care diferite modele de culoare descriu o culoare.

Deși Photoshop utilizează în mod prestabilit Alegere culoare Adobe, puteți utiliza alt instrument de alegere a culorii decât Alegere culoare Adobe prin setarea unei preferințe. De exemplu, puteți utiliza instrumentul de prelevare încorporat la sistemului de operare sau un instrument de prelevare dintr-un plug-in de la un terț.

Consultați și

“Despre Alegere culoare HDR (Photoshop Extended)” la pagina 84

Afișarea instrumentului de prelevare a culorilor



- În caseta Instrumente, faceți clic pe caseta de selectare a culorii planului frontal sau a fundalului
- În paleta culoare, faceți clic pe caseta de selectare Setare culoare plan frontal sau Setare culoare fundal.


Instrumentul de prelevare a culorii este disponibil când caracteristicile vă permit să selectați o culoare. De exemplu, dacă faceți clic pe specimenul de culoare din bara de opțiuni pentru anumite instrumente sau pe pipete în alte casete de dialog de ajustare a culorii.

Selectarea unei culori cu Alegere culoare Adobe

Puteți selecta o culoare prin introducerea valorilor componentelor de culoare în casetele de text HSB, RGB și Lab sau prin utilizarea glisorului pentru culoare și a câmpului Culoare.

Pentru a selecta o culoare cu glisorul pentru culoare și câmpul Culoare, faceți clic pe glisorul pentru culoare sau mutați triunghiul acestuia pentru a seta o componentă de culoare. Mutați apoi reperul circular sau faceți clic în câmpul pentru culoare. Astfel sunt setate celelalte două componente de culoare.

Pe măsură ce ajustați culoarea utilizând câmpul Culoare și glisorul pentru culoare, valorile numerice pentru diferite modele de culoare sunt ajustate în consecință. Dreptunghiul din partea dreaptă a glisorului de culoare afișează culoarea nouă în jumătatea superioară și culoarea inițială în partea inferioară. În cazul în care culoarea nu este sigură pentru Web  sau este în afara gamei reproductibile, .

 Puteți selecta o culoare din afara ferestrei Alegere culoare Adobe. Deplasarea cursorului în afara ferestrei documentului determină schimbarea la instrumentul Pipetă. Apoi, puteți selecta o culoare făcând clic în imagine. Culoarea selectată este afișată în Alegere culoare Adobe. Puteți muta instrumentul Pipetă oriunde pe desktop făcând clic în imagine și apoi apăsând și menținând apăsat butonul mouse-ului. Puteți selecta o culoare eliberând butonul mouse-ului.

Selectarea unei culori utilizând modelul HSB.

Utilizând modelul de culoare HSB, nuanța este specificată în câmpul Culoare, sub forma unui unghi între 0° și 360°, care corespunde unei locații pe cercul culorilor. Saturația și luminozitatea sunt specificate procentual. În câmpul Culoare, saturația nuanței crește de la dreapta la stânga și luminozitatea crește de jos în sus.

- 1 În Alegere culoare Adobe, selectați opțiunea H și apoi introduceți o valoare numerică în caseta de text H sau selectați o nuanță în glisorul pentru culoare.
- 2 Ajustați saturația și luminozitatea făcând clic în câmpul Culoare, deplasând reperul circular sau introducând valori numerice în casetele de text S și B.
- 3 (Opțional) Selectați una dintre opțiunile S sau B pentru a afișa saturația sau luminozitatea culorii în câmpul Culoare pentru a efectua ajustări suplimentare.

Selectați o culoare utilizând modelul RGB.

Selectați o culoare specificând componentele acesteia de roșu, verde și albastru.

- 1 În Alegere culoare Adobe, introduceți valori numerice în casetele de text R, G și B. Specificați valorile componentelor între 0 și 255 (0 pentru nicio culoare și 255 pentru culoare pură).
- 2 Pentru a selecta vizual o culoare utilizând glisorul pentru culoare și câmpul culoare, faceți clic pe R, G sau B și apoi ajustați glisorul și valoarea din câmpul Culoare.

Culoarea pe care faceți clic apare în glisorul pentru culoare cu valoarea 0 (niciuna pentru acea culoare) în partea inferioară și valoarea 255 (valoarea maximă pentru acea culoare) în partea superioară. Câmpul Culoare afișează intervalul celorlalte două componente, una pe axa orizontală și una pe axa verticală.

Selectarea unei culori utilizând modelul Lab

La selectarea unei culori bazate pe modelul de culoare Lab, valoarea L specifică luminozitatea unei culori. Valoarea A specifică cât de roșie sau verde este o culoare. Valoarea B specifică cât de albastră sau galbenă este o culoare.

- 1 În Alegere culoare Adobe, introduceți valori pentru L (între 0 și 100) și pentru A și B (între -128 și +127).
- 2 (Opțional) Utilizați glisorul pentru culoare sau câmpul Culoare pentru a ajusta culoarea.

Selectarea unei culori utilizând modelul CMYK

Puteți selecta o culoare specificând valoarea pentru fiecare componentă ca procentaj de cyan, magenta, galben și negru.

- ❖ În alegere culoare Adobe, introduceți valori procentuale pentru C, M, Y și K sau utilizați glisorul pentru culoare pentru a selecta o culoare.

Selectați o culoare specificând o valoare hexazecimală.

Puteți să alegeți o culoare specificând o valoare hexazecimală care definește componentele R, G și B ale unei culori. Cele trei perechi de numere sunt exprimate în valori între 00 (iluminare minimă) și ff (iluminare maximă). De exemplu, 000000 este negru, ffffff este alb și ff0000 este roșu.

- ❖ În Alegere culoare Adobe, introduceți o valoare hexazecimală în caseta de text Număr.


Selectarea culorilor sigure pentru Web

Culorile sigure pentru Web sunt cele 216 culori utilizate de browsere, indiferent de platformă. Browserul schimbă toate culorile din imagine cu acele culori atunci când afișează imaginea pe un ecran pe 8 biți. Cele 216 culori sunt un subset al paletelor pe 8 biți Mac OS. Lucrând numai cu aceste culori, puteți fi siguri că elementul grafic pe care îl pregătiți pentru Web nu va fi cuantizat într-un sistem setat pentru afișarea a 256 de culori.

Selectarea culorilor sigure pentru Web în Alegere culoare Adobe

- ❖ Selectați opțiunea Numai culori Web în colțul din stânga jos al instrumentului Alegere culoare. Orice culoare prelevată când este selectată această opțiune este sigură pentru Web.

Schimbarea unei culori non-Web cu o culoare sigură pentru Web

Dacă selectați o culoare non-Web, un cub de alertă  este afișat lângă triunghiul color din Alegere culoare Adobe.


- ❖ Faceți clic pe cubul de alertă pentru a selecta cea mai apropiată culoare Web. (Dacă nu este afișat niciun cub, culoarea pe care o alegeți este sigură pentru Web.)

Selectați o culoare sigură pentru Web utilizând paleta Culoare

1 Faceți clic pe fila Paletă Culoare sau selectați Fereastră > Culoare pentru a vizualiza paleta Culoare.

2 Alegeți o opțiune pentru selectarea unei culori sigure pentru Web:


- Selectați Marcare sigur pentru rampă Web din meniul paletii Culoare. Orice culoare prelevată când este selectată această opțiune este sigură pentru Web.
- Selectați Glisoare culoare Web din meniul paletii Culoare. În mod prestabilit, glisoarele pentru culoare Web sunt ajustate la culori sigure pentru Web (indicate de bife) când le trageți. Pentru a substitui selectarea culorii sigure pentru Web, apăsați tasta Alt și trageți (Windows) sau tasta Option și trageți (Mac OS) glisoarele.

Dacă selectați o culoare non-Web, un cub de alertă  este afișat deasupra rampei de culoare din partea stângă a paletii Culoare. Faceți clic pe cubul de alertă pentru a selecta cea mai apropiată culoare Web.

Selectarea unui echivalent CMYK pentru o culoare netipăribilă

Anumite culori din modelele de culoare RGB, HSB și Lab nu pot fi tipărite deoarece nu se încadrează în gama reproductibilă și nu au echivalente în modelul CMYK. Când selectați o culoare netipăribilă în Alegere culoare Adobe sau în paleta Culoare, este afișat un triunghi de avertizare. Un specimen sub triunghi afișează cel mai apropiat echivalent CMYK.

Notă: În paleta Culoare, triunghiul de alertă nu este disponibil dacă utilizați glisoarele pentru culoare Web.

- ❖ Pentru a selecta cel mai apropiat echivalent CMYK, faceți clic pe triunghiul de alertă  din caseta de dialog Alegere culoare sau din paleta Culoare.

Culorile tipăribile sunt stabilite de spațiul de lucru CMYK curent definit de caseta de dialog Setări culoare.

Consultați și

“Identificarea culorilor în afara gamei reproductibile” la pagina 156

Selectarea unei culori spot

Alegere culoare Adobe vă permite să selectați culori din următoarele sisteme: PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, sistemul de culori Focoltone®, sistemul Toyo Color Finder™ 1050, sistemul ANPA-Color™, sistemul de culori HKS® și DIC Color Guide.

Pentru a vă asigura că rezultatul tipărit final are culoarea dorită, consultați atelierul de tipărire sau service și selectați culoarea pe baza unui specimen de culoare tipărită. Producătorii recomandă achiziționarea eșantionului de specimene în fiecare an pentru a preveni estomparea cernelurilor sau alte daune.

Important: Photoshop tipărește culorile spot în paleta CMYK (culori de proces) în fiecare mod de imagine, cu excepția modului bicrom. Pentru a tipări plăci cu culori spot, creați canale de culoare spot.

1 Deschideți Alegere culoare Adobe și faceți clic pe Bibliotecă de culori.

Caseta de dialog Culori personalizate afișează culoarea cea mai apropiată de culoarea curentă selectată în Alegere culoare Adobe.

2 Pentru Carte, selectați o bibliotecă de culori. Consultați informațiile de mai jos pentru descrierile bibliotecilor de culori.

3 Localizați culoarea dorită prin introducerea numărului cernelii sau prin tragerea triunghiurilor de-a lungul barei de derulare.

4 Selectați plasturele de culoare dorit din listă.

Consultați și

“Despre culorile spot” la pagina 497

Biblioteci de culori spot

Alegere culoare Adobe acceptă următoarele sisteme de culoare:

ANPA-COLOR Utilizate de obicei pentru tipărirea ziarelor. *ANPA-COLOR ROP Newspaper Color Ink Book* conține eșantioane de culori ANPA.

DIC Color Guide Utilizat de obicei pentru proiectele de tipărire în Japonia. Pentru informații suplimentare, contactați Dainippon Ink & Chemicals, Inc., în Tokyo, Japan.

FOCOLTONE Constă din 763 culori CMYK. Culorile Focoltone ajută la evitarea problemelor prepress de acoperire și înregistrare, indicând supratipărirea care compun culorile. Un catalog de specimene cu specificații pentru culori spot și de proces, diagrame de supratipărire și un manual de marcarea a machetelor sunt disponibile de la Focoltone. Pentru informații suplimentare, contactați Focoltone International, Ltd., Stafford, Marea Britanie.

Specimene HKS Utilizată pentru proiecte de tipărire în Europa. Fiecare culoare are un echivalent SMYK specific. Puteți selecta dintre HKS E (pentru papetărie continuă), HKS K (pentru hârtie pentru ilustrații), HKS N (pentru hârtie naturală) și HKS Z (pentru știri). Sunt disponibile eșantioane de culoare pentru fiecare scală. Cataloagele și specimenele pentru culori de proces HKS au fost adăugate la meniul sistemului de culoare.

PANTONE® Culori utilizate pentru reproducerea culorilor spot. PANTONE MATCHING SYSTEM poate randa 1.114 culori. Manualele de îndrumări și cataloagele pentru culori PANTONE sunt tipărite pe hârtie cerată necerată și mată pentru a asigura vizualizarea corectă a rezultatului tipărit și control on-press mai bun. Puteți tipări o culoare PANTONE solidă în CMYK. Pentru a compara o culoare solidă PANTONE cu cea mai apropiată culoare de proces asociată, utilizați ghidul de echivalențe între *culori solide PANTONE* și *culori de proces*. Procentajele tentei de ecranare CMYK sunt tipărite sub fiecare culoare. Pentru informații suplimentare, contactați Pantone, Inc., Carlstadt, NJ (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Costă în peste 1000 de culori bazate pe cele mai frecvente cerneluri pentru imprimantă utilizate în Japonia. Catalogul și specimenele *TOYO Process Color Finder* au fost adăugate la meniul sistemului de culori. *TOYO Color Finder 1050 Book* conține eșantioane tipărite ale culorilor Toyo și este disponibil la magazinele care comercializează consumabile pentru imprimante și prelucrare grafică. Pentru informații suplimentare, contactați Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., în Tokyo, Japonia.

TRUMATCH Oferă asocieri de culori CMYK previzibile, cu peste 2000 de culori generate de calculator. Culorile Trumatch acoperi spectrul vizibil al gamei reproductibile CMYK în etape pare. Culorile Trumatch afișează până la 40 de tente și umbre pentru fiecare nuanță, fiecare fiind creată inițial în patru culori și reproductibilă în patru culori pe imagesettere electronice. În plus, sunt incluse tente de gri cu patru culori, care utilizează nuanțe diferite. Pentru informații suplimentare, contactați Trumatch Inc., New York City, New York.

Schimbarea instrumentului de prelevare a culorilor

În loc să utilizați Alegere culoare Adobe, puteți selecta culori utilizând instrumentul de prelevare standard al sistemului de operare sau un instrument de prelevare de la un terț.

1 Selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sau Photoshop > Preferințe > General (Mac OS).

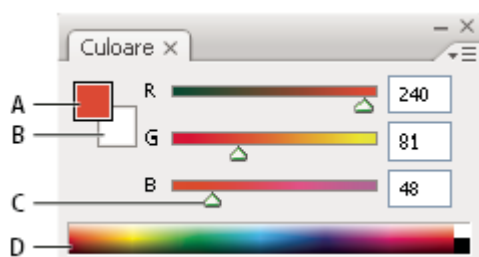
2 Selectați un instrument de alegere a culorii din meniul pop-up Alegere culoare și faceți clic pe OK.

Pentru informații suplimentare consultați documentația sistemului de operare.

Notă: Pentru a reveni la Alegere culoare Adobe, selectați-l din meniul Alegere culoare și Preferințe generale.

Prezentare generală a paletei Culoare



Paleta Culoare (Fereastră > paleta Culoare) afișează valorile culorilor curente pentru culorile planului frontal și ale fundalului. Utilizând glisoarele din paleta Culoare, puteți edita culorile planului frontal și fundalului utilizând diferite modele de culoare. Puteți să selectați o culoare pentru planul frontal sau fundal din spectrul de culori afișate în rampa de culoare din partea inferioară a paletei.



Paleta Culoare

A. Culoare plan frontal B. Culoare fundal C. Glisor D. Rampă culoare

Paleta Culoare ar putea afișa urătoarele alerte când selectați o culoare:

- Un semn de exclamare în interiorul unui triunghi  este afișat în partea stângă deasupra rampei de culoare când selectați o culoare care nu poate fi tipărită utilizând cerneluri CMYK.
- Un cub  este afișat deasupra rampei de culoare din partea stângă când selectați o culoare care nu este sigură pentru Web.

Consultați și

“Identificarea culorilor în afara gamei reproductibile” la pagina 156

“Moduri de culoare” la pagina 110

Schimbarea modelului de culoare al glisoarelor paletii Culoare


- ❖ Selectați o opțiune pentru Glisoare din meniul paletii Culoare.

Schimbarea spectrului afișat în paleta Culoare

1 Selectați o opțiune din meniul paletii Culoare:

- Spectru RGB, spectru CMYK sau Rampă tonuri de gri pentru a afișa spectrul modelului de culoare specificat.
- Selectați Culori curente pentru afișarea spectrului de culori între culoarea curentă a planului frontal și culoarea curentă a fundalului.

2 Pentru a afișa numai culorile sigure pentru Web, selectați Marcare sigur pentru rampă Web.

 Pentru a schimba rapid spectrul unei rampe de culoare, faceți Shift-clic în rampa de culoare până când vedeți spectrul dorit.

Selectați o culoare din paleta Culoare.

1 Pentru a edita culoarea planului frontal și pe cea a fundalului, asigurați-vă că în paleta Culoare sunt active (evidențiate cu albastru) casetele de selectare a culorii. Pentru a activa casetele de selectare a culorii planului frontal și fundalului, faceți clic într-o casetă.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți glisoarele pentru culoare În mod prestabilit, culoarea glisorului de schimbă pe măsură ce trageți. Pentru a spori performanțele, puteți dezactiva această caracteristică deselectând Glisoare culoare dinamice în secțiunea General din caseta de dialog Preferințe.
- Introduceți valori în dreptul glisoarelor pentru culoare.
- Faceți clic pe caseta de selectare a culorii, selectați o culoare utilizând instrumentul de alegere a culorii și faceți clic pe OK.
- Plasați cursorul deasupra rampei de culoare (acesta se transformă în pipetă) și faceți clic pentru a preleva o culoare. Faceți Alt-clic pentru a aplica eșantionul la caseta de selectare a culorii care nu este activă.

Consultați și

“Prezentare generală a instrumentului Alegere culoare Adobe” la pagina 119

Selectarea unei culori din paleta Specimene.


Paleta Specimene (Fereastră > Specimene) stochează culorile pe care le utilizați frecvent. Puteți adăuga sau șterge culori din paletă sau puteți afișa diferite biblioteci de culori pentru diverse proiecte.

- Pentru a selecta o culoare a planului frontal, faceți clic pe o culoare în paleta Specimene.
- Pentru a selecta o culoare de fundal, faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe acestea în Paletă Specimene.

Notă: Modificați modul de afișare al speciimenelor selectând o opțiune din meniul paletii Specimene.

Adăugarea, înlocuirea și ștergerea speciimenelor de culoare


Specimenele de culoare pot fi adăugate sau șterse din paleta Specimene.

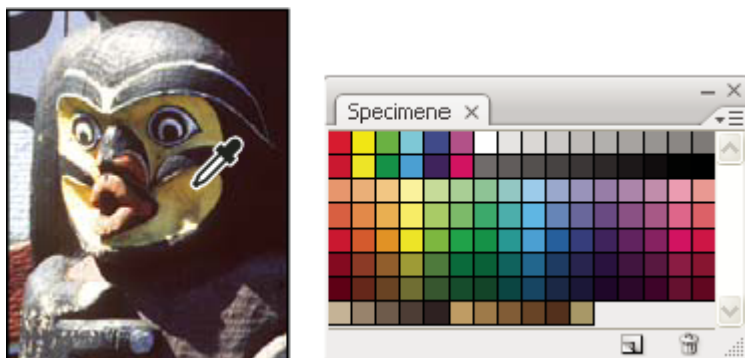
 De asemenea, puteți adăuga un specimen de culoare din selectorul de culori făcând clic pe butonul Adăugare la specimen.

Adăugarea unei culori în paleta Specimene.

1 Decideți ce culoare doriți să adăugați și setați-o drept culoare a planului frontal.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Specimen nou  în paleta Specimene. Alternativ, alegeți Specimen nou din meniul paletii Specimene.
- Plasați cursorul deasupra unui spațiu necompletat din rândul de jos din paleta Specimene (cursorul se transformă în instrumentul Găleată) și faceți clic pentru a adăuga culoarea. Introduceți un nume pentru culoarea nouă și faceți clic pe OK.



Culoarea selectată din imagine (stânga) și adăugată în paleta Specimene (dreapta)

Notă: Culorile noi sunt salvate în fișierul de preferințe Photoshop pentru a putea fi păstrate între sesiunile de editare. Pentru a salva permanent o culoare, salvați-o într-o bibliotecă.

Înlocuirea unei culori din paleta Specimene.


1 Faceți clic pe un specimen de culoare din paleta Specimene pentru a o seta drept culoare a planului frontal.

2 Editați culoarea planului frontal.

3 Faceți Shift-clic pe culoarea inițială pentru a o înlocui cu culoarea editată.

Ștergerea unei culori din paleta Specimene.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți un specimen pe pictograma Ștergere .
- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), poziționați cursorul deasupra unui specimen (cursorul se transformă în foarfecă) și faceți clic.

Gestionarea bibliotecilor de specimene

Bibliotecile de specimene oferă o modalitate rapidă de acces la diferite seturi de culori. Seturile personalizate de specimene pot fi salvate ca biblioteci pentru a fi reutilizate. Specimenele pot fi salvate într-un format compatibil pentru partajare cu alte aplicații.

Consultați și

“Lucrul cu Manager Presetări” la pagina 47

“Partajarea speciemenelor între aplicații” la pagina 126

Încărcarea sau înlocuirea unei biblioteci de specimene

❖ Selectați una dintre următoarele opțiuni din meniul paletei Specimene:

Încărcare specimene	Adaugă o bibliotecă la setul curent de specimene Selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Încărcare.
Înlocuirea speciemenelor	Înlocuirea listei curente cu altă bibliotecă Selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Încărcare. Photoshop vă permite să salvați setul curent de specimene înainte de a le înlocui.
Numele unei biblioteci de culori	Încarcă un sistem de culori specific listat în partea inferioară a meniului paletei Specimene. Puteți fie să înlocuiți, fie să adăugați setul curent de culori la bibliotecă pe care o încărcați.

Salvarea unui set de specimene ca bibliotecă

- 1 Selectați Salvare specimene din meniul paletei Specimene.
- 2 Selectați o locație pentru biblioteca de specimene, introduceți un nume de fișier și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva biblioteca oriunde. Totuși, dacă plasați fișierul bibliotecă în dosarul Presetări/Specimene din locația implicită pentru presetări, numele bibliotecii va fi afișat în partea de jos a meniului paletei Specimene, după ce reporniți aplicația.

Revenirea la biblioteca de specimene prestabilită

❖ Selectați Resetare specimene din meniul paletei Specimene. Puteți fie să înlocuiți, fie să adăugați setul curent de culori la biblioteca de specimene prestabilită.

Partajarea speciemenelor între aplicații

Puteți partaja specimene solide pe care le creați în Photoshop, Illustrator și InDesign, salvând o bibliotecă de specimene pentru schimb. Culorile sunt afișate exact la fel în aplicații dacă setările de culori sunt sincronizate.

- 1 În paleta Specimene, creați speciemenele de culori de proces și de culori spot pe care doriți să le partajați și eliminați toate speciemenele pe care nu doriți să le partajați.

Notă: Nu puteți partaja următoarele tipuri de specimene între aplicații: tipare, degradeuri și speciemenul Înregistrare din Illustrator sau InDesign, specimene de referințe la culori din ghiduri, HSB, XYZ, bicromie, monitorRGB, opacitate, total cerneală și webRGB din Photoshop. Aceste tipuri de specimene sunt excluse automat când salvați specimene pentru schimb.

- 2 Selectați Salvare specimene pentru schimb din meniul paletei Specimene și salvați bibliotecile de specimene într-o locație ușor accesibilă.
- 3 Încărcați biblioteca de specimene în paleta Specimene pentru Photoshop, Illustrator sau InDesign.

Capitolul 6: Gestionarea culorilor

Un sistem de gestionare a culorilor reconciliază diferențele de culoare între dispozitive, astfel încât să aveți certitudinea privind culorile pe care le produce în final sistemul dvs. Vizualizarea cu precizie a culorilor vă permite să luați decizii corecte în ceea ce privește culorile pe întreg parcursul fluxului de lucru, de la captarea digitală până la rezultatul final. De asemenea, gestionarea culorilor vă permite să creați ieșiri bazate pe standardele ISO, SWOP și Japan Color.

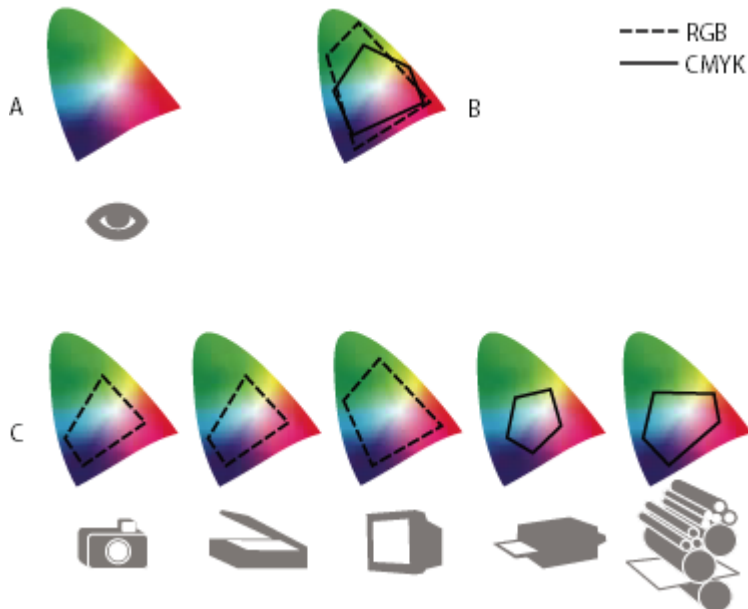
Înțelegerea gestionării culorilor

De ce culorile nu corespund uneori

Niciun dispozitiv dintr-un sistem de publicare nu poate reproduce întreaga gamă de culori care poate fi vizualizată de ochiul uman. Fiecare dispozitiv lucrează cu un spațiu de culoare specific care poate produce o anumită gamă sau *gamă reproductibilă* de culori.

Un model de culoare determină relația dintre valori, iar spațiul de culoare definește semnificația absolută a acestor valori drept culori. Anumite modele de culoare (de exemplu CIE L^*a^*b) au un spațiu de culoare fix, deoarece sunt direct legate de modul în care oamenii percep culoarea. Aceste modele sunt descrise ca fiind *independente de dispozitiv*. Alte modele de culoare (RGB, HSL, HSB, CMYK ș.a.m.d.) pot avea numeroase spații de culoare diferite. Deoarece aceste modele variază cu fiecare spațiu de culoare sau dispozitiv asociat, ele sunt descrise ca fiind *dependente de dispozitiv*.

Datorită acestor spații de culoare care diferă, aspectul culorilor se poate modifica atunci când transferați documente între dispozitive. Variațiile de culoare pot proveni din diferențele dintre sursele imaginilor, din modul în care aplicațiile software definesc culorile, din mediul pe care se realizează tipărirea (hârtia de ziar reproduce o gamă reproductibilă mai redusă decât hârtia de calitate superioară pentru reviste) sau din alte variații naturale, de exemplu diferențele de fabricație între monitoare sau vârsta monitorului.



Game de culori reproductibile ale diverselor dispozitive și documente
A. Spațiul de culoare Lab B. Documente (spațiu de lucru) C. Dispozitive

Ce este un sistem de gestionare a culorilor?

Problemele de asociere a culorilor provin de la diversele dispozitive și aplicații software care utilizează spații de culoare diferite. O soluție ar putea fi un sistem care interpretează și transpune cu precizie culorile între dispozitive. Un sistem de gestionare a culorilor (CMS) compară spațiul de culoare în care a fost creată o culoare cu spațiul de culoare în care aceeași

culoare va fi produsă ca rezultat și efectuează corecțiile necesare pentru a reprezenta culoarea cât mai consecvent posibil pe dispozitive diferite.

Un sistem de gestionare a culorilor transpune culorile cu ajutorul *profilurilor de culoare*. Un profil este o descriere matematică a spațiului de culoare al dispozitivului. De exemplu, un profil de scanner informează sistemul de gestionare a culorilor despre modul în care scannerul “vede” culorile. Sistemul Adobe pentru gestionarea culorilor utilizează profile ICC, un format definit de [Consortiul Internațional pentru Culori](#) (International Color Consortium - ICC) drept standard multi-platformă.

Deoarece aceeași metodă de translatere a culorilor nu este adecvată pentru toate tipurile de grafică, un sistem de gestionare a culorilor asigură mai multe *scopuri de randare* sau metode de translatere, astfel încât să puteți aplica metoda adecvată pentru un anumit element grafic. De exemplu, o metodă de translatere a culorilor care păstrează relațiile corecte între culorile dintr-o fotografie efectuată în natură poate modifica culorile dintr-un logo care conține tente plate de culoare.

Notă: Nu confundați gestionarea culorilor cu corecția de culoare. Un sistem de gestionare a culorilor nu va corecta o imagine care a fost salvată cu probleme tonale sau de balans de culoare. Sistemul asigură un mediu în care puteți evalua corect imaginile în contextul producerii lor ca rezultat final.

Consultați și

“Despre profilurile de culoare” la pagina 138

“Despre scopurile de randare” la pagina 146

Aveți nevoie de gestionarea culorilor?

Fără un sistem de gestionare a culorilor, specificațiile dvs. de culoare sunt dependente de dispozitiv. S-ar putea să aveți nevoie de gestionarea culorilor dacă procesul de producție este strict controlat pentru un sigur mediu. De exemplu, dvs. sau furnizorul dvs. de servicii de tipărire puteți să ajustați imaginile CMYK și să specificați valorile culorilor pentru un set de condiții de tipărire specifice, cunoscute.

Valoarea gestionării culorilor crește atunci când în procesul de producție sunt implicate mai multe variabile. Gestionarea culorilor se recomandă atunci când anticipați reutilizarea graficii color pentru suporturi de tipărire și online, utilizând diverse tipuri de dispozitive pentru un singur suport (de exemplu prese de tipar diferite) sau dacă administrați mai multe stații de lucru.

Un sistem de gestionare a culorilor vă va aduce beneficii majore dacă trebuie să realizați una din următoarele acțiuni:

- Obținerea de culori previzibile și consecvente ca rezultat de ieșire pe mai multe dispozitive, incluzând separațiile de culoare, imprimata desktop și monitorul dvs. Gestionarea culorilor este utilă în special pentru ajustarea culorilor pentru dispozitivele cu o gamă reproductibilă relativ limitată, de exemplu presele de tipar de proces cu patru culori.
- Probarea virtuală exactă (previzualizare) a unui document color pe monitorul dvs. prin simularea pe monitor a unui anumit dispozitiv de ieșire. (Probarea virtuală este supusă limitărilor afișajului monitorului și altor factori, cum ar fi condițiile de iluminare a camerei.)
- Evaluarea precisă și încorporarea consecventă a graficii color provenite din mai multe surse diferite care utilizează sau nu gestionarea culorilor.
- Trimiterea documentelor color către dispozitive de ieșire diferite fără a fi necesară ajustarea manuală a culorilor în documente sau în grafica originală. Aceasta își arată valoarea la crearea de imagini care vor fi utilizate în final atât pentru tipărire, cât și online.
- Tipărirea color corectă pe un dispozitiv de ieșire color necunoscut; de exemplu, puteți stoca un document online pentru a fi tipărit la cerere, în mod consecvent, reproductibil, oriunde în lume.

Crearea unui mediu de vizualizare pentru gestionarea culorilor

Mediul dvs. de lucru influențează modul în care vedeți culorile pe monitor și pe exemplarul tipărit. Pentru a obține rezultate optime, controlați culorile și lumina în mediul dvs. de lucru, efectuând următoarele acțiuni:

- Vizualizarea documentelor dvs. într-un mediu care asigură un nivel de iluminare și o temperatură a culorilor consecvente. De exemplu, caracteristicile de culoare ale luminii solare se modifică în cursul zilei și modifică inclusiv modul în care apar culorile pe ecran, astfel încât este bine să păstrați întuneric sau să lucrați într-o cameră fără ferestre. Pentru a elimina din iluminarea fluorescentă albastrul și verdele nedorite, puteți instala o sursă de lumină D50 (5000° Kelvin). De asemenea, puteți vizualiza documentele tipărite utilizând o sursă de lumină D50.

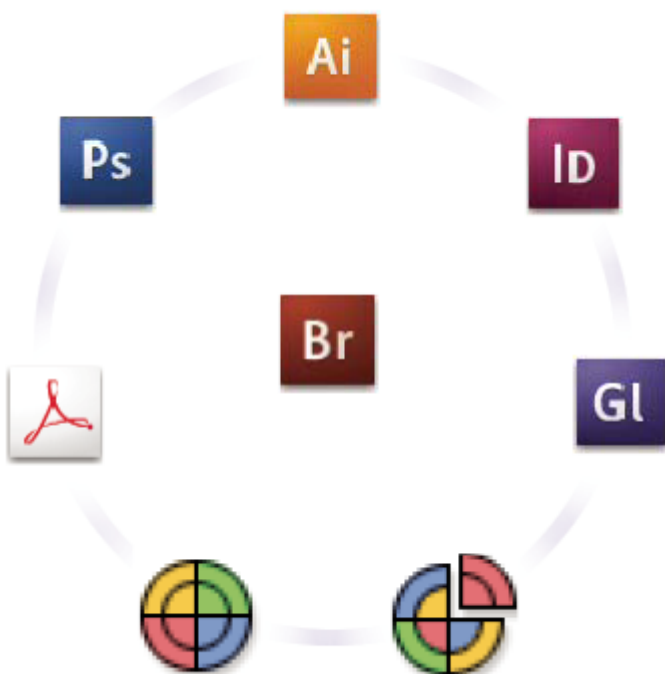
- Vizualizați documentul într-o cameră cu pereții și plafonul în culori neutre. Culoarea unei camere poate afecta percepția culorilor de pe monitor și a culorilor de pe exemplarul tipărit. Cea mai bună culoare pentru camera de vizualizare este gri neutru. De asemenea, culoarea vestimentației dvs. reflectată în ecranul monitorului poate afecta aspectul culorilor de pe ecran.
- Eliminați tiparele de fundal colorate de pe desktopul monitorului dvs. Tiparele încărcate sau strălucitoare care înconjoară un document interferează cu percepția culorilor. Setări desktopul să afișeze numai griuri neutre.
- Vizualizați martorii documentelor în acele condiții din lumea reală în care publicul va vedea rezultatul final. De exemplu, s-ar putea să doriți să vedeți cum arată un catalog de produse de menaj în lumina unor becuri incandescente din locuințe sau un catalog de mobilier de birou în lumina fluorescență din birouri. Cu toate acestea, concluziile finale în ceea ce privește culorile trebuie trase în condițiile de iluminare specificate de cerințele legale din țara dvs. referitoare la verificarea contractuală.

Păstrarea consecvenței culorilor

Despre gestionarea culorilor în aplicațiile Adobe

Sistemul Adobe pentru gestionarea culorilor vă ajută să păstrați aspectul culorilor atunci când importați imagini obținute din surse externe, când editați documente și le transferați între aplicațiile Adobe, precum și când generați rezultatul compozițiilor finalizate. Sistemul se bazează pe convențiile dezvoltate de [Consortiul Internațional pentru Culori](#), un grup responsabil pentru standardizarea formatelor de profiluri și a procedurilor, astfel încât să se poată obține culori consecvente și exacte pe parcursul unui întreg flux de lucru.

În mod prestabilit, gestionarea culorilor este activată în aplicațiile Adobe cu gestionarea culorilor. Dacă ați achiziționat Adobe Creative Suite, setările pentru culoare sunt sincronizate între aplicații pentru a se asigura afișarea consecventă a culorilor RGB și CMYK. Astfel, culorile arată la fel indiferent de aplicația utilizată pentru vizualizare.



Setările de culoare pentru Adobe Creative Suite sunt sincronizate într-o locație centrală prin intermediul Adobe Bridge.

Dacă decideți să modificați setările prestabilite, presetările ușor de utilizat vă permit să configurați sistemul Adobe de gestionare a culorilor pentru a corespunde condițiilor de ieșire comune. De asemenea, puteți personaliza setările de culoare pentru a corespunde cerințelor fluxului de lucru color pe care îl utilizați.

Rețineți că tipurile de imagini cu care lucrați și cerințele pentru rezultatul final influențează modul în care utilizați gestionarea culorilor. De exemplu, există probleme diferite de consecvență a culorilor între un flux de lucru de tipărire la calitate foto RGB, un flux de lucru de tipărire comercial CMYK, un flux de lucru de tipărire digitală RGB/CMYK și un flux de lucru pentru publicare pe Internet.

Pașii de bază pentru obținerea unor culori consecvente

Consultați-vă cu partenerii dvs. de producție (dacă este cazul) pentru a vă asigura că toate aspectele fluxului dvs. de lucru de gestionare a culorilor se integrează cu cele ale partenerilor.

Discutați modul în care fluxul de lucru de gestionare a culorilor va fi integrat cu grupurile dvs. de lucru și cu furnizorii dvs. de servicii, modul în care vor fi configurate hardware-ul și software-ul pentru a fi integrate cu sistemul de gestionare a culorilor și nivelul de gestionare a culorilor care va fi implementat. (Vezi secțiunea “Aveți nevoie de gestionarea culorilor?” la pagina 128.)

Calibrați-vă monitorul și atribuiți-i un profil.

Un profil de monitor este primul profil pe care trebuie să îl creați. Vizualizarea culorilor corecte este esențială în cazul în care trebuie să luați decizii creatoare care implică culorile pe care le specificați în documentul dvs. (Vezi secțiunea “Calibrați-vă monitorul și atribuiți-i un profil” la pagina 140.)

Adăugați în sistem profiluri de culoare pentru toate dispozitivele de intrare și de ieșire pe care intenționați să le utilizați, cum ar fi scanerele și imprimantele.

Sistemul de gestionare a culorilor utilizează profiluri pentru a determina modul în care un dispozitiv produce culorile și care sunt culorile efective din document. Profilurile de dispozitiv sunt de multe ori instalate în momentul în care adăugați dispozitivul în sistem. De asemenea, puteți utiliza hardware și software de la terți pentru a crea profiluri mai precise pentru dispozitive și condiții specifice. Dacă documentul dvs. va fi tipărit în scopuri comerciale, contactați furnizorul de servicii pentru a stabili profilul pentru condiția dispozitivului de tipărire sau a presei. (Vezi secțiunile “Despre profilurile de culoare” la pagina 138 și “Instalarea unui profil de culoare” la pagina 140.)

Configurați gestionarea culorilor în aplicațiile Adobe.

Setările de culoare prestabilite sunt suficiente pentru majoritatea utilizatorilor. Totuși, setările de culoare pot fi modificate efectuând una din următoarele acțiuni:

- Dacă utilizați mai multe aplicații Adobe, utilizați Adobe® Bridge CS3 pentru a selecta o configurație standard pentru gestionarea culorilor și sincronizați setările de culoare între aplicații înainte de a începe lucrul cu documentele. (Vezi secțiunea “Sincronizarea setărilor de culoare între aplicațiile Adobe” la pagina 131.)
- Dacă utilizați o singură aplicație Adobe sau dacă doriți să personalizați opțiunile avansate de gestionare a culorilor, puteți modifica setările de culoare pentru o anumită aplicație. (Vezi secțiunea “Configurarea gestionării culorilor” la pagina 131.)

(Opțional) Previzualizați culorile utilizând un martor virtual.

După ce creați un document, puteți utiliza un martor vizual pentru a previzualiza modul în care vor arăta culorile atunci când sunt tipărite sau vizualizate pe un anumit dispozitiv. (Vezi secțiunea “Verificarea virtuală a culorilor” la pagina 135.)

***Notă:** Un martor virtual nu vă ajută prin el însuși să previzualizați modul în care va arăta supratipărirea atunci când tipăriți pe o presă offset. Dacă lucrați cu documente care conțin supratipărire, activați Previzualizare supratipărire pentru a previzualiza precis supratipările într-un martor virtual.*

Utilizați gestionarea culorilor atunci când tipăriți și salvați fișiere.

Obiectivul gestionării culorilor este păstrarea consecvenței aspectului culorilor pentru toate dispozitivele din fluxul dvs. de lucru. Lăsați activate opțiunile de gestionare a culorilor atunci când tipăriți documente, salvați fișiere și pregătiți fișiere pentru vizualizare online. (Vezi secțiunile “Tipărirea cu gestionarea culorilor” la pagina 136 și “Gestionarea culorilor documentelor pentru vizualizare online” la pagina 134.)

Sincronizarea setărilor de culoare între aplicațiile Adobe

Dacă utilizați Adobe Creative Suite, puteți utiliza Adobe Bridge pentru sincronizarea automată a setărilor de culoare între aplicații. Această sincronizare asigură un aspect identic al culorilor în toate aplicațiile Adobe cu gestionarea culorilor.

În cazul în care setările de culoare nu sunt sincronizate, în partea de sus a casetei de dialog Setări pt. culoare din fiecare aplicație este afișat un mesaj de avertisment. Adobe vă recomandă să sincronizați setările de culoare înainte de a începe lucrul cu documente noi sau existente.

1 Deschideți aplicația Bridge.

Pentru a deschide Bridge dintr-o aplicație Creative Suite, selectați Fișier > Parcurgere. Pentru a deschide direct Bridge, selectați Adobe Bridge din meniul Start (Windows) sau faceți clic dublu pe pictograma Adobe Bridge (Mac OS).

2 Selectați Editare > Setări pt. culoare Creative Suite.

3 Selectați o setare pentru culoare din listă și apoi faceți clic pe Aplicare.

Dacă niciuna din setările prestabilite nu satisface cerințele dvs., selectați Afișare listă expandată de fișiere cu setări pentru culoare, pentru a vizualiza setări suplimentare. Pentru a instala un fișier cu setări personalizate, de exemplu un fișier pe care l-ați primit de la un furnizor de servicii de tipărire, faceți clic pe Afișare fișiere de setări pentru culoare salvate.

Configurarea gestionării culorilor

1 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Selectați Editare > Setări pt. culoare.
- (Acrobat) Selectați categoria Gestionare culori din caseta de dialog Preferințe.

2 Selectați o setare de culoare din meniul Setări și faceți clic pe OK.

Setarea pe care o selectați stabilește care sunt spațiile de lucru de gestionare a culorilor utilizate de aplicație, ce se întâmplă atunci când deschideți și importați fișiere cu profiluri încorporate și modul în care sistemul de gestionare a culorilor convertește culorile. Pentru a vizualiza descrierea unei setări, selectați setarea și apoi poziționați cursorul deasupra numelui acesteia. Descrierea apare în partea de jos a casetei de dialog.

Notă: Setările Acrobat pentru culoare sunt un subset al setărilor utilizate de InDesign, Illustrator și Photoshop.

În anumite situații, de exemplu atunci când un furnizor de servicii vă furnizează un profil de ieșire personalizat, ar putea fi necesar să personalizați opțiunile specifice din caseta de dialog Setări pt. culoare. Totuși, personalizarea este recomandată numai utilizatorilor avansați.

Notă: Dacă lucrați cu mai multe aplicații Adobe, se recomandă insistent să sincronizați setările pentru culoare între aplicații. (Vezi secțiunea "Sincronizarea setărilor de culoare între aplicațiile Adobe" la pagina 131.)

Consultați și

"Personalizarea setărilor pentru culoare" la pagina 143

Modificarea aspectului negrului CMYK (Illustrator, InDesign)

Negrul CMYK pur (K=100) apare ca negru de fum (sau negru bogat) atunci când este vizualizat pe ecran, tipărit la o imprimantă non-Postscript sau exportat într-un format de fișier RGB. Dacă preferați să vedeți diferența dintre negru pur și negru bogat așa cum va apărea la tipărirea pe o presă comercială, puteți modifica preferințele pentru Previzualizare aspect de negru. Aceste preferințe nu modifică valorile culorilor dintr-un document.

1 Selectați Editare > Preferințe > Previzualizare aspect de negru (Windows) sau [nume aplicație] > Preferințe > Previzualizare aspect de negru (Mac OS).

2 Selectați o opțiune pentru Pe ecran:

Afișare precisă toate nuanțele de negru	Afișează negrul CMYK pur ca gri închis. Această setare vă permite să vedeți diferența dintre negru pur și negru bogat.
---	--

Afișare toate nuanțele de negru ca negru bogat	Afișează negrul CMYK pur ca negru de fum (RGB=000). Această setare face ca negrul pur și negrul bogat să arate la fel pe ecran.
--	---

3 Selectați o opțiune pentru Tipărire/Export:

Ieșire precisă toate nuanțele de negru	Când tipăriți la o imprimantă desktop non-PostScript sau când exportați într-un format de fișier RGB, se produce la ieșire negru CMYK pur ca și cum ar fi utilizate numerele de culori din document. Această setare vă permite să vedeți diferența dintre negru pur și negru bogat.
Ieșire toate nuanțele de negru ca negru bogat	Când tipăriți la o imprimantă desktop non-PostScript sau când exportați într-un format de fișier RGB, se produce la ieșire negru CMYK pur ca negru de fum (RGB=000). Această setare face ca negrul pur și negrul bogat să arate la fel.

Gestionarea culorilor spot și a culorilor de proces

Atunci când gestionarea culorilor este activată, orice culoare pe care o aplicați sau o creați într-o aplicație Adobe cu gestionarea culorilor utilizează în mod automat un profil de culoare care corespunde documentului. În cazul în care comutați modurile de culoare, sistemul de gestionare a culorilor utilizează profilurile corespunzătoare pentru a translați culorile la noul model de culoare pe care l-ați selectat.

Rețineți următoarele îndrumări pentru lucrul cu culori de proces și culori spot:

- Selectați un spațiu de lucru CMYK care corespunde cu condițiile de ieșire CMYK pentru a vă asigura că puteți defini și vizualiza cu acuratețe culorile de proces.
- Selectați culorile dintr-o bibliotecă de culori. Aplicațiile Adobe sunt livrate cu mai multe biblioteci de culori standard, pe care le puteți încărca utilizând meniul Panou specimene.
- (Acrobat, Illustrator și InDesign) Activați Previzualizare supratipărire pentru a obține o previzualizare precisă și consecventă a culorilor spot.
- (Acrobat, Illustrator și InDesign) Utilizați valorile Lab (setarea prestabilită) pentru a afișa culorile spot predefinite (de exemplu culorile din bibliotecile TOYO, PANTONE, DIC și HKS) și pentru a converti aceste culori în culori de proces. Utilizarea valorilor Lab asigură precizia maximă și garantează afișarea consecventă a culorilor în toate aplicațiile Creative Suite. Dacă doriți ca afișarea și tipărirea acestor culori să corespundă cu versiunile Illustrator sau InDesign anterioare, utilizați valori echivalente CMYK. Pentru instrucțiuni privind comutarea între valorile Lab și valorile CMYK pentru culorile spot, consultați asistența pentru Illustrator sau InDesign.

Notă: Gestionarea culorilor spot oferă o aproximare bună a culorilor spot pe dispozitivul dvs. de verificare și pe monitor. Cu toate acestea, este dificilă reproducerea exactă a unei culori spot pe un monitor sau pe un dispozitiv de verificare, deoarece multe cerneluri pentru culori spot nu se încadrează în gama reproductibilă a multora din aceste dispozitive.

Gestionarea culorilor imaginilor importate

Gestionarea culorilor imaginilor importate (Illustrator, InDesign)

Modul în care imaginile importate sunt integrate în spațiul de culoare al unui document depinde de existența sau inexistența unui profil încorporat al imaginii:

- Când importați o imagine care nu conține niciun profil, aplicația Adobe utilizează profilul curent al documentului pentru a defini culorile din imagine.
- Când importați o imagine care conține un profil încorporat, politicile pentru culori din caseta de dialog Setări pt. culoare stabilesc modul în care aplicația Adobe tratează profilul.

Consultați și

“Opțiuni pentru regula de gestionare a culorilor” la pagina 144

Utilizarea unui flux de lucru CMYK sigur

Un flux de lucru CMYK sigur asigură păstrarea numerelor de culori CMYK pe tot parcursul fluxului de lucru până la dispozitivul final de ieșire, spre deosebire de conversia culorilor de către sistemul de gestionare a culorilor. Acest flux de lucru este benefic dacă doriți să adoptați incremental practicile de gestionare a culorilor. De exemplu, puteți utiliza profilurile CMYK pentru a verifica virtual sau real documentele, fără a exista posibilitatea producerii unor conversii accidentale de culoare la obținerea rezultatului final.

Illustrator și InDesign acceptă în mod prestabilit un flux de lucru CMYK sigur. Prin urmare, atunci când deschideți sau importați o imagine CMYK cu un profil încorporat, aplicația ignoră profilul și păstrează numerele de culori inițiale. Dacă doriți ca aplicația să ajusteze numerele de culori pe baza unui profil încorporat, modificați regula privitoare la culorile CMYK la valoarea Păstrare profiluri încorporate în caseta de dialog Setări pt. culoare. Puteți restaura rapid fluxul de lucru CMYK sigur prin modificarea regulii privitoare la culorile CMYK înapoi la valoarea Păstrare numere (Ignorare profiluri legate).

Puteți suprascrive setările pentru fluxul de lucru CMYK sigur atunci când tipăriți un document sau când îl salvați în format Adobe PDF. Totuși, acest lucru poate cauza re-separarea culorilor. De exemplu, obiectele negru CMYK pur pot fi separate din nou ca negru bogat. Pentru informații suplimentare despre opțiunile de gestionare a culorilor la tipărirea și salvarea fișierelor PDF, consultați asistența.

Consultați și

“Opțiuni pentru regula de gestionare a culorilor” la pagina 144

Pregătirea graficii importate pentru gestionarea culorilor

Utilizați următoarele îndrumări cu caracter general pentru pregătirea graficii în vederea aplicării gestionării culorilor în aplicațiile Adobe:

- Încorporați un profil compatibil cu ICC atunci când salvați fișierul. Formatele de fișiere care acceptă profiluri încorporate sunt JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign) Photoshop EPS, Large Document Format și TIFF.
- Dacă intenționați să reutilizați un element grafic color pentru mai multe dispozitive sau suporturi de ieșire, de exemplu imprimantă, video și Web, pregătiți elementul grafic utilizând culorile Lab sau RGB ori de câte ori este posibil. Dacă trebuie să salvați într-un model de culoare, altul decât RGB sau Lab, păstrați o copie a elementului grafic inițial. Modelele de culoare RGB și Lab reprezintă game reproductibile de culori, mai cuprinzătoare decât pot să reproducă majoritatea dispozitivelor, reținând cât mai multe informații posibil referitoare la culori înainte de a le transla într-o gamă reproductibilă de ieșire mai puțin cuprinzătoare.

Consultați și

“Încorporarea unui profil de culoare” la pagina 140

Vizualizarea sau schimbarea profilurilor pentru imaginile bitmap importate (InDesign)

InDesign vă permite să vizualizați, să suprascriveți sau să dezactivați profilurile pentru imaginile bitmap importate. Acest lucru se poate dovedi necesar atunci când importați o imagine care nu conține niciun profil sau conține un profil încorporat incorect. De exemplu, dacă profilul prestabilit creat de producătorul scannerului a fost încorporat, dar dvs. ați generat ulterior un profil personalizat, puteți atribui profilul nou.

1 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Dacă elementul grafic se află deja în machetă, selectați-l și apoi selectați Obiect > Setări pt. culoare imagine.
- Dacă sunteți pe punctul de a importa grafică, selectați Fișier > Plasare, apoi selectați Afișare opțiuni de import, selectați și deschideți fișierul și apoi selectați fila Culoare.

2 Pentru Profil, selectați profilul sursă care va fi aplicat elementelor grafice din documentul dvs. Dacă în document este deja încorporat un profil, numele acestui profil apare în partea superioară a meniului Profil.

3 (Optional) Selectați un scop de randare și faceți clic pe OK. În majoritatea cazurilor, cel mai bine este să utilizați scopul de randare prestabilit.

Notă: De asemenea, puteți vizualiza sau schimba profilurile pentru obiecte în Acrobat.

Consultați și

“Conversia culorilor documentelor la alt profil” la pagina 142

Gestionarea culorilor documentelor pentru vizualizarea online

Gestionarea culorilor documentelor pentru vizualizarea online

Gestionarea culorilor pentru vizualizarea online diferă foarte mult în raport cu gestionarea culorilor pentru suporturile tipărite. În cazul suporturilor tipărite aveți mult mai mult control asupra aspectului documentului final. În cazul mediilor online, documentul dvs. este afișat pe o gamă vastă de monitoare și sisteme de afișare video necalibrate, ceea ce limitează în mod semnificativ controlul dvs. asupra consecvenței culorilor.

Atunci când gestionați culorile documentelor care vor fi vizualizate exclusiv pe Web, Adobe vă recomandă să utilizați spațiul de culoare sRGB. sRGB este spațiul de lucru prestabilit pentru majoritatea setărilor pentru culoare Adobe, dar puteți verifica dacă a fost selectat spațiul de lucru sRGB în caseta de dialog Setări pt. culoare (Photoshop, Illustrator, InDesign) sau în preferințele pentru gestionarea culorilor (Acrobat). Cu spațiul de lucru setat la sRGB, toate elementele grafice RGB pe care le creați vor utiliza sRGB ca spațiu de culoare.

Când lucrați cu imagini care au un profil de culoare încorporat, altul decât sRGB, trebuie să efectuați conversia culorilor imaginii la sRGB înainte a salva imaginea pentru a fi utilizată pe Web. Dacă doriți ca aplicația să convertească automat culorile la sRGB atunci când deschideți imaginea, selectați *Conversie la spațiul de lucru ca regulă de gestionare a culorilor RGB*. (Asigurați-vă că spațiul dvs. de lucru RGB este setat la sRGB.) În Photoshop și InDesign, puteți efectua manual conversia culorilor la sRGB, utilizând comanda *Editare > Conversie la profil*.

Notă: În InDesign, comanda *Conversie la profil* convertește culorile numai pentru obiectele native, ne-plasate din document.

Consultați și

“Despre spațiile de lucru pentru culori” la pagina 143

“Opțiuni pentru regula de gestionare a culorilor” la pagina 144

Gestionarea culorilor PDF-urilor pentru vizualizarea online

Atunci când exportați fișiere PDF, puteți opta pentru încorporarea profilurilor. Fișierele PDF cu profiluri încorporate reproduc în mod consecvent culorile în Acrobat versiunea 4.0 sau versiunile ulterioare, rulând într-un sistem de gestionare a culorilor configurat corespunzător.

Rețineți că profilurile de culoare încorporate cresc dimensiunea fișierelor PDF. Profilurile RGB sunt de obicei mici (în jur de 3K); totuși, profilurile CMYK pot avea dimensiuni cuprinse între 0,5 și 2 MB.

Consultați și

“Tipărirea cu gestionarea culorilor” la pagina 136

Gestionarea culorilor documentelor HTML pentru vizualizarea online

Multe dintre browserele Web nu acceptă gestionarea culorilor. Dintre browserele care acceptă gestionarea culorilor, nu toate pot fi considerate ca gestionând culorile, deoarece aceste browsere pot rula pe sisteme ale căror monitoare nu sunt calibrate. În plus, puține pagini Web conțin imagini cu profiluri încorporate. Dacă administrați un mediu cu un nivel ridicat de control, de exemplu rețeaua intranet a unui studio de design, puteți atinge un anumit grad de gestionare a culorilor

pentru imagini în documentele HTML prin dotarea fiecărei persoane cu un browser care acceptă gestionarea culorilor și prin calibrarea tuturor monitoarelor.

Utilizând spațiul de culoare sRGB, puteți aproxima modul în care vor arăta culorile pe monitoare necalibrate. Totuși, deoarece reproducerea culorilor diferă pe fiecare monitor necalibrat, nu veți putea anticipa gama reală de variații potențiale la afișare.

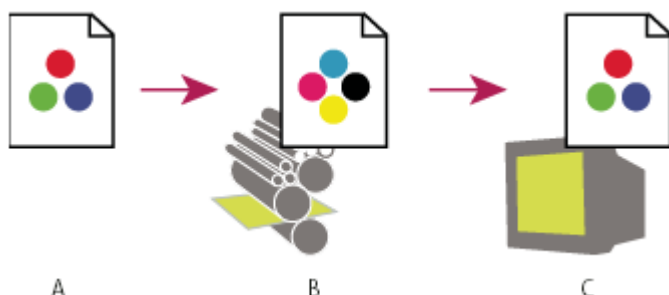
Verificarea culorilor

Verificarea virtuală a culorilor

Într-un flux de lucru tradițional pentru publicare, realizați un martor tipărit al documentului pentru a previzualiza modul în care arată culorile atunci când sunt reproduse pe un anumit dispozitiv de ieșire. Într-un flux de lucru cu gestionarea culorilor, puteți utiliza precizia profilurilor de culoare pentru verificarea virtuală a documentului dvs. direct pe monitor. Puteți afișa o previzualizare pe ecran a modului în care vor arăta culorile documentului dvs. când acesta este reprodus pe un anumit dispozitiv de ieșire.

Rețineți că gradul de fiabilitate care se poate acorda martorului virtual depinde de calitatea monitorului, de profilurile acestuia și ale dispozitivelor de ieșire și de condițiile de iluminare ambientă oferite de mediul de lucru.

Notă: Un martor virtual nu vă ajută prin el însuși să previzualizați modul în care va arăta supratipărirea atunci când tipăriți pe o presă offset. Dacă lucrați cu documente care conțin supratipărire, activați Previzualizare supratipărire pentru a previzualiza precis supratipările într-un martor virtual.



Utilizarea unui martor virtual pentru a previzualiza pe monitorul dvs. rezultatul final al unui document

A. Documentul este creat în spațiul său de culoare. B. Valorile culorilor documentului sunt translatate în spațiul de culoare al profilului de verificare selectat (de obicei, profilul dispozitivului de ieșire). C. Monitorul afișează interpretarea profilului de verificare pentru valorile culorilor documentului.

Culori pentru verificare virtuală

- 1 Selectați Vizualizare > Configurare probă și efectuați una din următoarele acțiuni:
 - Selectați o presetare care corespunde cu condiția de ieșire pe care doriți să o simulați.
 - Selectați Personalizat (Photoshop și InDesign) sau Personalizare (Illustrator) pentru a crea o configurație de probă personalizată pentru o anumită condiție de ieșire. Această opțiune este recomandată pentru a realiza cea mai precisă previzualizare a aspectului documentului tipărit.
- 2 Selectați Vizualizare > Probă culori pentru a activa/dezactiva afișarea martorului virtual. Atunci când martorul virtual este activat, lângă comanda Probă culori apare o bifă, iar în partea de sus a ferestrei documentului apare numele presetării martorului sau al profilului.

💡 Pentru a compara culorile din imaginea inițială cu culorile din martorul virtual, deschideți documentul într-o fereastră nouă înainte de a configura martorul virtual.

Presetările martorului virtual

CMYK de lucru Creează un martor virtual de culori utilizând spațiul de lucru CMYK curent, așa cum este acesta definit în caseta de dialog Setări pt. culoare.

CMYK document (InDesign) Creează un martor virtual de culori, utilizând profilul CMYK al documentului.

Placa de lucru cyan, placa de lucru magenta, placa de lucru galben, placa de lucru negru sau plăcile de lucru CMY (Photoshop) Creează un martor virtual de culori de cerneluri CMYK specifice, utilizând spațiul de lucru CMYK curent.

Macintosh RGB sau Windows RGB (Photoshop și Illustrator) Creează un martor virtual de culori într-o imagine utilizând un monitor standard Mac OS sau Windows ca spațiu pentru profilul martor care trebuie simulat. Ambele opțiuni se bazează pe principiul că dispozitivul simulat va afișa documentul dvs. fără a utiliza gestionarea culorilor. Niciuna dintre opțiuni nu este disponibilă pentru documentele Lab sau CMYK.

RGB monitor (Photoshop și Illustrator) Creează un martor virtual de culori într-un document RGB utilizând spațiul de culoare curent al monitorului dvs. ca spațiu de profil martor. Această opțiune se bazează pe principiul că dispozitivul simulat va afișa documentul dvs. fără a utiliza gestionarea culorilor. Această opțiune nu este disponibilă pentru documentele Lab sau CMYK.

Opțiuni pentru martorul virtual personalizat

Dispozitiv de simulat Specifică profilul pentru culoare al dispozitivului pentru care doriți să creați martorul. Utilitatea profilului selectat depinde de precizia cu care acest profil descrie comportamentul dispozitivului. De multe ori, profilurile personalizate pentru anumite combinații de hârtie și imprimantă creează cel mai exact martor virtual.


Păstrare numere CMYK sau Păstrare numere RGB Simulează modul în care vor apărea culorile fără a fi convertite la spațiul de culoare al dispozitivului de ieșire. Această opțiune este deosebit de utilă atunci când urmați un flux de lucru CMYK sigur.

Scop randare (Photoshop și Illustrator) Specifică, atunci când opțiunea Păstrare numere este deselectedată, un scop de randare pentru conversia culorilor la dispozitivul pe care încercați să îl simulați.

Utilizare Compensare punct de negru (Photoshop) Asigură păstrarea detaliilor de umbră din imagine prin simularea întregii game dinamice a dispozitivului de ieșire. Selectați această opțiune atunci când intenționați să utilizați compensarea punctului de negru la tipărire (ceea ce se recomandă în majoritatea cazurilor).

Simulare culoare hârtie Simulează albul murdar al hârtiei reale, în conformitate cu profilul martorului. Nu toate profilurile acceptă această opțiune.

Simulare cerneală neagră Simulează griul întunecat pe care îl obțineți efectiv pe multe imprimante în locul negrului solid, în conformitate cu profilul martorului. Nu toate profilurile acceptă această opțiune.

 În Photoshop, dacă doriți ca setarea martorului personalizat să fie configurarea prestabilită a martorului pentru toate documentele, închideți toate documentele înainte de a selecta comanda Vizualizare > Configurare probă > Personalizat.

Salvarea sau încărcarea unei configurații de martor personalizate

1 Selectați Vizualizare > Configurare probă > Personalizat.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a salva o configurație de martor prestabilită, faceți clic pe Salvare. Pentru a vă asigura că noua presetare apare în meniul Vizualizare > Configurare probă, salvați presetarea la locația prestabilită.
- Pentru a încărca o configurație de martor personalizată, faceți clic pe Încărcare.

Gestionarea culorilor documentelor la tipărire

Tipărirea cu gestionarea culorilor

Opțiunile de gestionare a culorilor pentru tipărire vă permit să specificați modul în care doriți ca aplicațiile Adobe să trateze datele imaginilor, astfel încât imprimanta să tipărească culori consecvente cu cele de pe monitor. Opțiunile pentru tipărirea documentelor cu gestionarea culorilor depind de aplicația Adobe utilizată și de dispozitivul de ieșire selectat. În general, pentru manipularea culorilor în timpul tipăririi aveți la dispoziție următoarele opțiuni:

- Lăsați imprimanta să determine culorile.
- Lăsați aplicația să determine culorile.
- (Photoshop și InDesign) Nu utilizați gestionarea culorilor. În acest flux de lucru nu are loc nicio conversie de culoare. Ar putea fi necesară dezactivarea gestionării culorilor în driverul de imprimantă. Această metodă se utilizează în principal pentru tipărirea de ținte de test sau pentru generarea de profiluri personalizate.

Determinarea de către imprimantă a culorilor la tipărire

În acest flux de lucru, aplicația nu efectuează conversii de culoare, dar trimite la dispozitivul de ieșire toate informațiile necesare pentru efectuarea conversiilor. Această metodă este convenabilă atunci când tipăriți pe imprimante foto cu jet de cerneală, deoarece fiecare combinație de tip de hârtie, rezoluție de tipărire și alți parametri de tipărire (de exemplu tipărire de mare viteză) necesită un profil diferit. Majoritatea imprimantelor foto cu jet de cerneală sunt livrate cu profiluri relativ precise integrate în driver, astfel încât opțiunea de a lăsa imprimanta să selecteze profilul adecvat conduce la economie de timp și reduce sau chiar elimină greșelile. De asemenea, această metodă se recomandă în cazul în care nu sunteți familiarizat cu gestionarea culorilor.

Dacă selectați această metodă, este foarte important să setați opțiunile de tipărire și să activați gestionarea culorilor în driverul de imprimantă. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați asistența.

Dacă selectați o imprimantă PostScript, puteți utiliza caracteristica de *gestionare a culorilor PostScript*. Gestionarea culorilor PostScript face posibilă ieșirea compozită sau separația culorilor la procesorul de imagini raster (RIP) - proces denumit *separație in-RIP*, - astfel încât un program nu trebuie decât să specifice parametrii pentru separație și să lase dispozitivul să calculeze valorile finale ale culorilor. Fluxurile de lucru de ieșire cu gestionarea culorilor PostScript necesită un dispozitiv de ieșire care acceptă gestionarea culorilor PostScript utilizând PostScript nivelul 2, versiunea 2017 sau o versiune ulterioară, sau PostScript nivelul 3.

Stabilirea de către aplicație a culorilor la tipărire

În cadrul acestui flux de lucru, aplicația efectuează toate conversiile de culoare, generând datele despre culori specifice unui dispozitiv de ieșire. Aplicația utilizează profilurile de culoare asignate pentru a converti culorile la gama reproductibilă a dispozitivului de ieșire și trimite valorile rezultate către dispozitivul de ieșire. Precizia acestei metode depinde de precizia profilului de imprimantă selectat. Utilizați acest flux de lucru atunci când aveți profiluri ICC personalizate pentru fiecare combinație de imprimantă, cerneală și hârtie.

Dacă selectați această opțiune, este foarte important să dezactivați gestionarea culorilor în driverul de imprimantă. Opțiunea de a lăsa aplicația și driverul de imprimantă să gestioneze simultan culorile la tipărire are ca rezultat obținerea de culori imprevizibile. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați asistența.

Obținerea de profiluri personalizate pentru imprimantele desktop

În cazul în care profilurile de ieșire livrate cu imprimanta nu produc rezultate satisfăcătoare, puteți obține profiluri personalizate în următoarele moduri:

- Achiziționați un profil pentru tipul de imprimantă și tipul de hârtie utilizate. Aceasta este, de obicei, metoda cea mai rapidă și cea mai puțin costisitoare.
- Achiziționați un profil pentru imprimanta și hârtia specifice. Această metodă implică tipărire de crearea unei ținte de creare a profilului pe imprimanta și hârtia dvs. și livrarea respectivei ținte către o firmă care va crea un profil specific. Această metodă este mai scumpă decât cumpărarea unui profil standard, dar poate oferi rezultate mai bune, deoarece compensează toate diferențele de fabricație care afectează imprimantele.
- Creați-vă propriul dvs. profil utilizând un sistem pe bază de scanner. Această metodă implică utilizarea unui software de creare de profiluri și a scannerului pentru a scana ținta de creare a profilului. Metoda poate oferi rezultate excelente pentru hârtii cu suprafață mată, dar nu și pentru hârtii lucioase. (Hârtiile lucioase conțin de obicei agenți de luciu fluorescenți care arată diferit după scanare comparativ cu aspectul la lumina camerei.)
- Creați-vă propriul profil utilizând un instrument hardware pentru crearea de profiluri. Această metodă este scumpă, dar poate oferi cele mai bune rezultate. Un instrument hardware de calitate poate crea un profil precis chiar și în cazul hârtiilor lucioase.
- Editați, cu un software pentru editarea profilurilor, un profil creat cu una din metodele anterioare. Acest software se poate dovedi complex în ceea ce privește utilizarea, dar vă permite să corectați problemele unui profil sau pur și simplu să ajustați un profil pentru a produce rezultatele pe care le doriți.

Consultați și

“Instalarea unui profil de culoare” la pagina 140

Lucrul cu profilurile de culoare

Despre profilurile de culoare

Gestionarea precisă și consecventă a culorilor necesită profiluri precise, compatibile cu ICC, pentru toate dispozitivele dvs. color. De exemplu, fără un profil exact de scanner, o imagine perfect scanată poate să apară incorect în alt program, din cauza oricărei diferențe dintre scanner și programul care afișează imaginea. Această reprezentare eronată vă poate determina să efectuați "corecții" inutile, consumatoare de timp și potențial distructive asupra unei imagini care este deja satisfăcătoare. Cu un profil exact, un program care importă imaginea poate corecta orice fel de diferențe între dispozitive și poate afișa culorile reale ale unei imagini scanate.

Un sistem de gestionare a culorilor utilizează următoarele tipurile de profiluri:

Profiluri pentru monitoare Descriu modul în care monitorul reproduce culorile. Acesta este primul profil pe care trebuie să îl creați, deoarece vizualizarea exactă a culorilor pe monitorul dvs. permite luarea de decizii critice privind culorile în procesul de design. În cazul în care imaginea de pe monitorul dvs. nu reprezintă culorile efective din document, nu veți putea păstra consecvența culorilor.

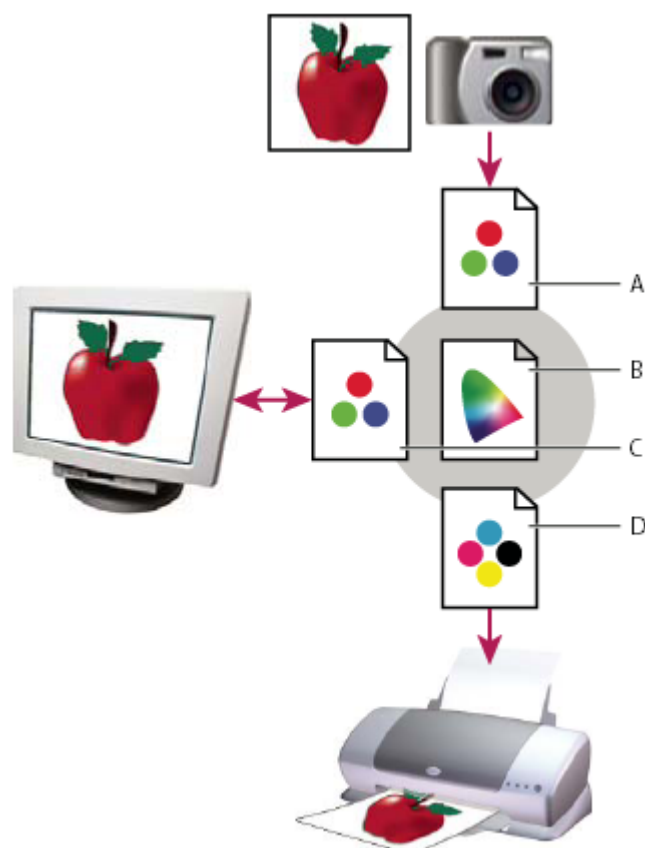
Profiluri pentru dispozitive de intrare Descriu culorile pe care un dispozitiv de intrare le poate capta sau scana. În cazul în care camera dvs. digitală oferă mai multe profiluri, Adobe vă recomandă să selectați Adobe RGB. În caz contrar, utilizați sRGB (care este setarea prestabilită pentru majoritatea camerelor). De asemenea, utilizatorii avansați pot lua în considerare utilizarea de profiluri diferite pentru surse de lumină diferite. Pentru profilurile de scanner, unii fotografi creează profiluri separate pentru fiecare tip sau marcă de film scanat cu scannerul.

Profiluri pentru dispozitive de ieșire Descriu spațiul de culoare al dispozitivelor de ieșire, de exemplu imprimantele desktop sau presele de tipar. Sistemul de gestionare a culorilor utilizează profilurile dispozitivelor de ieșire pentru maparea corectă a culorilor dintr-un document la culorile din gama reproductibilă a spațiului de culoare al unui dispozitiv de ieșire. De asemenea, profilul de ieșire trebuie să ia în considerare condițiile specifice de tipărire, de exemplu tipul hârtiei și al cernelii. De exemplu, hârtia lucioasă poate afișa o gamă diferită de culori comparativ cu hârtia mată.

Majoritatea driverelor de imprimantă se livrează cu profiluri de culoare integrate. Este recomandabil să testați aceste profiluri înainte de a investi în profiluri personalizate.

Profiluri pentru documente Definiți spațiul de culoare RGB sau CMYK specific al unui document. Prin asignarea sau *etichetarea* unui document cu un profil, aplicația oferă o definiție a aspectului real al culorilor din document. De exemplu, R=127, G=12, B=107 reprezintă un set de numere pe care diferite dispozitive le vor afișa în mod diferit. Atunci când sunt etichetate cu spațiul de culoare Adobe RGB, aceste numere specifică o culoare sau o lungime de undă efectivă; în acest caz, o nuanță specifică de purpuriu.

Atunci când este activată gestionarea culorilor, aplicațiile Adobe asignează automat noilor documente un profil pe baza opțiunilor pentru spațiul de lucru din caseta de dialog Setări pt. culoare. Documentele cărora nu le-au fost atribuite profiluri sunt considerate ca fiind *neetichetate* și conțin numai numere de culori inițiale. Atunci când lucrează cu documente neetichetate, aplicațiile Adobe utilizează profilul curent al spațiului de lucru pentru afișarea și editarea culorilor.



Gestionarea culorilor cu ajutorul profilurilor

A. Profilurile descriu spațiile de culoare ale dispozitivului de intrare și ale documentului. **B.** Utilizând descrierile profilurilor, sistemul de gestionare a culorilor identifică culorile efective ale documentului. **C.** Profilul monitorului indică sistemului de gestionare a culorilor modul în care trebuie să translateze valorile numerice ale documentului în spațiul de culoare al monitorului. **D.** Utilizând profilul dispozitivului de ieșire, sistemul de gestionare a culorilor translatează valorile numerice ale documentului la valorile culorilor dispozitivului de ieșire, astfel încât la tipărire să se păstreze aspectul corect al culorilor.

Consultați și

“Calibrarea monitorului și atribuirea unui profil” la pagina 140

“Determinarea de către imprimantă a culorilor la tipărire” la pagina 137

“Obținerea de profiluri personalizate pentru imprimantele desktop” la pagina 137

“Despre spațiile de lucru pentru culori” la pagina 143

Despre calibrarea și caracterizarea monitorului

Software-ul de creare a profilurilor poate calibra și caracteriza monitorul dvs. *Calibrarea* face monitorul compatibil cu un standard predefinit; de exemplu, ajustarea monitorului astfel încât acesta să afișeze culorile utilizând temperatura de culoare a punctului alb standard din cadrul elementului grafic, temperatură de 5000° K (Kelvin). *Caracterizarea* monitorului creează un profil care descrie modul în care monitorul reproduce culorile.

Calibrarea monitorului implică ajustarea următoarelor setări video:

Luminozitate și contrast Nivelul global și, respectiv, intervalul global al intensității afișajului. Acești parametri acționează la fel ca în cazul unui televizor. Un utilitar de calibrare a monitorului vă ajută să setați un interval optim de luminozitate și contrast pentru calibrare.

Gama Luminozitatea valorilor tonurilor medii. Valorile produse de un monitor de la negru la alb sunt neliniare - dacă reprezentați aceste valori sub formă grafică, ele formează o curbă și nu o linie dreaptă. Gama definește valoarea respectivei curbe la jumătate între negru și alb.

Fosfor Substanțele pe care le utilizează monitoarele cu tub catodic (CRT) pentru a emite lumină. Diferiții fosfori au caracteristici de culoare diferite.

Punct alb Culoarea și intensitatea celui mai luminos alb pe care îl poate reproduce monitorul.

Calibrarea monitorului și atribuirea unui profil

Atunci când calibrați monitorul, îl ajustați pentru a se conforma unei specificații cunoscute. După ce monitorul este calibrat, utilitarul de creare a profilurilor vă permite să salvați un profil de culoare. Profilul descrie comportamentul monitorului în ceea ce privește culorile - ce culori pot fi afișate și ce culori nu pot fi afișate pe monitor, precum și modul în care valorile numerice ale culorilor dintr-o imagine trebuie convertite astfel încât culorile să fie reproduse exact.

- 1 Asigurați-vă că monitorul este pornit de cel puțin o jumătate de oră. În acest fel, monitorul a avut suficient timp să se încălzească și să producă imagini mai consecvente.
- 2 Asigurați-vă că monitorul dvs. poate afișa mii de culori sau chiar mai mult. În mod ideal, asigurați-vă că monitorul afișează milioane de culori sau afișează pe cel puțin 24 de biți.
- 3 Eliminați tiparele de fundal colorate de pe desktopul monitorului dvs. și setați desktopul să afișeze numai griuri neutre. Tiparele încărcate sau culorile strălucitoare care înconjoară un document interferează cu percepția exactă a culorilor.
- 4 Pentru a vă calibra monitorul și a-i atribui un profil, realizați una din următoarele acțiuni:
 - În Windows, instalați și utilizați un utilitar de calibrare a monitorului.
 - În Mac OS, utilizați utilitarul Calibrare, aflat în fila Preferințe sistem/Afișaje/Culori.
 - Pentru a obține rezultate optime, utilizați software și dispozitive de măsurare produse de terți. În general, utilizarea unui dispozitiv de măsurare, de exemplu un colorimetru, alături de software poate crea profiluri mai precise deoarece un instrument poate măsura culorile afișate de un monitor mult mai precis decât o poate face ochiul uman.

***Notă:** Performanțele monitorului se modifică și scad în timp; monitorul trebuie recalibrat și profilat lunar. Dacă vă este imposibil să calibrați monitorul în conformitate cu un standard, înseamnă că acesta este prea vechi și culorile și-au pierdut din intensitate.*

Majoritatea aplicațiilor software de creare a profilurilor atribuie automat noul profil ca profil de monitor prestabilit. Pentru instrucțiuni privind atribuirea manuală a profilului de monitor, consultați asistența sistemului dvs. de operare.

Instalarea unui profil de culoare

Profilurile de culoare sunt de multe ori instalate în momentul în care adăugați dispozitivul în sistem. Precizia acestor profiluri (deseori denumite *profiluri generice* sau *profiluri înregistrate*) diferă în funcție de producător. De asemenea, puteți obține profiluri de dispozitiv de la furnizorul dvs. de servicii, puteți descărca profiluri de pe Web sau puteți crea *profiluri personalizate* utilizând echipamente profesionale de creare a profilurilor.

- În Windows, faceți clic dreapta pe un profil și selectați Instalare profil. Alternativ, copiați profilurile în dosarul `WINDOWS\system32\spool\drivers\color`.
- În Mac OS, copiați profilurile în dosarul `/Library/ColorSync/Profiles` sau în dosarul `/Users/[username]/Library/ColorSync/Profiles`.

După instalarea profilurilor de culoare, asigurați-vă că reporniți aplicațiile Adobe.

Consultați și

“Obținerea de profiluri personalizate pentru imprimantele desktop” la pagina 137

Încorporarea unui profil de culoare

Pentru a încorpora un profil de culoare într-un document pe care l-ați creat în Illustrator, InDesign sau Photoshop, trebuie să salvați sau să exportați documentul într-un format care acceptă profiluri ICC.

- 1 Salvați sau exportați documentul într-unul din următoarele formate de fișiere: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Large Document Format sau TIFF.
- 2 Selectați opțiunea pentru încorporarea de profiluri ICC. Numele exact și locația pentru această opțiune diferă în funcție de aplicație. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați asistența Adobe.

Încorporarea unui profil de culoare (Acrobat)

Puteți încorpora un profil de culoare într-un obiect sau într-un întreg document PDF. Acrobat atașează profilul adecvat, așa cum se specifică în zona Spațiu destinație din caseta de dialog Conversie culori, la spațiul de culoare selectat în fișierul PDF. Pentru informații suplimentare, consultați subiectele privind conversia culorilor din Asistența completă pentru Acrobat.

Schimbarea profilului de culoare pentru un document

Există foarte puține situații în care este necesară schimbarea profilului de culoare pentru un document. Acest lucru se datorează faptului că aplicația dvs. asignează automat profilul de culoare pe baza setărilor pe care le-ați selectat în caseta de dialog Setări pt. culoare. Singurele situații în care trebuie să schimbați manual un profil de culoare apar atunci când pregătiți un document pentru o destinație de ieșire diferită sau când corectați un comportament al unei reguli care nu mai doriți să fie implementată în document. Schimbarea profilului este recomandată numai utilizatorilor avansați.

Puteți schimba profilul de culoare pentru un document într-unul din următoarele moduri:

- Atribuiți un profil nou. Numerele culorilor din document rămân aceleași, dar profilul nou poate schimba în mod dramatic aspectul culorilor afișate pe monitorul dvs.
- Eliminați profilul astfel încât documentul să nu mai fie supus gestionării culorilor.
- (Acrobat, Photoshop și InDesign) Convertește culorile din document la spațiul de culoare al unui profil diferit. Numerele de culori sunt modificate cu scopul de a păstra aspectul original al culorilor.

Atribuirea sau eliminarea unui profil de culoare (Illustrator, Photoshop)

- 1 Selectați Editare > Atribuire profil.
- 2 Selectați o opțiune și faceți clic pe OK:

Nu se gestionează culorile pentru acest document	Elimină profilul existent din document. Selectați această opțiune numai dacă sunteți sigur că nu doriți gestionarea culorilor pentru document. După ce eliminați profilul dintr-un document, aspectul culorilor este definit de profilurile spațiului de lucru al aplicației.
Lucru [model de culoare: spațiu de lucru]	Atribue documentului profilul spațiului de lucru.
Profil	Vă permite să selectați alt profil. Aplicația atribuie documentului noul profil fără conversia culorilor la spațiul de culoare al profilului. Acest lucru poate modifica într-o măsură considerabilă aspectul culorilor afișate pe monitor.

Consultați și

“Schimbarea profilului de culoare pentru un document” la pagina 141

Asignarea sau eliminarea unui profil de culoare (InDesign)

- 1 Selectați Editare > Atribuire profiluri.
- 2 Pentru Profil RGB și Profil CMYK, selectați una din următoarele opțiuni:

Abandonare (Utilizare spațiu de lucru curent)	Elimină profilul existent din document. Selectați această opțiune numai dacă sunteți sigur că nu doriți gestionarea culorilor pentru document. După eliminarea unui profil dintr-un document, aspectul culorilor este definit de profilurile asociate spațiului de lucru al aplicației, iar în document nu mai pot fi încorporate profiluri.
---	--

Atribuire spațiu de lucru curent [spațiu de lucru]	Atribuire documentului profilul spațiului de lucru.
Atribuire profil	Vă permite să selectați alt profil. Aplicația atribuie documentului noul profil fără conversia culorilor la spațiul de culoare al profilului. Acest lucru poate modifica într-o măsură considerabilă aspectul culorilor afișate pe monitor.

- 3** Selectați un scop de randare pentru fiecare tip de element grafic din document. Pentru fiecare tip de element grafic, puteți selecta unul din cele patru scopuri standard sau opțiunea Utilizare scop setări pt. culoare, care utilizează scopul de randare specificat în prezent în caseta de dialog Setări pt. culoare. Pentru informații suplimentare despre scopurile de randare, consultați asistența.

Tipurile de elemente grafice includ:

Intenție culoare solidă	Setează scopul de randare pentru toate elementele de grafică vectorială (zone solide de culoare) în obiectele native InDesign.
Intenție imagine prestabilită	Setează scopul de randare prestabilit pentru imaginile bitmap plasate în InDesign. Puteți să suprascriseți această setare imagine cu imagine.
Intenție după amestec	Setează scopul randării pentru spațiul de culoare final sau de verificare pentru culorile care rezultă din interacțiunile de transparență din pagină. Utilizați această opțiune atunci când documentul include obiecte transparente.

- 4** Pentru a previzualiza efectele asignării noului profil pentru document, selectați Previzualizare și apoi faceți clic pe OK.

Consultați și

“Schimbarea profilului de culoare pentru un document” la pagina 141

“Vizualizarea sau schimbarea profilurilor pentru imaginile bitmap importate” la pagina 133

Conversia culorilor documentelor la un alt profil (Photoshop)

- 1 Selectați Editare > Conversie la profil.
- 2 În secțiunea Spațiu destinație, selectați profilul de culoare la care doriți să converțiți culorile documentului. Documentul va fi convertit la noul profil și etichetat cu acest nou profil.
- 3 În secțiunea Opțiuni de conversie, specificați un motor de gestionare a culorilor, un scop de randare și opțiuni pentru punctul de negru și pentru cuantizare (dacă sunt disponibile). (Vezi secțiunea “Opțiuni de conversie a culorilor” la pagina 145.)
- 4 Pentru aplatizarea tuturor straturilor documentului într-un singur strat după conversie, selectați Aplatizare imagine.
- 5 Pentru a previzualiza efectele conversiei asupra documentului, selectați Previzualizare.

Consultați și

“Schimbarea profilului de culoare pentru un document” la pagina 141

Setări pentru culoare

Personalizarea setărilor pentru culoare

Pentru majoritatea fluxurilor de lucru cu gestionarea culorilor, cele mai bune rezultate se obțin prin utilizarea unei presetări pentru culoare, care a fost testată de Adobe Systems. Schimbarea opțiunilor specifice se recomandă numai dacă aveți cunoștințe avansate despre gestionarea culorilor și sunteți sigur de schimbările pe care le efectuați.

După ce personalizați opțiunile, le puteți salva ca presetare. Salvarea setărilor pentru culoare vă asigură că le puteți reutiliza și le puteți partaja cu alți utilizatori sau cu alte aplicații.

- Pentru a salva culorile ca presetare, faceți clic pe Salvare în caseta de dialog Setări pt. culoare. Pentru a vă asigura că aplicația afișează numele setării în caseta de dialog Setări pt. culoare, salvați fișierul la locația prestabilită. Dacă salvați fișierul la altă locație, trebuie să încărcați fișierul înainte de a selecta setarea.
- Pentru a încărca o presetare pentru culoare care nu a fost salvată la locația standard, faceți clic pe Încărcare în caseta de dialog Setări pt. culoare, selectați fișierul pe care doriți să îl încărcați și faceți clic pe Deschidere.

Notă: În Acrobat nu puteți salva setările personalizate pentru culoare. Pentru a partaja cu Acrobat setările personalizate pentru culoare, trebuie să creați fișierul în InDesign, Illustrator sau Photoshop și apoi să îl salvați în dosarul prestabilit Setări. Va fi apoi disponibil în categoria Gestionare culori din caseta de dialog Preferințe. De asemenea, puteți adăuga manual setările în dosarul prestabilit Setări.

Despre spațiile de lucru pentru culori

Un *spațiu de lucru* este un spațiu de culoare intermediar, utilizat pentru a defini și a edita culorile în aplicațiile Adobe. Fiecare model de culoare are asociat un profil de spațiu de lucru. Puteți selecta profilurile spațiilor de lucru în caseta de dialog Setări pt. culoare.

Un profil al unui spațiu de lucru acționează ca profil sursă pentru documentele nou create care utilizează modelul de culoare asociat. De exemplu, dacă Adobe RGB (1998) este profilul curent al spațiului de lucru RGB, fiecare document RGB nou pe care îl creați va utiliza culorile din gama reproductibilă Adobe RGB (1998). De asemenea, spațiile de lucru determină aspectul culorilor în documentele neetichetate.

Dacă deschideți un document care are încorporat un profil de culoare care nu corespunde profilului spațiului de lucru, aplicația utilizează o *regulă de gestionare a culorilor* pentru a stabili modul de tratare a datelor despre culori. În majoritatea cazurilor, politica prestabilită este aceea de a păstra profilul încorporat.


Consultați și

“Despre profilurile de culoare care lipsesc sau care nu corespund” la pagina 144

“Opțiuni pentru regula de gestionare a culorilor” la pagina 144

Opțiuni pentru spațiul de lucru

Pentru a afișa în Photoshop, Illustrator și InDesign opțiunile pentru spațiul de lucru, selectați Editare > Setări pt. culoare. În Acrobat, selectați categoria Gestionare culori din caseta de dialog Preferințe.

 Pentru a vizualiza descrierea unei profil, selectați profilul și apoi poziționați cursorul deasupra numelui profilului. Descrierea apare în partea de jos a casetei de dialog.

RGB Determină spațiul de culoare RGB al aplicației. În general, soluția optimă este să selectați Adobe RGB sau sRGB și nu profilul pentru un anumit dispozitiv (cum ar fi un profil de monitor).

Spațiul sRGB este recomandat atunci când pregătiți imagini pentru Web, deoarece acest spațiu definește spațiul de culoare al monitorului standard utilizat pentru a vizualiza imaginile de pe Web. De asemenea, sRGB reprezintă o opțiune recomandată atunci când lucrați cu imagini provenite de la camere digitale comerciale, neprofesionale, deoarece majoritatea acestor camere utilizează sRGB ca spațiu de culoare prestabilit.

Adobe RGB este recomandabil când pregătiți documente pentru tipărire, deoarece gama reproductibilă Adobe RGB include anumite culori tipăribile (în special tonuri de cyan și albastru) care nu pot fi definite utilizând sRGB. De asemenea, Adobe RGB reprezintă o opțiune recomandată atunci când lucrați cu imagini provenite de la camere digitale profesionale, deoarece majoritatea acestor camere utilizează Adobe RGB ca spațiu de culoare prestabilit.

CMYK Determină spațiul de culoare CMYK al aplicației. Toate spațiile de lucru CMYK sunt dependente de dispozitiv, ceea ce înseamnă că aceste spații se bazează pe combinații reale de cerneală și hârtie. Spațiile de lucru CMYK oferite de Adobe se bazează pe condițiile standard pentru tipărire comercială.

Gri (Photoshop) sau Tonuri de gri (Acrobat) Determină spațiul de culoare cu tonuri de gri al aplicației.

Spot (Photoshop) Specifică compensarea punctului de raster care trebuie utilizată atunci când afișați canale în culori spot și bicrom.

***Notă:** În Acrobat puteți utiliza spațiul de culoare dintr-o intenție la ieșire încorporată în locul unui spațiu de culoare al documentului, pentru vizualizare și tipărire. Selectați Intențiile la ieșire suprascriu spațiile de lucru. Pentru informații suplimentare despre utilizarea intențiilor la ieșire, consultați Asistența completă pentru Acrobat.*

Aplicațiile Adobe se livrează cu un set standard de profiluri de spații de lucru care au fost recomandate și testate de Adobe Systems pentru majoritatea fluxurilor de lucru cu gestionarea culorilor. În mod prestabilit, în meniurile pentru spațiul de lucru apar numai aceste profiluri. Pentru a afișa profilurile de culoare suplimentare care sunt instalate în sistemul dvs., selectați Mod avansat (Illustrator și InDesign) sau Opțiuni suplimentare (Photoshop). Un profil de culoare trebuie să fie bidirecțional, cu alte cuvinte, trebuie să conțină specificații pentru translație la și de la spațiile de culoare pentru a putea să apară în meniurile spațiului de lucru.

***Notă:** În Photoshop puteți crea profiluri personalizate pentru spațiile de lucru. Cu toate acestea, Adobe vă recomandă să utilizați profiluri standard pentru spațiile de lucru în loc să creați profiluri personalizate. Pentru informații suplimentare, consultați baza de cunoștințe Photoshop la adresa www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

Despre profilurile de culoare care lipsesc sau care nu corespund

Pentru un document nou creat, fluxul de lucru cu gestionarea culorilor funcționează de obicei fără probleme: Cu excepția cazurilor când se specifică altfel, documentul utilizează profilul spațiului de lucru asociat cu modul de culoare pentru crearea și editarea culorilor.

Cu toate acestea, se poate ca unele documente existente să nu utilizeze profilul spațiului de lucru pe care l-ați specificat sau să nu fie supuse gestionării culorilor. În fluxul de lucru cu gestionarea culorilor apar de obicei următoarele excepții:

- Se poate să deschideți un document sau să importați date despre culori (de exemplu, prin copiere și lipire sau prin tragere și plasare) dintr-un document care nu este etichetat cu un profil. Acest lucru se întâmplă de obicei atunci când deschideți un document creat într-o aplicație care nu acceptă gestionarea culorilor sau pentru care gestionarea culorilor a fost dezactivată.
- Se poate să deschideți un document sau să importați date despre culori dintr-un document care este etichetat cu un profil care diferă de profilul curent al spațiului de lucru. Acest lucru se întâmplă de obicei atunci când deschideți un document care a fost creat cu setări diferite pentru gestionarea culorilor sau care a fost scanat și etichetat cu un profil de scanner.


În oricare din aceste cazuri, aplicația utilizează o regulă de gestionare a culorilor pentru a stabili modul de tratare a datelor despre culori din document.

Dacă profilul lipsește sau nu corespunde cu spațiul de lucru, aplicația poate afișa un mesaj de avertisment, în funcție de opțiunile setate în caseta de dialog Setări pt. culoare. Avertismentele privitoare la profiluri sunt dezactivate în mod prestabilit, dar le puteți activa pentru a asigura gestionarea corespunzătoare a culorilor documentelor, de la caz la caz. Mesajele de avertisment diferă în funcție de aplicație, dar în general sunt disponibile următoarele opțiuni:

- (Recomandată) Lăsați neschimbat documentul sau datele despre culorile importate. De exemplu, puteți opta pentru utilizarea profilului încorporat (în cazul în care există), lăsarea documentului fără un profil de culoare (în cazul în care nu există niciunul) sau păstrarea numerelor în datele despre culori adăugate.
- Ajustați documentul sau datele despre culori importate. De exemplu, în momentul în care deschideți un document căruia îi lipsește un profil de culoare, puteți atribui profilul curent al spațiului de lucru sau un profil diferit. În momentul în care deschideți un document cu un profil de culoare care nu corespunde, puteți opta pentru dezactivarea profilului sau pentru conversia culorilor la spațiul de lucru curent. În cazul în care importați date despre culori, puteți decide să convertiți culorile la spațiul de lucru curent, pentru a le păstra aspectul.

Opțiuni pentru regula de gestionare a culorilor

O regulă de gestionare a culorilor determină modul în care aplicația tratează datele despre culori în momentul în care deschideți un document sau importați o imagine. Puteți alege reguli diferite pentru imaginile RGB și CMYK și puteți specifica situațiile în care doriți să fie afișate mesaje de avertizare. Pentru a afișa opțiunile regulilor de gestiune a culorilor, selectați Editare > Setări pt. culoare.

 Pentru a vizualiza descrierea unei reguli, selectați regula, iar apoi poziționați cursorul deasupra numelui regulii. Descrierea apare în partea de jos a casetei de dialog.

RGB, CMYK și Gri Specifică o regulă de urmat în momentul în care se introduc culori în spațiul de lucru curent (atât prin deschiderea documentelor, cât și prin importarea imaginilor în documentul curent). (Opțiunea Tonuri de gri este valabilă doar pentru Photoshop.) Selectați una dintre următoarele opțiuni:

- **Păstrare profiluri încorporate** Păstrează întotdeauna profilurile de culoare încorporate la deschiderea documentelor. Aceasta este opțiunea recomandată pentru cele mai multe dintre fluxurile de lucru, deoarece oferă o gestionare consecventă a culorilor. Există o excepție dacă sunteți preocupat de păstrarea numerelor CMYK, caz în care va trebui să selectați funcția Păstrare numere (Ignorare profiluri legate).

- **Conversie la spațiul de lucru** Convertește culorile la profilul curent al spațiului de lucru, la deschiderea documentelor sau la importarea de imagini. Selectați această opțiune dacă doriți să forțați toate culorile să utilizeze un singur profil (profilul curent al spațiului de lucru).

- **Păstrare numere (Ignorare profiluri legate)** Această opțiune este disponibilă în cadrul aplicațiilor InDesign și Illustrator pentru CMYK. Păstrează numerele culorilor în momentul în care se deschid fișiere sau se importă imagini, însă vă permite să utilizați în continuare gestionarea culorilor pentru vizualizarea exactă a culorilor în aplicațiile Adobe. Selectați această opțiune dacă doriți să utilizați un flux de lucru CMYK sigur. În InDesign, puteți suprascrie această regulă, de la obiect la obiect, selectând Obiect > Setări pt. culoare imagine.

- **Dezactivat** Ignoră profilurile de culoare încorporate când se deschid fișiere sau se importă imagini și nu asignează noilor documente profilul spațiului de lucru. Selectați această opțiune dacă doriți să dezactivați toate metadatele pentru culori oferite de către creatorul inițial al documentului.

Nepotriviri profil: Solicitare confirmare la &deschidere Afișează un mesaj de fiecare dată când deschideți un document etichetat cu un profil diferit de profilul curent al spațiului de lucru. Aveți la dispoziție opțiunea de a suprascrie comportamentul prestabilit al regulii. Selectați această opțiune dacă doriți să asigurați gestionarea corespunzătoare a culorilor documentelor, de la caz la caz.


Nepotriviri profil: Solicitare confirmare la &lipire Afișează un mesaj de fiecare dată când intervin nepotriviri de profiluri de culoare atunci când culorile sunt importate într-un document prin lipire sau prin tragere și plasare. Aveți la dispoziție opțiunea de a suprascrie comportamentul prestabilit al regulii. Selectați această opțiune dacă doriți să asigurați gestionarea corespunzătoare a culorilor lipite, de la caz la caz.

Profiluri lipsă: Solicitare confirmare la &deschidere Afișează un mesaj de fiecare dată când deschideți un document neetichetat. Aveți la dispoziție opțiunea de a suprascrie comportamentul prestabilit al regulii. Selectați această opțiune dacă doriți să asigurați gestionarea corespunzătoare a culorilor documentelor, de la caz la caz.

Opțiuni pentru conversia culorilor

Opțiunile pentru conversia culorilor vă permit să controlați modul în care aplicația tratează culorile dintr-un document pe măsură ce avansează de la un spațiu de culoare la altul. Schimbarea acestor opțiuni se recomandă numai dacă aveți cunoștințe avansate despre gestionarea culorilor și sunteți sigur de schimbările pe care le efectuați. Pentru a afișa opțiunile de conversie, selectați Editare > Setări pt. culoare și apoi selectați Mod avansat (Illustrator și InDesign) sau Opțiuni suplimentare (Photoshop). În Acrobat, selectați categoria Gestionare culori din caseta de dialog Preferințe.

Motor Specifică modulul de gestionare a culorilor (CMM) utilizat pentru maparea gamei de culori reproductibile a unui spațiu de culoare la gama de culori reproductibile a unui alt spațiu. Pentru marea majoritate a utilizatorilor, motorul prestabilit Adobe (ACE) îndeplinește toate necesitățile de conversie.

 Pentru a vizualiza o descriere a unui motor sau a unei opțiuni pentru intenție, selectați opțiunea și apoi poziționați cursorul deasupra numelui opțiunii. Descrierea apare în partea de jos a casetei de dialog.


Intenție (Photoshop, Illustrator, InDesign) Specifică scopul de randare utilizat pentru translatarea unui spațiu de culoare la alt spațiu de culoare. Diferențele dintre scopurile de randare sunt vizibile doar în cazul în care tipăriți un document sau îl convertiți la un spațiu de lucru diferit.

Utilizare Compensare punct de negru Asigură păstrarea detaliilor de umbrire din imagine prin simularea întregii game dinamice a dispozitivului de ieșire. Selectați această opțiune atunci când intenționați să utilizați compensarea punctului de negru la tipărire (ceea ce se recomandă în majoritatea cazurilor).

Utilizare cuantizare (Photoshop) Controlează dacă se vor cuantiza sau nu culorile în momentul în care se convertesc imagini de tipul 8 biți per canal între spații de culoare. Atunci când este selectată opțiunea Utilizare cuantizare, Photoshop mixează culorile în spațiul de culoare destinație, pentru a simula o culoare lipsă care a existat în spațiul sursă. Deși cuantizarea ajută la reducerea aspectului de bloc sau stratiform al unei imagini, aceasta poate de asemenea să genereze dimensiuni mai mari ale fișierelor în cazul în care imaginile sunt comprimate pentru utilizarea pe Web.

Despre scopurile de randare

Un *scop de randare* determină modul în care un sistem de gestionare a culorilor tratează conversia culorilor de la un spațiu de culoare la altul. Scopurile de randare diferite utilizează reguli diferite pentru a determina modul în care sunt ajustate culorile sursă; de exemplu, culorile care se încadrează în gama de culori reproductibile este posibil să rămână neschimbate sau pot să fie ajustate pentru a păstra gama originală de relații vizuale în momentul în care sunt translatate la o gamă de culori reproductibile mai puțin cuprinzătoare. Rezultatul selectării unui scop de randare depinde de conținutul grafic al documentelor și de profilurile utilizate pentru specificarea spațiilor de culoare. Anumite profiluri produc rezultate identice pentru scopuri de randare diferite.

 În general, cea mai bună soluție este utilizarea scopului de randare prestabilit pentru setarea selectată a culorilor, scop care a fost testat de Adobe Systems pentru a corespunde cu standardele din domeniu. De exemplu, în cazul în care selectați o setare a culorilor pentru America de Nord sau Europa, scopul de randare prestabilit este Colorimetrie relativă. În cazul în care selectați o setare a culorilor pentru Japonia, scopul de randare prestabilit este Perceptual.

Puteți selecta un scop de randare în momentul în care setați opțiunile conversiei de culoare pentru sistemul de gestionare a culorilor, culorile de tip martor virtual și tipărirea ilustrațiilor:

Perceptual Obiectivul este păstrarea relației vizuale dintre culori, astfel încât acestea să fie percepute ca naturale pentru ochiul uman, chiar dacă valorile culorilor s-ar putea modifica. Acest scop este recomandat pentru imaginile fotografice care conțin multe culori din afara gamei de culori reproductibile. Acesta este scopul de randare standard pentru tipărire în Japonia.

Saturație Încearcă producerea unor culori vii în cadrul unei imagini, în dauna exactității culorilor. Acest scop de randare este potrivit pentru elementele grafice specifice mediului de afaceri, precum graficele sau diagramele, în care culorile saturate luminoase sunt mai importante decât relația exactă dintre culori.

Colorimetrie relativă Compară accentuarea luminoasă a spațiului de culoare sursă cu cea a spațiului de culoare de destinație și modifică toate culorile în concordanță. Culorile care se află în afara gamei de culori reproductibile sunt schimbate cu cele mai apropiate culori reproductibile în spațiul de culoare destinație. Opțiunea Colorimetrie relativă păstrează mai multe dintre culorile originale în cadrul unei imagini decât opțiunea Perceptual. Acesta este scopul de randare standard pentru tipărire în America de Nord și Europa.

Colorimetrie absolută Culorile care se încadrează în gama de culori reproductibile destinație rămân neschimbate. Culorile în afara gamei reproductibile sunt tăiate. Nu este efectuată niciun fel de scalare a culorilor la punctul de alb destinație. Obiectivul este să se păstreze precizia culorilor în dauna păstrării relațiilor dintre culori și este potrivită pentru verificare, cu scopul de a simula rezultatul de ieșire al unui anumit dispozitiv. Acest scop este util în mod deosebit pentru previzualizarea modului în care culoarea hârtiei afectează culorile tipărite.

Controale avansate în Photoshop

În Photoshop afișați controalele avansate pentru gestionarea culorilor selectând Editare > Setări pt. culoare și apoi selectând Opțiuni suplimentare.

Desaturare culori monitor cu Stabilește dacă se vor desatura culorile cu valoarea specificată în momentul în care sunt afișate pe monitor. Când este selectată, această opțiune poate ajuta la vizualizarea întregii colecții de spații de culoare cu game de culori reproductibile mai cuprinzătoare decât cea a monitorului. Totuși, aceasta cauzează o nepotrivire între ceea ce se afișează pe monitor și rezultatul obținut la ieșire. Când opțiunea este deselected, culorile distincte din cadrul imaginii ar putea fi afișate ca o singură culoare.

Amestecare culori RGB utilizând gama Controlează modul în care culorile RGB se amestecă pentru a produce date compozite (de exemplu, în cazul în care amestecați sau pictați straturi utilizând modul Normal). Când este selectată această opțiune, culorile RGB sunt amestecate în spațiul de culoare care corespunde gamei specificate. O gamă de 1.00 este considerată "corectă din punct de vedere colorimetric" și trebuie să conducă la mai puține distorsiuni ale marginilor. Când această opțiune este deselected, culorile RGB sunt amestecate direct în spațiul de culoare al documentului.

Notă: Când selectați opțiunea Amestecare culori RGB utilizând gama, documentele stratificate vor arăta diferit dacă sunt afișate în alte aplicații comparativ cu modul în care arată în Photoshop.

Capitolul 7: Efectuarea ajustărilor de culori și de tonuri

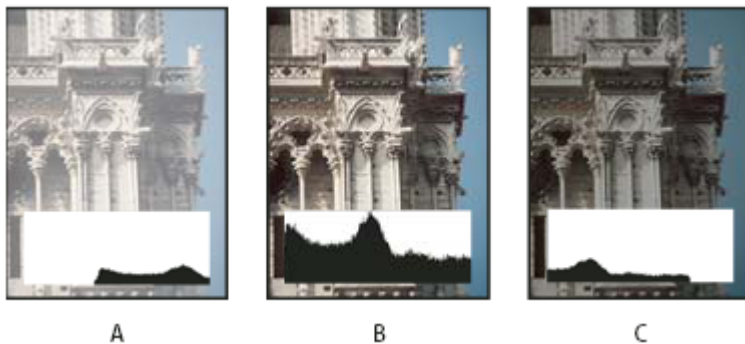
Fotografiile clasice folosesc diferite tipuri de filme sau de filtre de lentile pentru a obține anumite rezultate în materie de tonuri și de culori în fotografiile lor. De asemenea, aceștia utilizează diverse instrumente și tehnici pentru a ajusta culorile și tonalitatea materialului fotografic în camera obscură. Photoshop oferă un set extins de instrumente pentru efectuarea ajustărilor de culori și de tonuri, efectuarea de corecții și clarificarea focalizării globale a unei imagini.

Vizualizarea histogramelor și a valorilor pixelilor

Despre histograme

O *histogramă* ilustrează modul în care sunt distribuiți pixelii într-o imagine printr-un grafic cu un număr de pixeli corespunzând fiecărui nivel de intensitate a culorii. Histograma arată dacă imaginea conține suficiente detalii în tonurile întunecate (afișate în partea stângă a histogramei), în tonurile medii (afișate în partea din mijloc) și în tonurile luminoase (afișate în partea dreaptă) pentru efectuarea unei corecții bune.

De asemenea, histograma oferă o reprezentare rapidă a intervalului tonal al imaginii sau *predominanța* de tonurilor luminoase/întunecate ale imaginii. Într-o imagine low-key detaliile sunt concentrate în tonurile întunecate, într-o imagine high-key detaliile sunt concentrate în tonurile luminoase, iar într-o imagine average-key detaliile sunt concentrate în tonurile medii. O imagine cu interval tonal complet are un număr de pixeli în toate suprafețele. Identificarea intervalului tonal ajută la determinarea corecțiilor de tonuri corespunzătoare.



Modul de citire a unei histograme

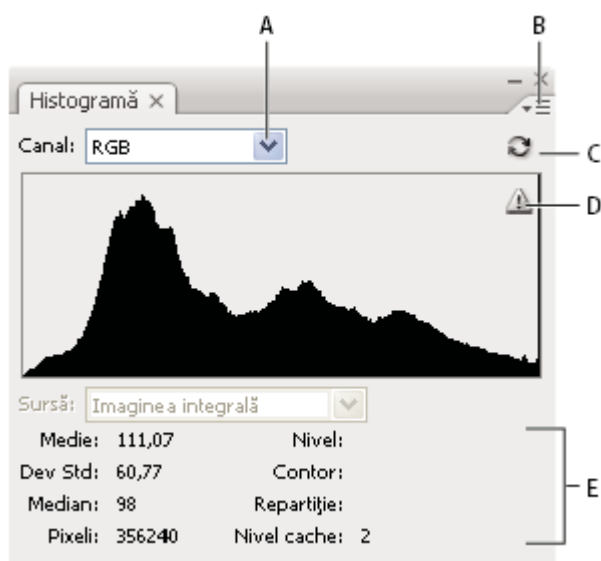
A. Fotografie supraexpusă B. Fotografie expusă cu tonalitate completă C. Fotografie subexpusă

Paleta Histogramă oferă multe opțiuni pentru vizualizarea informațiilor despre tonuri și culori ale unei imagini. În mod implicit, histograma afișează intervalul tonal al întregii imagini. Pentru a afișa datele histogramei pentru o porțiune din imagine, selectați în prealabil porțiunea dorită.

💡 Puteți vizualiza histograma unei imagini ca o suprapunere în caseta de dialog *Curbe*, selectând opțiunea de *histogramă de sub Opțiuni afișare curbă*.

Vedere de ansamblu asupra paletei Histogramă

❖ Selectați *Fereastră > Histogramă* sau faceți clic pe fila *Histogramă* pentru a deschide paleta *Histogramă*. În mod implicit, paleta *Histogramă* se deschide în *Vizualizare compactă*, fără controale sau statistici, dar puteți ajusta vizualizarea.



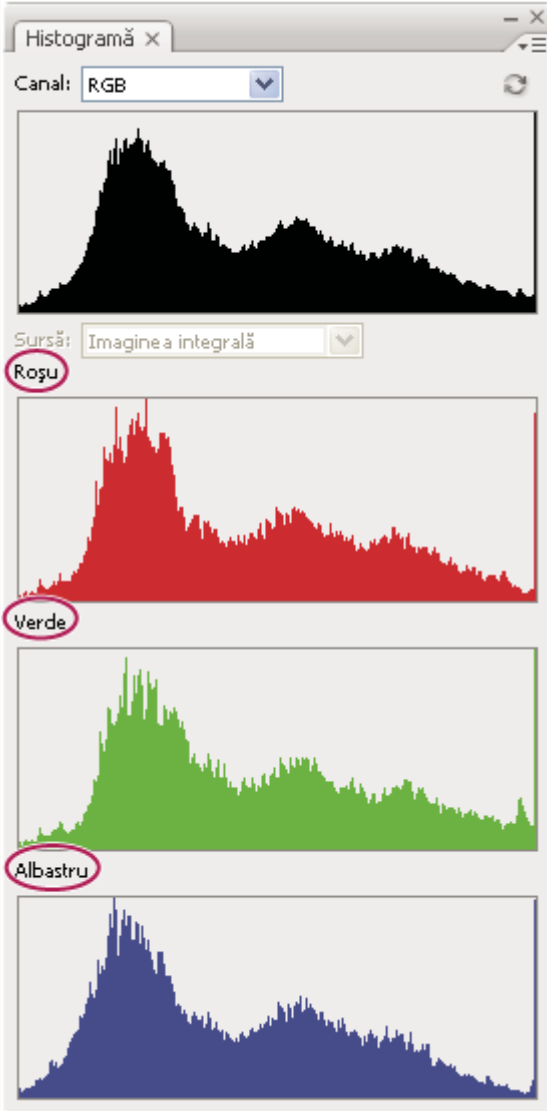
Paleta Histogramă

A. Meniul Canal B. Meniul Paletă C. Butonul Reîmprospătare date fără cache D. Pictograma Avertisment date în cache E. Statistici

Ajustarea vizualizării paletelor Histogramă

❖ Selectați o vizualizare din meniul paletelor Histogramă.

Vizualizare extinsă	Afișează histograma cu statistici și controale pentru selectarea canalului reprezentat de histogramă, opțiunile de vizualizare din paleta Histogramă, reîmprospătarea histogramei pentru afișarea datelor nememorate în memoria cache și selectarea unui anumit strat dintr-un document cu mai multe straturi.
Vizualizare compactă	Afișează histograma fără controale și statistici. Histograma reprezintă întreaga imagine.

<p>Vizualizare globală canale</p>	<p>Afișează, în plus față de toate opțiunile din Vizualizare expandată, histogramele individuale ale canalelor. Histogramele individuale nu includ canale alfa, canale spot sau măști.</p>  <p>Paleta Histogramă cu toate canalele afișate și statisticile ascunse</p>
--	---

Vizualizarea unui anumit canal din histogramă

Dacă ați selectat Vizualizare expandată sau Vizualizare globală canale pentru paleta Histogramă, puteți alege o setare din meniul Canal. Photoshop păstrează setarea canalului în cazul în care reveniți de la Vizualizare expandată sau Vizualizare globală canale la Vizualizare compactă.

- Selectați un canal individual pentru a afișa o histogramă a canalelor individuale ale documentului, inclusiv canalele de culoare, canalele alfa și canalele spot.
- În funcție de modul de culoare al imaginii, selectați RGB, CMYK sau Compozit, pentru a vizualiza o histogramă compozită pentru toate canalele. Aceasta este vizualizarea implicită când alegeți pentru prima oară Vizualizare expandată sau Vizualizare globală canale.
- Dacă imaginea este RGB sau CMYK, selectați Luminozitate pentru afișarea unei histogramme care reprezintă valorile de luminanță sau de intensitate pentru canalul compozit.
- Dacă imaginea este RGB sau CMYK, selectați Culori pentru afișarea color a unei histogramme compozite pentru canalele de culoare individuale.

În Vizualizare globală canale, selectarea din meniul Canale influențează numai histograma cea mai de sus din paletă.

Vizualizarea color a histogramelor de canale

❖ Din paleta Histogramă, efectuați una din următoarele acțiuni:

- În Vizualizare globală canale, selectați Afișare canale în culoare din meniul Paletă.
- În Vizualizare expandată sau în Vizualizare globală canale, selectați un canal individual din meniul Canal și alegeți Afișare canale în culoare din meniul Paletă. În cazul în care comutați la Vizualizare compactă, canalul va fi afișat în continuare color.
- În Vizualizare expandată sau în Vizualizare globală canale, selectați Culori din meniul Canal pentru a afișa color o histogramă compozită a canalelor. În cazul în care comutați la Vizualizare compactă, histograma compozită va fi afișată în continuare color.

Vizualizarea statisticilor histogramei

În mod implicit, paleta Histogramă afișează statistici în Vizualizare expandată și Vizualizare globală canale.

1 Selectați Afișare statistici din meniul paletii Histogramă.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a vizualiza informații despre o anumită valoare a pixelilor, plasați cursorul în histogramă.
- Pentru a vizualiza informații despre un interval de valori, trageți cursorul pe histogramă pentru a evidenția intervalul.

Paleta afișează următoarele informații statistice sub histogramă:

Medie	Reprezintă valoarea intensității medii.
Std Dev (Abatere standard)	Reprezintă cât de mult variază valorile intensității.
Mediană	Afișează valoarea de mijloc din intervalul de valori ale intensității.
Pixeli	Reprezintă numărul total de pixeli utilizați pentru a calcula histograma.
Nivel	Afișează nivelul de intensitate al zonei de sub cursor.
Număr	Afișează numărul total de pixeli care corespunde cu nivelul de intensitate de sub cursor.
Percentilă	Afișează numărul cumulat de pixeli la sau mai jos de nivelul de sub cursor. Această valoare este exprimată ca procentaj al tuturor pixelilor din imagine, de la 0% la extrema stângă la 100% la extrema dreaptă.
Nivel cache	Afișează memoria cache a imaginii curente, utilizată la crearea histogramei. Când nivelul memoriei cache este mai mare ca 1, histograma este afișată mai rapid, deoarece provine dintr-o eșantionare reprezentativă a pixelilor din imagine (bazată pe mărime). Imaginea inițială are nivelul cache 1. La fiecare nivel peste nivelul 1, se stabilește media a patru pixeli adiacenți pentru a ajunge la o singură valoare de pixeli. Așadar, fiecare nivel echivalează cu jumătate din dimensiunile (are 1/4 din numărul de pixeli) celui de mai jos. Când Photoshop trebuie să efectueze o aproximare rapidă, poate utiliza unul dintre nivelurile superioare. Faceți clic pe butonul Reîmprospătare fără cache pentru a redesena histograma utilizând pixelii imaginii efective.

Vizualizarea histogramei pentru un document cu mai multe straturi

1 Selectați Vizualizare expandată din meniul paletii Histogramă.

2 Selectați o setare din meniul Sursă. (Meniul Sursă nu este disponibil pentru documentele cu un singur strat).

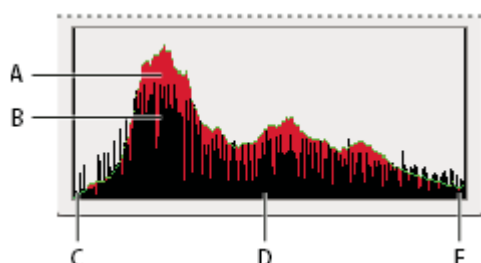
Imaginea integrală	Afișează o histogramă a întregii imagini, inclusiv toate straturile.
Strat selectat	Afișează o histogramă a stratului selectat în paleta Straturi.
Compozit de ajustare	Afișează o histogramă a unui strat de ajustare selectat din paleta Straturi, inclusiv toate straturile de sub stratul de ajustare.

Previzualizarea ajustărilor histogramei

Puteți previzualiza efectul asupra histogramei a ajustărilor de culori și de tonuri.

❖ Selectați opțiunea Previzualizare din casetele de dialog ale comenzilor pentru ajustările de culori și de tonuri.


Paleta Histogramă afișează o previzualizare a modului în care ajustarea influențează histograma.





Previzualizarea ajustării histogramei în paleta Histogramă

A. Histograma inițială B. Histograma ajustată C. Tonuri întunecate D. Tonuri medii E. Tonuri luminoase

Reîmprospătarea afișării histogramei

Când o histogramă este citită dintr-o memorie cache și nu din starea curentă a documentului, pictograma Avertisment date fără cache  apare în paleta Histogramă. Histogramele bazate pe memoria cache a imaginii sunt afișate mai rapid și sunt bazate pe o eșantionare reprezentativă de pixeli din imagine. Puteți seta nivelul cache (de la 2 la 8) în preferința Performanță.

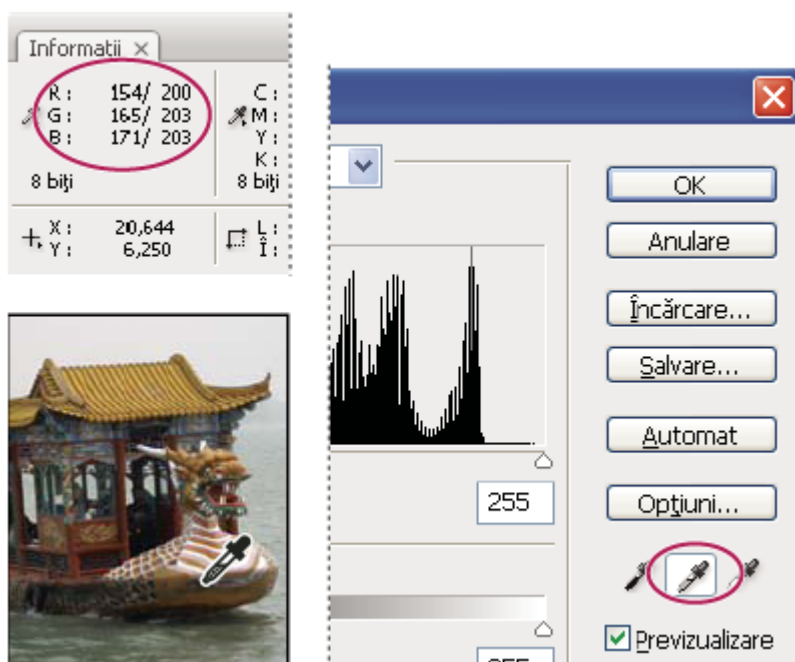
❖ Pentru reîmprospătarea histogramei astfel încât să afișeze toți pixelii imaginii inițiale în starea sa curentă, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Faceți dublu clic oriunde în histogramă.
- Faceți clic pe pictograma Avertisment date fără cache .
- Faceți clic pe butonul Reîmprospătare date fără cache .
- Selectați Reîmprospătare date fără cache din meniul paletei Histogramă.



Pentru mai multe informații despre nivelul cache, consultați "Vedere de ansamblu asupra paletei Histogramă" la pagina 147.

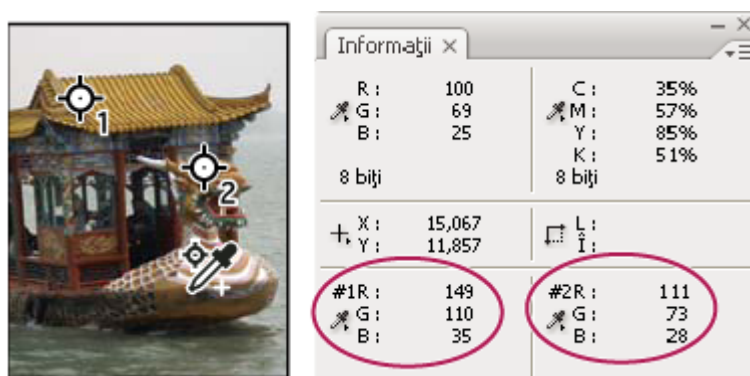
Vizualizarea valorilor culorilor într-o imagine

Puteți utiliza paleta Informații pentru a vedea valoarea culorii pixelilor pe măsură ce efectuați corecții de culoare. Când lucrați cu o casetă de dialog Ajustare culoare, paleta Informații afișează două seturi de valori de culori pentru pixelii de sub cursor. Valoarea din coloana stângă reprezintă valoarea culorii inițiale. Valoarea din coloana dreaptă reprezintă valoarea culorii după ce a fost efectuată ajustarea.








Utilizarea paletelor Niveluri și Informații pentru a neutraliza tonul unei imagini


Puteți vizualiza culoarea unei singure locații utilizând instrumentul Pipetă  sau puteți utiliza până la patru eșantionare de culori  pentru afișarea informațiilor despre culoare pentru una sau mai multe locații din imagine. Aceste eșantionare sunt salvate în imagine, astfel încât le puteți referi în mod repetat în timp ce lucrați, chiar dacă închideți și redeschideți imaginea.



Eșantionare de culori și paleta Informații

- 1 Selectați Fereastră > Informații pentru a deschide paleta Informații.
- 2 Selectați instrumentul Pipetă  sau instrumentul Eșantionor culoare , iar dacă este necesar, selectați o dimensiune a eșantionului din bara de opțiuni. Eșantion punct citește valoarea unui singur pixel, iar celelalte opțiuni citesc media unei zone de pixeli.
- 3 Dacă selectați instrumentul Eșantionor culoare , plasați până la patru eșantionare de culori pe imagine. Faceți clic unde doriți să plasați un eșantionor.
- 4 Deschideți o casetă de dialog Ajustare (sub Imagine > Ajustări).
- 5 Efectuați ajustările în caseta de dialog și, înainte de a le aplica, vizualizați în paleta Informații valorile culorilor înainte și după ajustare:
 - Pentru a vizualiza valorile culorilor utilizând instrumentul Pipetă , deplasați cursorul peste zona imaginii pe care doriți să o examinați. Prin deschiderea casetei de dialog Ajustare se activează, în afara casetei de dialog, instrumentul Pipetă. Aveți în continuare acces la controalele de derulare și la instrumentele Mână și Zoom , utilizând scurtăturile de la tastatură.


- Pentru a vizualiza valorile culorilor de sub eșantioanele de culori, observați jumătatea inferioară a paletei Informații. Pentru a plasa eșantioane de culori suplimentare în imagine în timp ce este deschisă caseta de dialog Ajustare, apăsați tasta Shift și faceți clic pe imagine.

 De asemenea, paleta Culoare afișează valoarea culorii pixelilor de sub pipetă.

Ajustarea eșantioanelor de culori

După adăugarea unui eșantion de culoare, îl puteți muta, șterge sau ascunde sau puteți modifica informațiile eșantionului de culoare afișate în paleta Informații.


Mutarea sau ștergerea unui eșantion de culoare

- 1 Selectați instrumentul Eșantion de culoare .
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a muta un eșantion de culoare, trageți de eșantion la noua locație.
 - Pentru a șterge un eșantion de culoare trageți eșantionul în afara ferestrei documentului. Alternativ, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) până când cursorul devine o foarfecă și faceți clic pe eșantion.
 - Pentru a șterge toate eșantioanele de culoare, faceți clic pe Golire din bara de opțiuni.
 - Pentru a șterge un eșantion de culoare în timp ce este deschisă o casetă de dialog Ajustare, mențineți apăsată tastele Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) și faceți clic pe eșantion.

Ascunderea sau afișarea eșantioanelor de culoare dintr-o imagine

- ❖ Selectați Vizualizare > Bonusuri. O bifă indică faptul că eșantioanele de culoare sunt vizibile.

Modificarea afișării informațiilor eșantionului de culoare din paleta Informații

- Pentru a afișa sau ascunde informațiile eșantionului de culoare în paleta Informații, selectați Eșantion de culoare din meniul Paletă. O bifă indică faptul că informațiile eșantionului de culoare sunt vizibile.
- Pentru a modifica spațiul de culoare în care eșantionul de culoare afișează valorile, deplasați cursorul pe pictograma eșantionului de culoare  în paleta Informații, mențineți apăsat butonul mouse-ului și selectați alt spațiu de culoare din meniu.

Înțelegerea ajustărilor de culori

Înainte de efectuarea ajustărilor de culori și de tonuri

Instrumentele puternice din Photoshop pot ameliora, repara și corecta culorile și tonalitatea (luminozitate, întunecime și contrast) dintr-o imagine. Iată câteva elemente de luat în considerare înainte de efectuarea ajustărilor de culori și de tonuri.

- Lucrați cu un monitor calibrat și cu profilurile setate. Este absolut esențial pentru editarea de imagini foarte importante. În caz contrar, imaginea tipărită va arăta diferit față de imaginea pe care o vedeți pe monitor.
- De fiecare dată când efectuați ajustări de culori și de tonuri unei imagini, anumite informații despre imagine sunt abandonate. Este recomandat să fiți prudenți cu privire la cantitatea de corecții aplicate unei imagini.
- Pentru lucrări importante și pentru a păstra datele imaginii, este recomandat să lucrați cu imagini cu 16 biți pe canal (imagine de 16 biți) în loc de 8 biți pe canal (imagine de 8 biți). Datele sunt abandonate când efectuați ajustări de culori și de tonuri. Pierderea informațiilor imaginii este mai importantă în imagini de 8 biți decât în imagini de 16 biți. În general, imaginile de 16 biți au o dimensiune mai mare a fișierului decât imaginile de 8 biți.
- Duplicați sau faceți o copie a fișierului imaginii. Lucrul pe o copie a imaginii păstrează originalul pentru eventualitatea în care aveți nevoie să utilizați imaginea în stare inițială.
- Ștergeți orice imperfecțiuni precum puncte de praf, pete și zgârieturi din imagine înainte de efectuarea ajustărilor de culori și de tonuri.

- Utilizați straturile de ajustare pentru ajustarea intervalului tonal și a balansului de culoare din imaginea dvs. în loc să aplicați ajustarea direct pe stratul imaginii. Straturile de ajustare vă permit să vă întoarceți și să efectuați ajustări tonale succesive fără să pierdeți date din stratul imaginii. Rețineți că utilizarea straturilor de ajustare mărește dimensiunea fișierului imaginii și are nevoie de mai mult RAM de la calculator.
- Deschideți paleta Informații sau paleta Histogramă în Vizualizare expandată. Pe măsură ce evaluați și corectați imaginea, ambele palete afișează informații valoroase cu privire la ajustările dvs.
- Puteți efectua o selecție sau puteți utiliza o mască pentru a vă limita ajustările de culori și de tonuri la o parte din imagine. Un alt mod de a aplica selectiv ajustări de culori și de tonuri îl reprezintă configurarea documentului cu componentele de imagine pe straturi diferite. Ajustările de culori și de tonuri se aplică pe rând pe câte un strat și influențează numai componentele imaginii de pe stratul țintă.

Corectarea imaginilor

Iată fluxul de lucru general pe care îl urmați când corectați tonalitatea și culorile unei imagini:

- 1 Utilizați histograma pentru a evalua calitatea și intervalul tonal ale imaginii.
- 2 Ajustați balansul de culoare pentru a elimina dominantele de culoare nedorite sau pentru a corecta culorile suprasaturate sau subsaturate. Consultați “Comenzile de ajustare a culorilor” la pagina 154.
- 3 Ajustați intervalul tonal utilizând una dintre casetele de dialog Niveluri sau Curbe.

Începeți corecțiile tonale ajustând valorile cele mai intense de tonuri luminoase și întunecate ale pixelilor din imagine, setând un interval tonal general pentru imagine. Acest proces este cunoscut ca *setarea tonurilor luminoase și întunecate* sau ca *setarea punctelor albe și negre*. Setarea tonurilor luminoase și întunecate permite în general redistribuirea corespunzătoare a pixelilor de tonuri medii. Totuși, ar putea fi necesar să ajustați manual tonurile medii.

Pentru ajustarea tonalității numai în zonele de tonuri întunecate și luminoase, utilizați comanda Umbră/Evidențiere. Consultați “Îmbunătățirea detaliilor tonurilor întunecate și luminoase” la pagina 168.

- 4 (Opțional) Efectuați alte ajustări de culori.
După ce corectați balansul de culoare general al imaginii, puteți efectua ajustări opționale pentru a îmbunătăți culorile sau pentru a produce efecte speciale.
- 5 Clarificați muchiile imaginii.
Unul din ultimii pași constă în utilizarea filtrului Claritate optimizată pentru a clarifica muchiile imaginii. Gradul de claritate necesar pentru o imagine variază în funcție de calitatea imaginii produsă de camera digitală sau de scannerul utilizat. Consultați “Clarificarea imaginilor” la pagina 205.
- 6 (Opțional) Pregătiți imaginea cu caracteristici pentru presa de tipar.

Dacă trimiteți imaginea la o presă de tipar ale cărei caracteristici le cunoașteți, puteți utiliza opțiunile dintr-una din casetele de dialog Niveluri sau Curbe pentru a importa informațiile despre tonuri luminoase și întunecate în gama unui dispozitiv de ieșire, precum o imprimantă desktop.

Deoarece clarificarea mărește contrastul dintre pixelii învecinați, este posibil ca anumiți pixeli din zonele critice să devină netipăribili la presa pe care o utilizați. Din acest motiv, se recomandă optimizarea setărilor de ieșire după clarificare. Pentru mai multe informații despre ajustarea setărilor de ieșire, consultați “Setarea valorilor țintă pentru tonurile luminoase și întunecate” la pagina 171.

Pentru clipuri video despre efectuarea corecțiilor de tonuri și de luminare, consultați www.adobe.com/go/vid0009_ro și www.adobe.com/go/vid0010_ro.

Comenzile de ajustare a culorilor

Puteți alege dintre următoarele comenzi de ajustare a culorilor:

Comanda Colorare automată Corectează rapid balansul de culoare dintr-o imagine. Deși numele presupune o ajustare automată, puteți optimiza comportamentul comenzii Colorare automată. Consultați “Eliminarea unei dominante de culoare utilizând comanda Colorare automată” la pagina 182.

Comanda Niveluri Ajustează balansul de culoare setând distribuția pixelilor pentru canalele de culoare individuale. Consultați “Ajustarea culorilor utilizând caseta de dialog Niveluri” la pagina 159.

Comanda Curbe Furnizează până la 14 puncte de control pentru ajustările de tonuri luminoase, medii și întunecate ale canalelor individuale. Consultați “Vedere de ansamblu asupra curbelor” la pagina 159.

Comanda Filtru fotografic Efectuează ajustări de culori simulând efectele de utilizare a unui filtru Kodak Wratten sau Fuji în fața obiectivului camerei. Consultați “Modificarea balansului de culoare utilizând comanda Filtru fotografic” la pagina 179.

Comanda Balans de culoare Modifică amestecul general al culorilor dintr-o imagine. Consultați “Aplicarea comenzii Balans de culoare” la pagina 180.

Comanda Nuanță/Saturație Ajustează valorile de nuanță, saturație și luminozitate ale întregii imaginii sau ale componentelor de culoare individuale. Consultați “Ajustarea nuanței și a saturației” la pagina 165.

Comanda Potrivire culoare Potrivește culorile dintr-o imagine cu culorile din altă imagine, culorile dintr-un strat cu cele din alt strat și culorile dintr-o selecție dintr-o imagine cu cele din altă selecție din aceeași imagine sau din altă imagine. De asemenea, această comandă ajustează intervalul de luminanță și de culori și neutralizează dominantele de culoare dintr-o imagine. Consultați “Corespondența culorilor în diferite imagini” la pagina 173.

Comanda Înlocuire culoare Înlocuiește culorile specificate într-o imagine cu noi valori de culori. Consultați “Înlocuirea culorii obiectelor într-o imagine” la pagina 176.

Comanda Culoare selectivă Ajustează cantitatea de culori de proces în componentele de culoare individuale. Consultați “Efectuarea ajustărilor de culori selective” la pagina 178.

Comanda Mixer canale Modifică un canal de culoare și efectuează ajustări de culori dificil de realizat cu alte instrumente de ajustare a culorilor. Consultați “Mixarea canalelor de culoare” la pagina 176.


Efectuarea ajustării unei culori

Toate instrumentele de ajustare a culorilor din Photoshop funcționează în esență în același mod; acestea mapează un interval existent de valori de pixeli la un nou interval de valori. Diferența dintre instrumente constă în gradul de control pe care acestea îl oferă. Pentru o vedere de ansamblu asupra instrumentelor de ajustare a culorilor, consultați “Comenzile de ajustare a culorilor” la pagina 154.

Există două moduri de ajustare a culorilor într-o imagine. Prima este să selectați o comandă din submeniul Imagine > Ajustări. Această metodă modifică permanent pixelii din stratul activ.

A doua metodă este mai flexibilă și constă în utilizarea unui strat de ajustare. Straturile de ajustare vă permit să experimentați ajustările de culori și de tonuri fără să modificați permanent pixelii din imagine. Modificările de culori și de tonuri rezidă în stratul de ajustare, care se comportă ca un vâl prin care apar straturile de dedesubt ale imaginii.

- 1 Dacă doriți să efectuați ajustări pentru o porțiune din imagine, selectați porțiunea respectivă. Dacă nu efectuați nicio selecție, ajustarea se aplică întregii imagini.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Imagine > Ajustări și alegeți o comandă din submeniu.
 - Creați un strat de ajustare. (Consultați “Crearea straturilor de ajustare și de umplere” la pagina 303).
 - Faceți dublu clic pe miniatura unui strat de ajustare existent din paleta Straturi.
- 3 Pentru a vizualiza ajustările din imagine înainte de a le accepta, selectați Previzualizare în caseta de dialog Ajustare culori.


 Pentru a anula modificările fără să închideți caseta de dialog Ajustare culori, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a schimba butonul Anulare în Resetare; apoi faceți clic pe Resetare. Acesta resetează în caseta de dialog valorile prealabile modificărilor.

Salvarea și rePLICAREA setărilor casetei de dialog Ajustare

Puteți salva setările de ajustare a culorilor și le puteți aplica altor imagini. Dacă salvați setările de ajustare a culorilor utilizând comanda Potrivire culoare, consultați “Corespondența culorilor în diferite imagini” la pagina 173.

- Pentru salvarea unei setări, faceți clic pe Salvare în caseta de dialog Ajustare pe care o utilizați. Într-una din casetele de dialog Curbe, Alb-negru sau Mixer canale, selectați Salvare presetare din meniul Paletă. Introduceți un nume pentru setare, apoi faceți clic pe Salvare.
- Pentru a aplica setarea salvată, faceți clic pe Încărcare în caseta de dialog Ajustare pe care o utilizați. Localizați și încărcați fișierul de ajustare salvat. Într-una din casetele de dialog Curbe, Alb-negru sau Mixer canale, presetările salvate apar în

meniul Presetări. Selectați Încărcare presetare din opțiunea Presetare pentru a încărca din altă locație o presetare neafișată în meniul pop-up Presetare.

 În cazul în care aplicați aceeași ajustare frecvent, este recomandat să înregistrați și să rulați ajustarea ca o acțiune sau să creați un droplet.


Corectarea culorilor în CMYK și RGB

Deși puteți executa toate corecțiile de culori și de tonuri în modul RGB și majoritatea ajustărilor în modul CMYK, este recomandat să selectați modul cu atenție. Evitați conversiile multiple între moduri, deoarece valorile culorilor se rotunjesc și se pierd cu fiecare conversie. Nu este necesară conversia din modul RGB în CMYK pentru imaginile care se utilizează pe ecran. Nu este necesar să se efectueze corecții de culoare în modul RGB pentru imaginile CMYK care vor fi separate și tipărite.

Dacă trebuie să converțiți imaginea dintr-un mod în altul, efectuați cele mai multe corecții de culori și de tonuri în modul RGB și utilizați modul CMYK pentru ajustări fine. Avantajele lucrului în modul RGB sunt:

- Puteți economisi memorie și îmbunătăți performanța, deoarece sunt mai puține canale.
- RGB are un interval mai larg de culori decât CMYK și este probabil să se păstreze mai multe culori după ajustări.


Puteți previzualiza culorile CMYK compozite și plăcile de separare utilizând spațiul de lucru CMYK în caseta de dialog Setări culoare. Sau puteți vizualiza culorile utilizând un profil de culoare CMYK personalizat.

 Puteți edita o imagine în modul RGB într-o fereastră și puteți vizualiza aceeași imagine în culorile CMYK în altă fereastră. Selectați Fereastră > Aranjare > Fereastră nouă pentru (nume de fișier) pentru a deschide o a doua fereastră. Selectați opțiunea Spațiu de lucru CMYK pentru Configurare probă, apoi selectați comanda Probă culoare pentru a activa previzualizarea CMYK într-una din ferestre.

Identificarea culorilor din afara gamei reproductibile

O gamă reproductibilă reprezintă intervalul de culori pe care îl poate afișa sau tipări un sistem de culori. O culoare care poate fi afișată în RGB poate fi în afara gamei reproductibile și așadar netipăribilă pentru setarea dvs. CMYK.

În modul RGB puteți stabili dacă o culoare este în afara gamei reproductibile după cum urmează:

- În paleta Informații apare semnul exclamării lângă valorile CMYK de câte ori deplasați cursorul peste o culoare din afara gamei reproductibile.
- Atât în paleta Alegere culoare, cât și în paleta Culoare, apare triunghiul de alertă . Când selectați o culoare din afara gamei reproductibile, se afișează echivalentul CMYK cel mai apropiat. Pentru selectarea echivalentului CMYK, faceți clic pe triunghi sau pe platurile de culoare.

Photoshop plasează automat toate culorile în gama reproductibilă când converțiți o imagine RGB în CMYK. Puteți prefera să identificați culorile din afara gamei reproductibile într-o imagine sau să le corectați manual înainte de a le converti în CMYK. Puteți utiliza comanda Avertizare gamă reproductibilă pentru a evidenția culorile din afara gamei reproductibile.

Căutarea culorilor din afara gamei reproductibile

- 1 Selectați Vizualizare > Configurare probă, apoi alegeți profilul de probă pe care doriți să bazați avertizarea de gamă reproductibilă.
- 2 Selectați Vizualizare > Avertizare gamă reproductibilă.

Toți pixelii din afara gamei reproductibile ai spațiului profilului de probă curent sunt evidențiați.

Modificarea culorii avertizării de gamă reproductibilă

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - (Windows) Selectați Editare > Preferințe > Transparență & gamă reproductibilă.
 - (Mac OS) Selectați Photoshop > Preferințe > Transparență & gamă reproductibilă.
- 2 Sub Avertizare gamă reproductibilă faceți clic pe caseta Culoare pentru a afișa Alegere culoare. Apoi alegeți o nouă culoare de avertizare și faceți clic pe OK.

Pentru rezultate optime, utilizați o culoare care nu este prezentă deja în imagine.

3 Introduceți o valoare în caseta de text Opacitate, apoi faceți clic pe OK.

Utilizați această opțiune pentru a dezvălui mai mult sau mai puțin din imaginea de dedesubt prin culoarea de avertizare. Valorile se pot încadra în intervalul 1 - 100%.



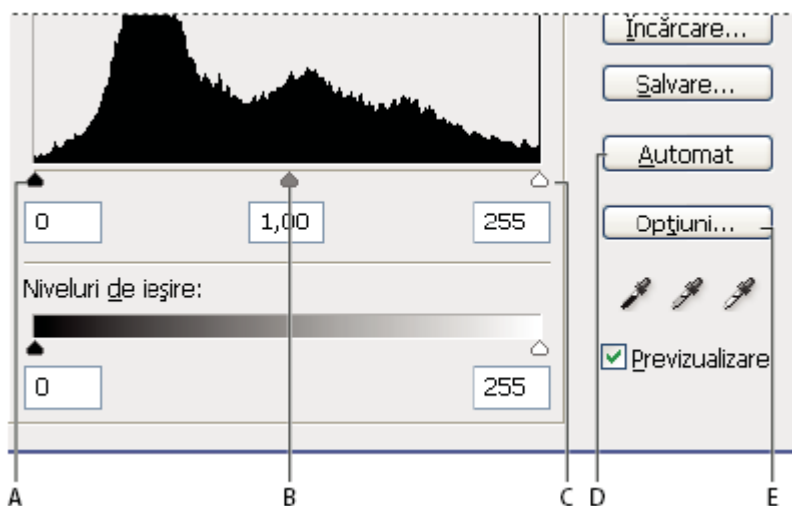
Imaginea inițială și previzualizarea culorilor din afara gamei reproductibile, albastru fiind selectat drept culoare de avertizare pentru gama reproductibilă

Ajustarea culorilor și tonurilor imaginii

Vedere de ansamblu a casetei de dialog Niveluri

Utilizați caseta de dialog Niveluri pentru a corecta intervalul tonal și balansul de culoare al unei imagini, ajustându-i nivelurile de intensitate a tonurilor întunecate, medii și luminoase. Histograma Niveluri reprezintă un ghid vizual pentru ajustarea tonurilor predominante ale imaginii. Pentru mai multe informații modul de citire al unei histogramme, consultați “Despre histogramme” la pagina 147.

Puteți salva setările casetei de dialog Niveluri pentru a le aplica altor imagini. Consultați “Salvarea și rePLICAREA setărilor casetei de dialog Ajustare” la pagina 155.



Caseta de dialog Niveluri

A. Tonurile întunecate B. Tonurile medii C. Tonurile luminoase D. Aplicare corecție culoare automată E. Deschiderea casetei de dialog Opțiuni corecție de culoare automată

Ajustarea intervalului tonal utilizând caseta de dialog Niveluri

Cele două glisoare exterioare Niveluri de intrare mapează punctul negru și punctul alb la setările glisoarelor de ieșire. În mod implicit, glisoarele de ieșire sunt la nivelul 0, unde pixelii sunt complet negri, și la nivelul 255, unde pixelii sunt complet

albi. Astfel, în poziția implicită pentru glisoarele de ieșire, deplasarea glisorului de intrare negru mapează valoarea pixelului la nivelul 0, iar deplasarea glisorului punctului alb mapează valoarea pixelului la nivelul 255. Nivelurile care rămân sunt redistribuite între nivelurile 0 și 255. Această redistribuire mărește intervalul tonal al imaginii, mărind de fapt contrastul general al imaginii.

Notă: Când sunt tăiate tonurile întunecate, pixelii sunt complet negri, fără niciun detaliu. Când sunt tăiate tonurile luminoase, pixelii sunt complet albi, fără niciun detaliu.

Glisorul de intrare din mijloc ajustează gama imaginii. Deplasează tonurile medii (nivelul 128) și schimbă valorile intensității intervalului mediu de tonuri de gri fără a modifica dramatic tonurile luminoase și întunecate.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Ajustări > Niveluri.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Niveluri. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

2 Pentru ajustarea tonurilor într-un anumit canal de culoare, selectați o opțiune din meniul Canal.

Pentru editarea unei combinații de canale de culoare în același timp, mențineți apăsată tasta Shift și selectați canalele din paleta Canale înainte de a alege comanda Niveluri. Meniul Canal afișează apoi abrevierile pentru canalele țintă - de exemplu, CM pentru cyan și magenta. De asemenea, meniul conține canalele individuale pentru combinația selectată. Trebuie să editați individual canalele spot și canalele alfa. Rețineți că această metodă nu funcționează în stratul de ajustare Niveluri.

3 Pentru a ajusta tonurile întunecate și luminoase manual, trageți glisoarele Niveluri de intrare alb și negru la marginea primului grup de pixeli la unul din capetele histogramei.

De exemplu, dacă deplasați glisorul punctului negru la dreapta, la nivelul 5, Photoshop mapează toți pixelii la nivelul 5 și de la niveluri inferioare la nivelul 0. În mod similar, dacă deplasați glisorul punctului alb la stânga, la nivelul 243, Photoshop mapează toți pixelii la nivelul 243 și de la niveluri superioare la nivelul 255. Maparea afectează pixelii cei mai închiși și cei mai deschiși din fiecare canal. Pixelii corespunzători din celelalte canale sunt ajustați în mod proporțional, pentru a se evita modificarea balansului de culoare.

Notă: De asemenea, puteți introduce valori direct în prima și a în treia casetă de text Niveluri de intrare.

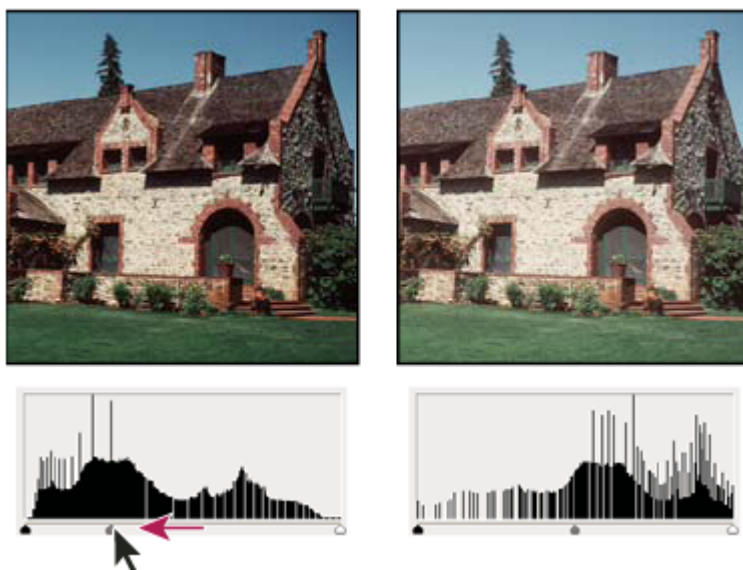


Ajustarea punctelor albe și negre cu glisoarele Niveluri de intrare

4 Pentru ajustarea tonurilor medii, utilizați glisorul de intrare din mijloc pentru a efectua ajustarea gamei.

Deplasarea la stânga a glisorului de intrare din mijloc face imaginea mai deschisă. Această ajustare a glisorului mapează un nivel inferior (mai întunecat) la nivelul median dintre glisoarele de ieșire. Dacă glisoarele de ieșire se află în poziția lor implicită (0 și 255), punctul de mijloc este nivelul 128. În acest exemplu, tonurile întunecate se extind pentru a umple intervalul tonal de la 0 la 128, iar tonurile luminoase se comprimă. Deplasarea la dreapta a glisorului de intrare din mijloc produce efectul opus, făcând imaginea mai întunecată.

Notă: De asemenea, puteți introduce o valoare de ajustare a gamei direct în caseta de text Niveluri de intrare din mijloc.



Deplasarea glisorului din mijloc ajustează gama imaginii

5 Faceți clic pe OK.


Puteți vizualiza histograma ajustată în paleta Histogramă.

Ajustarea culorilor utilizând caseta de dialog Niveluri

1 Pentru a deschide caseta de dialog Niveluri, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Ajustări > Niveluri.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Niveluri. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

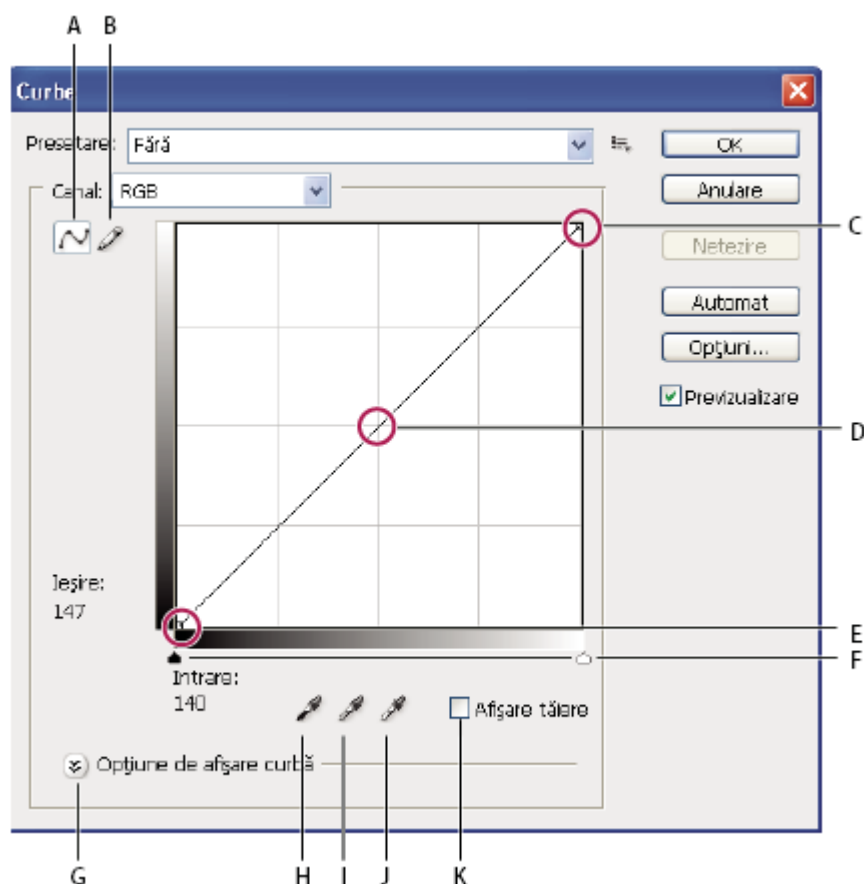
2 Pentru neutralizarea unei dominante de culoare, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Faceți dublu clic pe Setare punct gri pentru instrumentul Pipetă  în caseta de dialog Niveluri pentru a afișa Alegere culoare Adobe. Introduceți valorile pe care doriți să le asignați pentru griul neutru și faceți clic pe OK. Apoi faceți clic pe partea din imagine a cărei culoare doriți să o modificați în gri neutru.
- Faceți clic pe Opțiuni în caseta de dialog Niveluri. Faceți clic pe specimenul de culoare Tonuri medii pentru a afișa Alegere culoare Adobe. Introduceți valorile pe care doriți să le asignați pentru griul neutru și faceți clic pe OK. Această metodă prezintă avantajul de a afișa previzualizarea valorilor asiguate.

În general, asignați valori identice componente de culoare pentru a obține un gri neutru. De exemplu, asignați valori identice de roșu, verde și albastru pentru a produce gri neutru într-o imagine RGB.

Prezentare de ansamblu a curbelor

Puteți utiliza caseta de dialog Curbe sau caseta de dialog Niveluri pentru ajustarea întregului interval tonal al imaginii. Caseta de dialog Curbe vă permite să ajustați până la 14 puncte diferite în intervalul tonal al imaginii (de la tonuri întunecate la luminoase). Caseta de dialog Niveluri include numai trei ajustări (punct alb, punct negru, gama). De asemenea, puteți utiliza caseta de dialog Curbe pentru a efectua ajustări precise canalelor de culoare individuale dintr-o imagine. Puteți salva ca presetări setările casetei de dialog Curbe. Consultați "Salvarea și replicarea setărilor casetei de dialog Ajustare" la pagina 155.



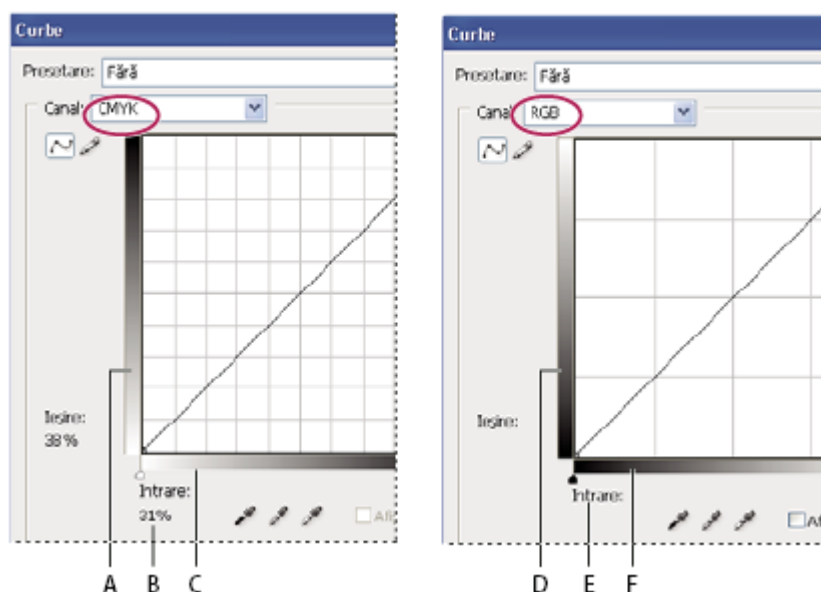
Caseta de dialog Curbe

A. Ajustarea curbei adăugând puncte. B. Desenarea unei curbe cu creionul. C. Tonurile luminoase D. Tonurile medii E. Tonurile întunecate F. Glisoarele de puncte negre și albe. G. Opțiuni de afișare a curbei H. Setarea punctului negru. I. Setarea punctului gri. J. Setarea punctului alb. K. Afișarea tăierii

În caseta de dialog Curbe, intervalul tonal este reprezentat sub forma unei linii de bază diagonale drepte, deoarece nivelurile de intrare (valorile intensității inițiale a pixelilor) și nivelurile de ieșire (valorile noi de culoare) sunt identice.

Notă: După ce ați efectuat o ajustare a intervalului tonal în caseta de dialog Curbe, Photoshop continuă să afișeze linia de bază ca referință. Pentru a ascunde linia de bază, dezactivați Afișare linie de bază în Opțiuni grilă curbă.

Axa orizontală a graficului reprezintă nivelurile de intrare; axa verticală reprezintă nivelurile de ieșire.



Casetele de dialog Curbe implicite pentru imaginile CMYK și RGB

A. Orientarea implicită a barei de ieșire tonală CMYK B. Valorile de intrare și ieșire CMYK în procente C. Orientarea implicită a barei de intrare tonală CMYK D. Orientarea implicită a barei de ieșire tonală RGB E. Valorile de intrare și de ieșire RGB în niveluri de intensitate F. Orientarea implicită a barei de intrare tonală RGB

Setarea opțiunilor de afișare a curbei


Puteți controla afișarea grilei curbei, utilizând Opțiuni afișare curbă.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Ajustări > Curbe.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Curbe. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

2 Expandați Opțiuni afișare curbă și selectați una dintre următoarele:

- Pentru a inversa afișarea valorilor de intensitate și a procentelor, selectați Afișare cantitate de lumină (0-255) sau Afișare cantitate de pigment/cerneală în %. Curbe afișează valorile intensității pentru imaginile RGB într-un interval de la 0 la 255, cu negru (0) în colțul din stânga-jos. Procentele pentru imaginile CMYK sunt afișate într-un interval de la 0 la 100, cu tonurile luminoase (0%) în colțul din stânga-jos. După ce se inversează valorile și procentele intensității, 0 se află în colțul din dreapta-jos pentru imaginile RGB; 0% se află în colțul din dreapta-jos pentru imaginile CMYK.
- Pentru a afișa liniile grilei cu incrementuri de 25%, selectați Grilă simplă; pentru a le afișa cu incrementuri de 10%, alegeți Grilă detaliată.

 Pentru a modifica incrementurile liniei grilei, faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe grilă.

- Pentru a afișa curbele de canale de culoare suprapuse peste curba compozită, selectați Afișare suprapuneri canale.
- Pentru a afișa o suprapunere a histogramei, selectați Afișare histogramă. Pentru mai multe informații despre cum se citește o histogramă, consultați "Despre histograme" la pagina 147.
- Pentru a afișa o linie de bază desenată pe grilă la un unghi de 45 de grade, selectați Afișare linie de bază.
- Pentru a afișa linii orizontale și verticale care să vă ajute să aliniați puncte în timp ce trageți în raport cu histograma sau grila, selectați Afișare linie de intersecție.

Ajustarea culorilor și a tonalității cu ajutorul casetei de dialog Curbe

Puteți ajusta tonalitatea și culorile unei imagini modificând forma curbei în caseta de dialog Curbe. Deplasarea curbei în sus sau în jos luminează sau întunecă imaginea, după cum este setată caseta de dialog să afișeze nivelurile sau procentele. Secțiunile mai abrupte ale curbei reprezintă zonele de contrast mai puternic; secțiunile mai plane reprezintă zonele de contrast mai slab.

În cazul în care caseta de dialog Curbe este setată să afișeze niveluri în loc de procente, tonurile luminoase sunt reprezentate în colțul din dreapta-sus al graficului. Deplasarea unui punct în partea de sus a curbei ajustează tonurile luminoase, deplasarea unui punct în centrul curbei ajustează tonurile medii, iar deplasarea unui punct în secțiunea inferioară a curbei ajustează tonurile întunecate. Pentru a închide tonurile luminoase, deplasați un punct în partea superioară a curbei. Deplasarea unui punct fie în jos, fie la dreapta mapează valoarea de intrare la o valoare de ieșire inferioară, iar imaginea se închide. Pentru a deschide tonurile întunecate, deplasați un punct în partea inferioară a curbei. Deplasarea unui punct fie în sus, fie la stânga mapează valoarea de intrare la o valoare de ieșire superioară, iar imaginea se deschide.

Notă: În general, sunt necesare doar mici ajustări ale curbei pentru a efectua corecții de tonuri și de culori pentru majoritatea imaginilor.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Ajustări > Curbe.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Curbe. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou

2 (Opțional) Pentru a ajusta balansul de culoare al imaginii, selectați canalul sau canalele pe care doriți să le ajustați din meniul Canal.


Pentru editarea unei combinații de canale de culoare în același timp, mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic pe canalele din paleta Canale înainte de a alege Curbe. Meniul Canal afișează apoi abrevierile pentru canalele țintă—de exemplu, CM pentru cyan și magenta. De asemenea, acesta conține canalele individuale pentru combinația selectată. Această metodă nu funcționează într-un strat de ajustare a curbelor.

Notă: Selectați Suprapuneri canale în Opțiuni afișare curbă pentru a vedea curbele canalelor de culoare suprapuse peste curba compozită.

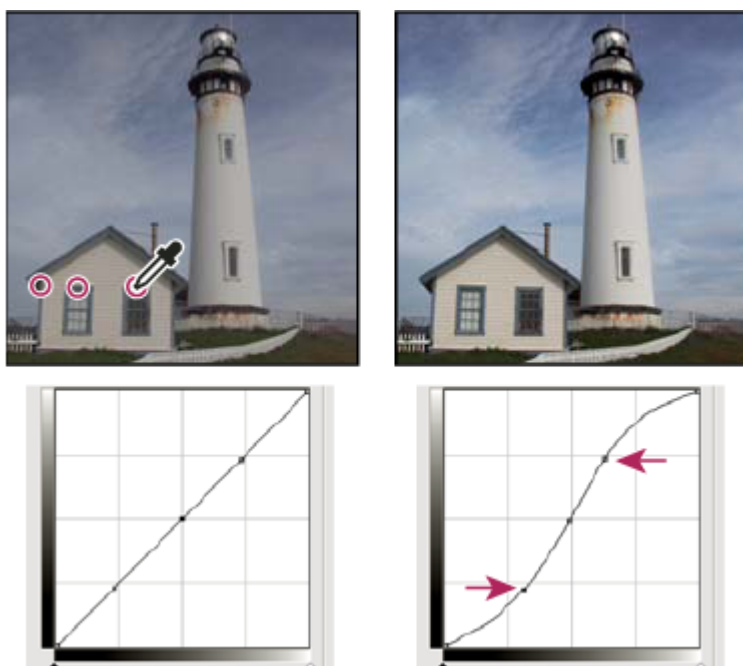
3 Adăugați un punct de-a lungul curbei, efectuând una din următoarele acțiuni:

- Faceți clic direct pe curbă.
- (numai pentru imagini RGB) Mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pe un pixel din imagine.


Menținând apăsată tasta Ctrl/Command și făcând clic pe pixelii din imagine reprezintă cea mai bună metodă pentru a adăuga puncte când doriți să păstrați sau să ajustați anumite detalii dintr-o imagine RGB.

 Pentru a identifica zonele care urmează să fie tăiate din imagine (complet negre sau complet albe), selectați Afișare tăiere.

Puteți adăuga pe curbă până la 14 puncte de control. Pentru eliminarea unui punct de control, trageți-l în afara graficului, selectați-l și apăsați Ștergere sau, menținând apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS), faceți clic pe punctul de control. Nu puteți șterge capetele curbei.



Menținând apăsată tasta *Ctrl* (Windows) sau *Command* (Mac OS), faceți clic pe trei zone dintr-o imagine pentru a adăuga puncte pe curbă. Luminarea tonurilor luminoase și întunecarea tonurilor întunecate sunt reprezentate de o curbă în formă de S în care contrastul imaginii este mărit.

 Pentru a stabili zonele cele mai deschise și cele mai închise dintr-o imagine RGB, trageți cursorul peste imagine. Casetă de dialog *Curbe* afișează valorile intensității zonei de sub cursor și locația corespunzătoare de pe curbă. Tragerea cursorului peste o imagine CMYK afișează procentele în paleta *Culoare*, dacă aceasta este setată să afișeze valorile CMYK.

4 Pentru a ajusta forma curbei, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe un punct și trageți de curbă până când tonul și culoarea arată corect. Apăsați pe *Shift* și trageți pentru a restrânge curba orizontal și vertical.
- Faceți clic pe un punct de pe curbă și introduceți valorile în casetele de text *Intrare* și *Ieșire*.
- Selectați creionul în partea superioară a casetei de dialog și trageți pentru a desena o nouă curbă. Puteți menține apăsată tasta *Shift* pentru a reduce curba la o linie dreaptă și faceți clic pentru a-i defini capetele. Când ați terminat, faceți clic pe *Netezire* pentru a netezi curba.

Punctele de pe curbă rămân ancorate până când le deplasați. Drept urmare, puteți efectua o ajustare într-o singură zonă tonală fără ca celelalte să fie influențate.

Aplicarea corecției de culoare automate

Puteți aplica o corecție de culoare automată utilizând opțiunile din caseta de dialog *Opțiuni corecție de culoare automată*. Puteți aplica unei imagini corecții de culoare automată, contrast automat sau niveluri automate. Pentru mai multe informații despre aceste opțiuni, consultați "Setarea opțiunilor de ajustare automată" la pagina 182.

Setarea punctelor albe și negre

Utilizați glisoarele alb și negru pentru a seta rapid punctele albe și negre. De exemplu, dacă deplasați glisorul punctului negru la dreapta, la intrarea 5, Photoshop mapează toți pixelii la intrarea 5 și de la niveluri inferioare la nivelul 0. În mod similar, dacă deplasați glisorul de punct alb la stânga la nivelul 243, Photoshop mapează toți pixelii de la nivelul 243 și de la niveluri superioare la nivelul 255. Maparea afectează pixelii cei mai închiși și cei mai deschiși din fiecare canal. Pixelii care corespund celorlalte canale sunt ajustați în mod proporțional pentru a se evita modificarea balansului de culoare.

- ❖ Trageți glisoarele punctelor alb și negru pe orice punct de-a lungul axei. Pe măsură ce trageți, observați că valoarea de intrare se modifică. Pentru previzualizarea tăierii pe parcursul ajustării punctelor negru și alb, selectați *Afișare tăiere* în caseta de dialog *Curbe* sau mențineți apăsată tasta *Alt* (Windows) sau *Option* (Mac OS) pe măsură ce trageți de glisoare.


Scurtături de la tastatură: caseta de dialog Curbe

Puteți utiliza aceste scurtături de la tastatură în caseta de dialog Curbe:

- Pentru setarea unui punct pe curbă în canalul curent specificat în caseta de dialog Curbe, mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pe imagine.
- Pentru setarea unui punct pe curbă pentru culoarea selectată în fiecare canal al componenteii culorii (dar nu în canalul compozit), mențineți apăsată tastele Shift+Ctrl (Windows) sau Shift+Command (Mac OS) și faceți clic pe imagine.
- Pentru a selecta mai multe puncte, mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic pe punctele de pe curbă. Punctele selectate se afișează în negru.
- Pentru a deselecta toate punctele de pe curbă, faceți clic pe grilă sau apăsați tastele Ctrl-D (Windows) sau Command-D (Mac OS).
- Pentru a deplasa punctele selectate pe curbă, apăsați tastele săgeată.
- Pentru a deplasa înainte punctele de control pe curbă, apăsați tasta săgeată dreapta.
- Pentru a deplasa înapoi punctele de control pe curbă, apăsați tasta săgeată stânga.

Corectarea culorilor utilizând pipetele


Puteți utiliza pipetele în casetele de dialog Niveluri sau Curbe pentru a corecta dominantă de culoare - o tentă nedorită de la un exces de culoare (roșu, verde, albastru sau cyan, magenta, galben). Este mai ușor să balansați culoarea unei imagini identificând mai întâi o zonă care trebuie să fie neutră și apoi eliminând dominantă de culoare din zona respectivă. În funcție de imagine, puteți prefera să utilizați una sau toate cele trei pipete. Pipetele funcționează optim pe o imagine cu tonuri neutre ușor de identificat.




Notă: Setare punct gri pentru instrumentul Pipetă  este utilizat în principal pentru corecția de culori și nu este disponibil când lucrați cu imagini în tonuri de gri.

Pentru rezultate optime, nu utilizați pipetele în imagini care au nevoie de ajustări semnificative pentru a mapa un pixel la valorile maxime de tonuri luminoase sau la valorile minime de tonuri întunecate.

Important: Utilizarea pipetelor anulează toate ajustările anterioare pe care le-ați efectuat cu comanda Niveluri sau comanda Curbe. Dacă intenționați să utilizați pipetele, este recomandat să le utilizați primele, apoi să optimizați ajustările cu glisoarele de niveluri sau punctele de curbă.

- 1 Identificați o zonă de tonuri luminoase, medii sau întunecate care ar trebui să fie gri neutru. În funcție de imagine și de rezultatul dorit, puteți identifica o singură zonă.

 Utilizați un eșantionor de culoare pentru a marca zona neutră astfel încât să puteți face mai târziu clic pe aceasta cu o pipetă.

- 2 Deschideți casetele de dialog Niveluri sau Curbe. Selectați Imagine > Ajustări, apoi alegeți Niveluri sau Curbe. De asemenea, puteți utiliza un strat de ajustare.
- 3 Faceți dublu clic pe instrumentul Setare punct negru , pe instrumentul Setare punct gri  sau pe instrumentul Setare punct alb pentru instrumentul Pipetă . Utilizați Alegere culoare Adobe pentru a specifica o culoare țintă neutră.
Dacă lucrați în RGB, introduceți aceleași valori pentru R, G și B pentru a specifica o culoare neutră. Culoarea neutră trebuie să fie cât mai apropiată posibil de valorile eșantionorului de culoare.
Dacă doriți să păstrați anumite detalii din tonurile întunecate sau luminoase, specificați o valoare pentru Setare punct negru și Setare punct alb pentru instrumentele Pipetă, care se află în gama reproductibilă a dispozitivului de ieșire (presă de tipar, imprimantă laser și altele).
- 4 Cu pipeta vizată, faceți clic pe zona neutră pe care ați identificat-o anterior. Asigurați-vă că utilizați instrumentul potrivit pentru tonuri întunecate și luminoase.
- 5 Repetați pașii 3 și 4 utilizând altă pipetă, dacă este necesar. Faceți clic pe pipeta selectată pentru a o deselecta.
- 6 Dacă este necesar, efectuați ajustări finale în caseta de dialog Niveluri sau Curbe.
- 7 Faceți clic pe OK. Dacă ați specificat noi culori țintă pentru o pipetă, Photoshop vă întrebă dacă doriți să le salvați drept valori implicite.

Ajustarea nuanței și a saturației

Comanda Nuanță/Saturație vă permite să ajustați nuanța, saturația și luminozitatea unei anumite componente de culoare dintr-o imagine sau să ajustați simultan toate culorile dintr-o imagine. Această comandă este recomandată în special pentru ajustarea fină a culorilor dintr-o imagine CMYK, astfel încât acestea să fie în gama reproductibilă a dispozitivului de ieșire.

Puteți salva setările din caseta de dialog Nuanță/Saturație și le puteți încărca pentru a le reutiliza în alte imagini. Pentru mai multe informații, consultați "Salvarea și reaplicarea setărilor casetei de dialog Ajustare" la pagina 155.

Aplicarea comenzii Nuanță/Saturație

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

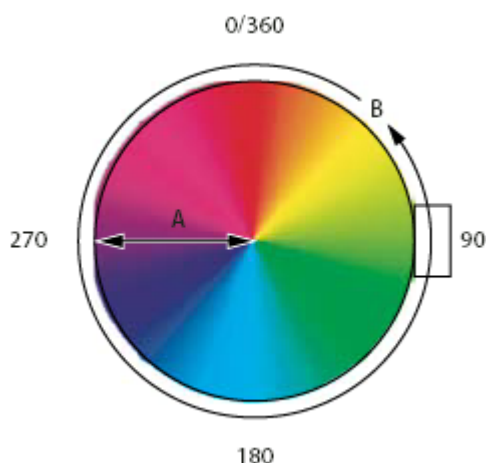
- Selectați Imagine > Ajustări > Nuanță/Saturație.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Nuanță/Saturație. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou. Cele două bare de culori din caseta de dialog reprezintă culorile în ordinea de pe cercul de culori. Bara de culori superioară afișează culoarea înainte de ajustare; bara inferioară afișează modul în care ajustarea afectează toate nuanțele la saturație completă.

2 Selectați culorile pe care doriți să le ajustați utilizând meniul pop-up Editare:

- Selectați Model pentru a ajusta toate culorile simultan.
- Selectați una dintre celelalte game de culoare presetate listate pentru culoarea pe care doriți să o ajustați. Pentru modificarea gamei de culoare, consultați "Ajustarea nuanței și a saturației" la pagina 165.

3 Pentru Nuanță, introduceți o valoare sau trageți de glisor până când sunteți mulțumit de culori.

Valorile afișate în caseta de text reflectă numărul gradelor de rotație în jurul cercului, de la culoarea inițială a pixelului. O valoare pozitivă indică o rotație în sensul acelor de ceasornic; o valoare negativă, o rotație în sens invers acelor de ceasornic. Valorile se încadrează în intervalul de la -180 la +180.



Cercul culorilor
A. Saturație B. Nuanță

4 Pentru Saturație, introduceți o valoare sau trageți de glisor la dreapta pentru a mări saturația sau la stânga pentru a o micșora.

Culoarea se îndepărtează sau se apropie de centrul cercului de culori. Valorile se încadrează în intervalul de la -100 (procentul de desaturare, culori mai terne) la +100 (procentul de mărire a saturației).

5 Pentru Luminozitate, introduceți o valoare sau trageți de glisor la dreapta pentru a mări luminozitatea (se adaugă alb culorii) sau la stânga pentru a o micșora (se adaugă negru culorii). Valorile se încadrează în intervalul de la -100 (procentul de negru) la +100 (procentul de alb).

Notă: Faceți clic pe butonul Resetare pentru a anula o setare în caseta de dialog Nuanță/Saturație. Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a schimba butonul Anulare în Resetare.

Specificarea gamei de culoare ajustate în comanda Nuanță/Saturație

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:




- Selectați Imagine > Ajustări > Nuanță/Saturație.

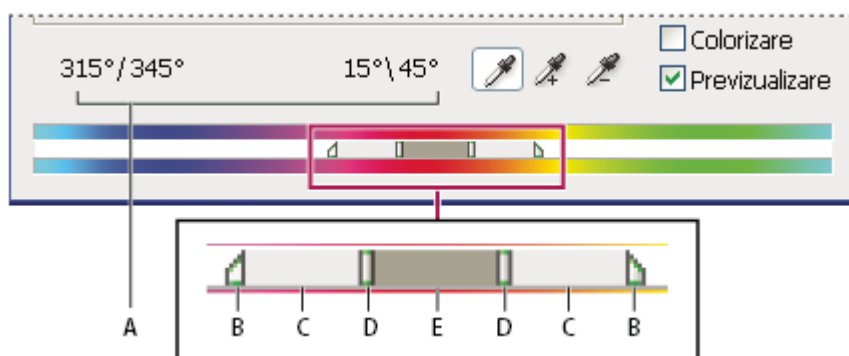
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Nuanță/Saturație. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

2 În caseta de dialog Nuanță/Saturație selectați o culoare din meniul Editare.

Apar patru valori din cercul de culori (în grade) în caseta de dialog. Acestea corespund glisoarelor de ajustare care apar între barele de culori. Cele două glisoare verticale interne definesc gama de culoare. Cele două glisoare externe în formă de triunghi indică unde se opresc ajustările pe o gamă de culoare (*această oprire* reprezintă de fapt o creștere sau o reducere progresivă a ajustărilor în loc de o aplicare sau o neaplicare clară a ajustărilor).

3 Utilizați instrumentele pipetă sau glisoarele de ajustare pentru a modifica gama de culori.

- Faceți clic sau trageți într-o imagine cu instrumentul Pipetă  pentru a selecta o gamă de culoare. Pentru a expanda gama, faceți clic sau trageți în imagine cu Adăugare la eșantion pentru instrumentul Pipetă . Pentru a reduce gama de culoare, faceți clic sau trageți în imagine cu Scădere din eșantion pentru instrumentul Pipetă . De asemenea, cu o pipetă selectată, puteți apăsa pe Shift pentru a adăuga la gamă sau pe Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a scădea din ea.
- Trageți de unul dintre glisoarele în formă de triunghi alb pentru a ajusta progresiv cantitatea de culoare fără a afecta gama.
- Trageți zona între triunghi și bara verticală pentru a ajusta gama fără a afecta cantitatea de reducere sau creștere progresivă a culorii.
- Trageți de zona centrală pentru a deplasa întregul glisor de ajustare (care include triunghiurile și barele verticale) pentru a selecta o altă zonă de culoare.
- Trageți de una din barele albe verticale pentru a ajusta gama componentei de culoare. Deplasarea barei verticale din centrul glisorului de ajustare și mai aproape de un triunghi mărește gama de culoare și micșorează ajustarea progresivă. Deplasarea barei verticale mai aproape de centrul glisorului de ajustare și mai departe de un triunghi micșorează gama de culoare și mărește ajustarea progresivă.
- Mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și trageți de bara de culoare pentru a plasa o altă culoare în centrul barei.



glisor de ajustare Nuanță/Saturație

A. Valorile glisorului Nuanță B. Ajustează creșterea sau reducerea progresivă fără să afecteze gama C. Ajustează gama fără să afecteze creșterea sau reducerea progresivă D. Ajustează gama de culori și creșterea sau reducerea progresivă E. Deplasează întregul glisor

Dacă modificați glisorul de ajustare astfel încât să se încadreze în altă gamă de culori, numele din meniul Editare se modifică pentru a reflecta această modificare. De exemplu, dacă selectați Galben și îi modificați gama astfel încât să se încadreze în partea cu roșu a barei de culoare, numele se modifică în Roșu 2. Puteți converti până la șase game de culori individuale în variante ale aceleiași game (de exemplu, Roșu până la Roșu 6).

Notă: În mod implicit, gama de culori selectată când alegeți o componentă de culoare este de 30° de grade, cu o ajustare progresivă de 30° pe fiecare parte. O setare prea scăzută a ajustării progresive poate produce efectul de benzi în imagine.

Colorarea unei imagini în tonuri de gri sau crearea unui efect monocrom

- 1 În cazul în care colorați o imagine în tonuri de gri, selectați Imagine > Mod > Culoare RGB pentru a converti imaginea în RGB.
- 2 Pentru a deschide caseta de dialog Nuanță/Saturație, efectuați una din următoarele acțiuni:
 - Selectați Imagine > Ajustări > Nuanță/Saturație.
 - Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Nuanță/Saturație. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

- 3 Selectați opțiunea Colorizare. În cazul în care culoarea planului frontal este negru sau alb, imaginea este convertită la o nuanță roșie (0°). În cazul în care culoarea planului frontal nu este alb sau negru, imaginea este convertită la nuanța culorii curente a planului frontal. Valoarea luminozității fiecărui pixel nu se modifică.
- 4 (Opțional) Utilizați glisorul Nuanță pentru a selecta o culoare nouă. Utilizați glisoarele Saturație și Luminozitate pentru a ajusta saturația și luminozitatea pixelilor.

Conversia unei imagini color în alb-negru

Comanda Alb & negru vă permite să convertiți o imagine color în tonuri de gri, menținând controlul integral asupra modului de conversie a culorilor individuale. De asemenea, puteți nuanța tonurile de gri aplicând imaginii un ton de culoare, de exemplu pentru crearea unui efect sepia. Alb & negru funcționează ca Mixer canale care, de asemenea, convertește imaginile color în monocrome, permițându-vă să ajustați intrarea canalelor de culoare.

Pentru un clip video despre conversia imaginilor color în alb & negru, consultați www.adobe.com/go/vid0017_ro.

- 1 Selectați Imagine > Ajustări > Alb & negru. Photoshop execută o conversie implicită de tonuri de gri pe baza mixajului de culori din imagine.
- 2 Ajustați manual conversia utilizând glisoarele de culoare, aplicați Conversie automată sau selectați un mixaj personalizat salvat anterior.

Presetare	Selectați un mixaj de tonuri de gri predefinit sau un mixaj salvat anterior. Pentru salvarea unui mixaj, selectați Salvare presetare din meniul paletii.
Auto	Setează un mixaj de tonuri de gri bazat pe valorile culorilor imaginii, maximizând distribuția valorilor de gri. Mixajul Automat oferă de cele mai multe ori rezultate excelente sau poate fi utilizat ca punct de pornire pentru inversarea valorilor de gri utilizând glisoarele de culoare.
Glisoarele de culori	<p>Ajustați tonurile de gri ale anumitor culori dintr-o imagine. Trageți de un glisor la stânga pentru a întuneca și la dreapta pentru a lumina tonurile de gri ale culorii inițiale a unei imagini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rampele de tonuri de gri arată cât de întunecată va deveni o componentă de culoare în conversia în tonuri de gri. • Cursorul mouse-ului se transformă într-o pipetă dacă îl deplasați peste imagine. Faceți clic pe o zonă de imagine și mențineți apăsat pentru a evidenția culoarea predominantă în acea locație. Faceți clic și trageți pentru a deplasa glisorul de culoare pentru această culoare, făcând-o mai închisă sau mai deschisă în imagine. Faceți clic și eliberați pentru a evidenția caseta de text pentru glisorul selectat. • Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe o culoare pentru a reseta un glisor individual la setarea lui inițială. Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a schimba butonul Anulare în Resetare, permițând resetarea tuturor glisoarelor de culoare.
Previzualizare	Deselectați pentru a vizualiza imaginea în modul de culoare inițial.

- 3 Pentru a aplica un ton de culoare la tonurile de gri, selectați opțiunea Tentă și ajustați glisoarele Nuanță și Saturație după cum este necesar. Glisorul Nuanță modifică tenta culorii, iar glisorul Saturație modifică concentrația culorii. Faceți clic pe culoare pentru a deschide opțiunea Alege culoare și pentru a regla fin culoarea tentei.

Consultați și

“Mixarea canalelor de culoare” la pagina 176

Îmbunătățirea detaliilor tonurilor întunecate și luminoase

Comanda Umbră/Evidențiere este recomandată pentru corectarea fotografiilor în care apar imagini numai cu siluetele subiecților din cauza unei iluminări de fundal puternice sau pentru corectarea subiecților oarecum șterși din cauză că au fost prea aproape de blițul camerei. De asemenea, ajustarea este utilă pentru luminarea zonelor de tonuri întunecate dintr-o imagine altfel bine luminată. Comanda Umbră/Evidențiere nu doar luminează sau întunecă imaginea, ci luminează sau întunecă pe baza pixelilor din jur (învecinare locală) din tonurile întunecate sau luminoase. Din acest motiv, există controale separate pentru tonurile întunecate și luminoase. Valorile implicite sunt setate să repare imaginile cu probleme privind iluminarea de fundal. De asemenea, comanda Umbră/Evidențiere are un glisor Contrast tonuri medii, opțiunile Ajustare la negru și Ajustare la alb pentru a ajusta contrastul general al imaginii.



Imaginea inițială și cu corecția de tonuri întunecate/tonuri luminoase aplicată

Ajustarea tonurilor întunecate și luminoase ale imaginii

- 1 Selectați Imagine > Ajustări > Umbră/Evidențiere.

Asigurați-vă că este selectată opțiunea Previzualizare în caseta de dialog dacă doriți ca imaginea să fie actualizată pe măsură ce efectuați ajustări.


- 2 Ajustați cantitatea de corecție de luminare deplasând glisorul Cantitate sau introducând o valoare în procente în caseta de text Tonuri întunecate sau Tonuri luminoase. Valorile mai mari oferă luminare mai mare pentru tonurile întunecate sau întunecare mai mare pentru tonurile luminoase. Puteți ajusta atât tonurile întunecate, cât și tonurile luminoase într-o imagine.
- 3 Pentru un control mai fin, selectați Afișare opțiuni suplimentare, pentru a efectua ajustări suplimentare.
- 4 (Opțional) Faceți clic pe butonul Salvare ca valori prestabilite pentru a salva setările curente și pentru ca acestea să devină setările implicite pentru comanda Umbră/Evidențiere. Pentru a restaura setările implicite inițiale, mențineți apăsată tasta Shift în timp ce faceți clic pe butonul Salvare ca valori prestabilite.

Notă: Puteți reutiliza setările Tonuri întunecate/Tonuri luminoase făcând clic pe butonul Salvare pentru a salva setările curente într-un fișier, iar ulterior, prin utilizarea butonului Încărcare, le veți reîncărca. Pentru mai multe informații despre salvarea și încărcarea setărilor, consultați “Salvarea și reaplicarea setărilor casetei de dialog Ajustare” la pagina 155.

- 5 Faceți clic pe OK.

Opțiunile comenzii Umbră/Evidențiere

Gamă tonală Controlează intervalul de tonuri modificate din tonurile întunecate sau luminoase. Valorile mai mici limitează ajustările la regiunile mai întunecate pentru corecția tonurilor întunecate și la regiunile mai luminoase pentru corecția tonurilor luminoase. Valorile mai mari măresc intervalul de tonuri care va fi ajustat ulterior în tonurile medii. De exemplu, la 100% glisorul de gamă tonală afectează mai mult tonurile întunecate, tonurile medii sunt parțial afectate, iar tonurile luminoase nu sunt afectate. Gama tonală variază de la imagine la imagine. O valoare prea mare poate introduce halouri în jurul muchiilor foarte întunecate sau foarte luminoase. Setările implicite încearcă să reducă aceste artefacte. De asemenea, halourile pot apărea când valorile pentru Cantitatea de tonuri întunecate sau Cantitatea de tonuri luminoase sunt prea mari.

 În mod implicit, gama tonală este setată la 50%. În cazul în care încercați să luminați un subiect întunecat, iar tonurile medii și luminoase se modifică prea mult, încercați să reduceți Gama de tonuri întunecate spre valoarea zero, astfel încât să fie luminate numai zonele întunecate. Dacă totuși aveți nevoie să luminați atât tonurile medii, cât și tonurile întunecate, măriți Gama de tonuri întunecate spre valoarea 100%.

Rază Controlează dimensiunea învecinării locale care înconjoară fiecare pixel. Pixelii învecinați sunt utilizați pentru a stabili dacă un pixel se află în tonurile întunecate sau luminoase. Dacă deplasați cursorul la stânga, este specificată o suprafață mai mică, iar dacă este deplasat la dreapta, este specificată o suprafață mai mare. Dimensiunea învecinării locale optime depinde de imagine. Este recomandat să efectuați mai multe ajustări. Dacă raza este prea mare, ajustarea tinde să lumineze (sau întunece) întreaga imagine, în loc să lumineze numai subiectul. Este recomandat să setați raza la dimensiunea aproximativă a subiecților de interes din imagine. Efectuați mai multe setări pentru Rază pentru a obține echilibrul optim între contrastul subiectului și luminarea (sau întunecarea) diferențială a subiectului în comparație cu fundalul.

Corecție culoare Permite optimizarea culorilor în regiunile imaginii care s-au modificat. Această ajustare este disponibilă numai în imaginile color. De exemplu, măbind setarea glisorului Cantitate tonuri întunecate, evidențiați culorile care erau întunecate în imaginea inițială. Este posibil să doriți ca aceste culori să fie mai vii sau mai puțin vii. Ajustați glisorul Corecție culoare pentru a obține rezultate optime. În general, mărirea valorilor tinde să producă culori mai saturate, iar micșorarea valorilor produce culori mai puțin saturate.

Notă: Deoarece glisorul Corecție culoare afectează numai porțiunile de imagine modificate, cantitatea de variație de culoare depinde de cantitatea de tonuri întunecate sau luminoase aplicată. Cu cât corecția de tonuri întunecate și luminoase este mai mare, cu atât este mai mare intervalul de corecție de culoare disponibil. Glisorul Corecție culoare exercită un control subtil asupra culorilor întunecate sau luminoase din imagine. Dacă doriți să modificați nuanțele sau saturația întregii imagini, utilizați comanda Nuanță/Saturație după ce ați aplicat comanda Umbră/Evidențiere.

Luminozitate Ajustează luminozitatea unei imagini în tonuri de gri. Această ajustare este disponibilă numai pentru imaginile în tonuri de gri. Deplasarea glisorului Luminozitate la stânga întunecă o imagine în tonuri de gri, iar deplasarea glisorului la dreapta luminează o imagine în tonuri de gri.

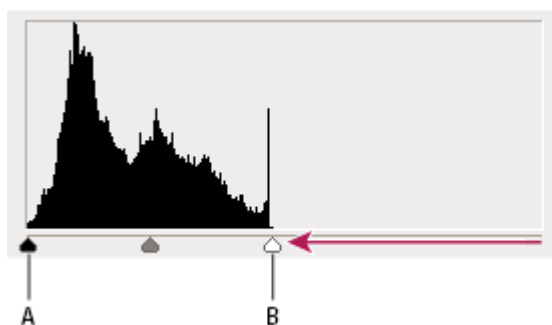
Contrast tonuri medii Ajustează contrastul din tonurile medii. Deplasați glisorul la stânga pentru a reduce contrastul și la dreapta pentru a mări contrastul. De asemenea, puteți introduce o valoare în caseta de text Contrast tonuri medii. O valoare negativă reduce contrastul, iar o valoare pozitivă mărește contrastul. Mărirea contrastului tonurilor medii mărește contrastul din tonurile medii, în timp ce tinde să întunece tonurile întunecate și să lumineze tonurile luminoase.

Ajustare la negru și Ajustare la alb Specifică cât de mult sunt tăiate tonurile întunecate și luminoase după noile culori extreme de ton întunecat (nivel 0) și luminos (nivel 255) din imagine. Valorile mai mari produc o imagine cu contrast mai mare. Aveți grijă să nu stabiliți valori de tăiere prea mari, deoarece se vor reduce detaliile din tonurile întunecate sau luminoase (valorile intensității sunt tăiate și randate în negru pur sau alb pur).

Adăugarea contrastului la o fotografie

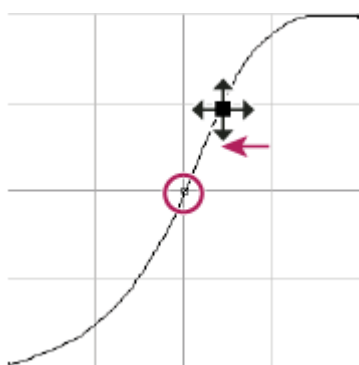
În funcție de problemă, există două moduri în care puteți adăuga contrast unei imagini.

Dacă imaginea necesită contrast general deoarece nu dispune de un interval tonal complet, selectați Imagine > Ajustări > Niveluri. Apoi trageți de glisoarele de intrare Tonuri întunecate sau Tonuri luminoase spre interior, până când acestea ating capetele histogramei.



Pixelii imaginii nu se întind până la capetele graficului, indicând că imaginea nu utilizează un interval tonal complet.
A. Glisorul de intrare Tonuri întunecate B. Glisorul de intrare Tonuri luminoase

Dacă imaginea utilizează un interval tonal complet, dar are nevoie de un contrast de tonuri medii, selectați Imagine > Ajustări > Curbe. Trageți de curbă în forma unei litere S.



Mărirea înclinării din mijlocul curbei mărește contrastul din tonurile medii.

Consultați și

“Despre straturile de ajustare și de umplere” la pagina 302

Ajustarea expunerii pentru imaginile HDR

Caseta de dialog Expunere este proiectată pentru a efectua ajustări tonale pentru imaginile HDR, dar funcționează cu imagini de 8 biți și de 16 biți. Caseta de dialog Expunere execută calcule într-un spațiu de culoare linear (gama 1.0), nu în spațiul curent de culoare al imaginii.

- 1 Selectați Imagine > Ajustări > Expunere.
- 2 Setări oricare dintre următoarele opțiuni:

Expunere	Ajustează tonurile cele mai luminoase ale gamei, cu efect minim asupra celor mai întunecate tonuri.
Decalaj	Închide tonurile întunecate și medii cu efect minim asupra tonurilor luminoase.
Gama	Ajustează gama imaginii, utilizând o funcție de putere simplă. Valorile negative sunt reflectate de o parte și de alta a valorii zero (adică rămân negative, dar sunt totuși ajustate ca și cum ar fi pozitive).

Pipetele ajustează valorile de luminanță ale imaginii (spre deosebire de pipetele Niveluri, care afectează toate canalele de culoare).

- Pipeta Setare punct de negru setează decalajul, aducând pixelul pe care faceți clic la valoarea zero.
- Pipeta Setare punct de alb setează expunerea, punctul pe care faceți clic devine alb (1.0 pentru imaginile HDR).
- Pipeta Tonuri medii setează expunerea, transformând valoarea pe care faceți clic în gri mediu.

Consultați și

“Despre imaginile cu gamă dinamică înaltă” la pagina 78

Pregătirea imaginilor pentru tipar

Setarea valorilor țintă pentru tonurile luminoase și întunecate

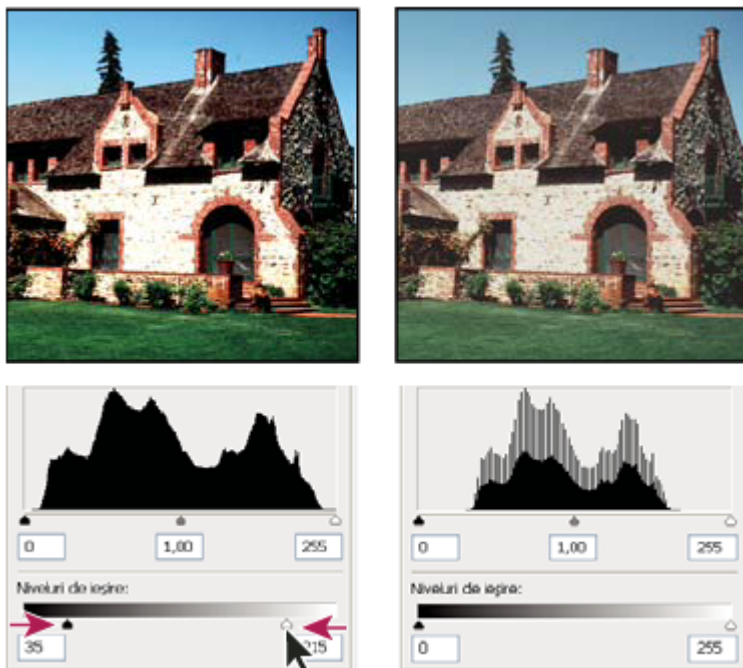
Asignarea (stabilirea țintelor) valorilor tonurilor luminoase și întunecate ale unei imagini este necesară deoarece majoritatea dispozitivelor de ieșire (de obicei presele de tipar) nu pot tipări detaliile valorilor pentru tonurile întunecate aproape de negru (aproape de nivelul 0) sau ale valorilor pentru tonurile luminoase aproape de alb (aproape de nivelul 255). Specificarea unui nivel minim de tonuri întunecate și a unui nivel maxim de tonuri luminoase ajută la integrarea detaliilor tonurilor întunecate și luminoase în gama reproductibilă a dispozitivului de ieșire.

Dacă tipăriți o imagine la o imprimantă desktop și dacă utilizați un sistem cu gestionare a culorilor, nu este necesar să setați valori țintă. Sistemul de gestionare a culorilor din Photoshop efectuează automat ajustări ale imaginii pe care o vedeți pe ecran, astfel încât aceasta să se tipărească corect pe imprimanta desktop cu profilurile setate.

Utilizarea casetei de dialog Niveluri pentru păstrarea detaliilor tonurilor luminoase și întunecate pentru tipărire


Glisoarele Niveluri de ieșire vă permit să setați nivelurile tonurilor întunecate și luminoase pentru a comprima imaginea într-un interval cuprins între 0 și 255. Utilizați această ajustare pentru a păstra detaliile tonurilor întunecate și luminoase când imaginea este tipărită pe o presă ale cărei caracteristici le cunoașteți. De exemplu, să presupunem că există detalii importante ale imaginii în tonurile luminoase cu valoarea 245, iar presa de tipar pe care o utilizați nu reproduce puncte mai mici de 5%. Puteți trage de glisorul de tonuri luminoase la nivelul 242 (corespunzând unui punct de 5% pe presă) pentru a reduce detaliile tonurilor luminoase de la 245 la 242. Acum detaliile tonurilor luminoase se vor tipări corect pe presa respectivă.

În general, nu este recomandat să utilizați glisoarele Niveluri de ieșire pentru stabili valorile țintă ale imaginilor cu tonuri luminoase asemănătoare. Tonurile luminoase asemănătoare vor apărea gri în loc să fie de un alb imaculat. Utilizați pipeta de tonuri luminoase pentru imaginile cu tonuri luminoase asemănătoare.



Stabilirea valorilor țintă ale tonurilor întunecate și luminoase cu glisoarele Niveluri de ieșire

Setarea valorilor țintă utilizând pipetele

1 Selectați instrumentul Pipetă  din caseta de instrumente. Puteți selecta Medie 3 din 3 din meniul Dimensiune eșantion din opțiunile instrumentului Pipetă. Aceasta asigură un eșantion reprezentativ al unei zone în loc de valoarea unui singur pixel de pe ecran.


2 Deschideți casetele de dialog Niveluri sau Curbe. Selectați Imagine > Ajustări și apoi alegeți Niveluri sau Curbe. De asemenea, puteți utiliza un strat de ajustare.


Când deschideți Niveluri sau Curbe, instrumentul Pipetă  este activ în afara casetei de dialog. Aveți în continuare acces la controalele de derulare și la instrumentele Mână și Zoom , prin intermediul scurtăturilor de la tastatură.


3 Efectuați una din următoarele acțiuni pentru a identifica zonele de tonuri luminoase și întunecate pe care doriți să le păstrați în imagine:

- Deplasați cursorul pe imagine și observați paleta Informații pentru a căuta zonele cele mai deschise și cele mai închise pe care doriți să le păstrați (nu tăiați în alb pur sau negru pur). (Consultați “Vizualizarea valorilor culorilor într-o imagine” la pagina 151).
- Trageți cursorul în imagine și observați caseta de dialog Curbe pentru a căuta punctele cele mai deschise și cele mai închise pe care doriți să le păstrați. Această metodă nu funcționează în cazul în care caseta de dialog Curbe este setată la canalul compozit CMYK.


Când identificați detaliile tonurilor luminoase cele mai deschise pe care doriți să le faceți să corespundă cu o valoare tipăribilă (mai mică), nu includeți tonurile luminoase asemănătoare. Tonurile luminoase asemănătoare, precum strălucirea unei bijuterii sau o pată de lumină orbitoare, sunt destinate să fie punctele cele mai strălucitoare din imagine. Este recomandat să decupați pixelii din tonurile luminoase asemănătoare (alb pur, fără detalii), astfel încât să nu fie tipărită pe hârtie nicio cerneală.

 *De asemenea, puteți utiliza comanda Prag pentru a identifica tonurile luminoase și întunecate reprezentative înainte de a deschide caseta de dialog Niveluri sau Curbe. (Consultați “Crearea unei imagini alb-negru cu două valori” la pagina 185).*

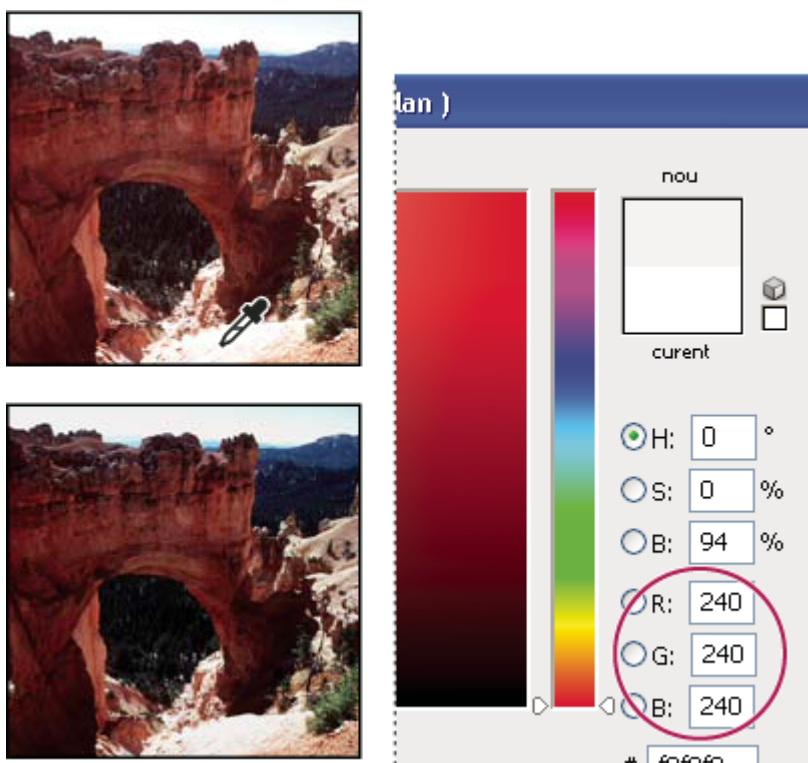
4 Pentru a asigna valorile tonurilor luminoase la cea mai deschisă zonă din imagine, faceți dublu clic pe Setare punct alb pentru instrumentul Pipetă  în caseta de dialog Niveluri sau Curbe, pentru a afișa Alegere culoare. Introduceți valorile pe care doriți să le asignați celei mai deschise zone din imagine și faceți clic pe OK. Apoi faceți clic pe tonul luminos pe care l-ați identificat în pasul 3.

 *Dacă faceți clic din greșeală pe alt ton luminos, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe Resetare în caseta de dialog Niveluri sau Curbe.*


În funcție de dispozitivul de ieșire, puteți obține un ton luminos bun într-o imagine average-key, utilizând valorile CMYK 5, 3, 3 și respectiv 0 când tipăriți pe hârtie albă. O valoare RGB aproximativ echivalentă este 244, 244, 244, iar o valoare de tonuri de gri aproximativ echivalentă este un punct de 4%. Puteți aproxima rapid aceste valori țintă introducând 96 în caseta de text Luminozitate (L) de sub zona HSB a opțiunii Alegere culoare.

 *Într-o imagine low-key, este posibil să preferați setarea tonurilor luminoase la o valoare mai mică, pentru a evita un contrast prea mare. Efectuați încercări cu valori de Luminozitate cuprinse între 96 și 80.*


Valorile pixelilor sunt ajustate în toată imaginea, în mod proporțional cu noile valori ale tonurilor luminoase. Pixelii mai deschiși decât zona în care ați făcut clic sunt decupați (ajustați la nivelul 255, alb pur). Paleta Informații afișează valorile înainte și după ajustarea culorii.



Stabilirea valorii țintă pentru Setare punct alb pentru instrumentul Pipetă și asignarea valorii țintă unui ton luminos

- 5 Pentru a asigna valorile tonurilor întunecate la cea mai închisă zonă din imagine pe care doriți s-o păstrați, faceți dublu clic pe Setare punct negru pentru instrumentul Pipetă  în caseta de dialog Niveluri sau Curbe pentru a afișa Alegere culoare. Introduceți valorile pe care doriți să le asignați celei mai închise zone din imagine și faceți clic pe OK. Apoi faceți clic pe tonul întunecat pe care l-ați identificat în pasul 3.


Când tipăriți pe hârtie albă, în general puteți obține un ton întunecat bun într-o imagine average-key, utilizând valorile CMYK 65, 53, 51 și 95. Un echivalent RGB aproximativ este 10, 10, 10, iar un echivalent aproximativ pentru tonurile de gri este un punct de 96%. Puteți aproxima rapid aceste valori introducând 4 în caseta de text Luminozitate (L) sub zona HSB a opțiunii Alegere culoare.

 Într-o imagine high-key, este posibil să preferați setarea tonurilor întunecate la o valoare mai mare, pentru a păstra detaliile din tonurile luminoase. Efectuați încercări cu valori de Luminozitate cuprinse între 4 și 20.

Asocierea, înlocuirea și amestecarea culorilor

Asocierea culorilor în diferite imagini

Comanda Potrivire culoare asociază culorile între mai multe imagini, între mai multe straturi sau între mai multe selecții. De asemenea, vă permite să ajustați culorile dintr-o imagine, modificând luminanța, gama de culoare și neutralizând dominantă de culoare. Comanda Potrivire culoare funcționează numai în modul RGB.

 Când utilizați comanda Potrivire culoare, cursorul devine instrumentul Pipetă. Utilizați instrumentul Pipetă în timp ce ajustați imaginea pentru a vizualiza valorile pixelilor în paleta Informații. Paleta vă oferă informații despre modificările valorilor culorilor pe măsură ce utilizați comanda Potrivire culoare. Consultați "Vizualizarea valorilor culorilor într-o imagine" la pagina 151.

Comanda Potrivire culoare asociază culorile dintr-o imagine (imaginea sursă) cu cele din altă imagine (imaginea țintă). Aceasta este utilă când încercați să omogenizați culorile din mai multe fotografii sau când anumite culori (precum tonurile de culoarea pielii) dintr-o imagine trebuie să corespundă culorilor din altă imagine.

Pe lângă asocierea culorilor între două imagini, comanda Potrivire culoare poate asocia culorile între diferite straturi ale aceleiași imagini.

Asocierea culorilor între două imagini

1 (Opțional) Efectuați o selecție în imaginea sursă și în imaginea țintă.

Dacă nu efectuați o selecție, comanda Potrivire culoare va asocia statisticile imaginii globale între imagini.

2 Activați imaginea țintă, apoi alegeți Imagine > Ajustări > Potrivire culoare.

Dacă aplicați comanda Potrivire culoare unui anumit strat din imaginea țintă, asigurați-vă că stratul respectiv este activ când selectați comanda Potrivire culoare.

3 Din meniul Sursă al zonei Statistici imagine din caseta de dialog Potrivire culoare, selectați imaginea sursă ale cărei culori le veți asocia în imaginea țintă. Selectați Fără dacă nu doriți să referiți o altă imagine pentru a calcula ajustarea de culoare. Selectând opțiunea Fără, imaginea țintă și imaginea sursă sunt identice.

Dacă este necesar, utilizați meniul Strat pentru a selecta stratul din imaginea sursă ale cărei culori doriți să le asociați. De asemenea, puteți selecta Fuzionat din meniul Strat pentru a potrivi culorile din toate straturile imaginii sursă.

4 Dacă ați efectuat o selecție în imagine, efectuați una sau mai multe dintre următoarele acțiuni:

- În zona Imagine destinație, selectați Ignorare selecție la aplicare ajustare dacă aplicați ajustări întregii imaginii țintă. Această opțiune ignoră selecția din imaginea țintă și aplică ajustări întregii imaginii țintă.
- În zona Statistici imagine, selectați Utilizare selecție din sursă pentru calculare culori dacă ați efectuat o selecție din imaginea sursă și doriți să utilizați culorile din selecție pentru a calcula ajustările. Debifați această opțiune pentru a ignora selecția în imaginea sursă și utilizați culorile din întreaga imagine sursă pentru a calcula ajustările.
- În zona Statistici imagine, selectați Utilizare selecție din țintă pentru calculare ajustare dacă ați efectuat o selecție în imaginea țintă și doriți să utilizați culorile din selecție pentru a calcula ajustările. Debifați această opțiune pentru a ignora selecția din imaginea țintă și calculați ajustările utilizând culorile din întreaga imagine țintă.

5 Pentru a elimina automat o dominantă de culoare în imaginea țintă, selectați opțiunea Neutralizare. Asigurați-vă că este selectată opțiunea Previzualizare, astfel încât imaginea dvs. să se actualizeze pe măsură ce efectuați ajustările.

6 Pentru a mări sau micșora luminozitatea în imaginea țintă, deplasați glisorul Luminanță. Alternativ, introduceți o valoare în caseta de text Luminanță. Valoarea maximă este 200, valoarea minimă este 1, iar valoarea implicită este 100.

7 Pentru a ajusta saturația de culoare în imaginea țintă, reglați glisorul Intensitate culoare. Alternativ, introduceți o valoare în caseta de text Intensitate culoare. Valoarea maximă este 200, valoarea minimă este 1 (produce o imagine în tonuri de gri), iar valoarea implicită este 100.

8 Pentru a controla cantitatea de ajustare aplicată imaginii, deplasați glisorul Estompare. Deplasarea glisorului la dreapta reduce ajustarea.

9 Faceți clic pe OK.

Potrivirea culorilor a două straturi din aceeași imagine

1 (Opțional) Efectuați o selecție în stratul ale cărui culori doriți să le potriviți. Aceasta este utilă când doriți să potriviți o regiune color (de exemplu, tonurile de culoarea tenului) dintr-un strat cu o regiune din alt strat.

Dacă nu efectuați o selecție, comanda Potrivire culoare potrivește culorile întregului strat sursă.

2 Asigurați-vă că stratul țintă (cel căruia doriți să-i aplicați ajustarea de culoare) este activ, apoi selectați Imagine > Ajustări > Potrivire culoare.

3 Din meniul Sursă al zonei Statistici imagine din caseta de dialog Potrivire culoare, asigurați-vă că imaginea din meniul Sursă este identică cu cea din imaginea țintă.

4 Utilizați meniul Strat pentru a alege stratul ale cărui culori doriți să le potriviți. De asemenea, puteți selecta Fuzionat din meniul Strat pentru a potrivi culorile din toate straturile.

5 Dacă ați efectuat o selecție, utilizați una sau mai multe din metodele următoare:

- În zona Imagine destinație, selectați Ignorare selecție la aplicare ajustare dacă aplicați ajustarea întregului strat țintă. Această opțiune ignoră selecția din stratul țintă și aplică ajustarea întregului strat țintă.

- În zona Statistici imagine, selectați Utilizare selecție din sursă pentru calculare culori dacă ați efectuat o selecție în imaginea sursă și doriți să utilizați culori din selecție pentru a calcula ajustarea. Debifați această opțiune pentru a ignora selecția din stratul sursă și utilizați culorile din întregul strat sursă pentru a calcula ajustarea.
 - În zona Statistici imagine, selectați Utilizare selecție din țintă pentru calculare ajustare dacă doriți să utilizați numai culorile din zona selectată a stratului țintă pentru a calcula ajustarea. Debifați această opțiune pentru a ignora selecția și utilizați culorile întregului strat țintă pentru a calcula ajustarea.
- 6 Pentru a elimina automat o dominantă de culoare în stratul țintă, selectați opțiunea Neutralizare. Asigurați-vă că este selectată opțiunea Previzualizare astfel încât imaginea dvs. să se actualizeze pe măsură ce efectuați ajustări.
 - 7 Pentru a mări sau micșora luminozitatea în stratul țintă, deplasați glisorul Luminanță. Alternativ, introduceți o valoare în caseta de text Luminanță. Valoarea maximă este 200, valoarea minimă este 1 și valoarea implicită este 100.
 - 8 Pentru a ajusta intervalul de valori ale pixelilor color în stratul țintă, ajustați glisorul Intensitate culoare. Alternativ, introduceți o valoare în caseta de text Intensitate culoare. Valoarea maximă este 200, valoarea minimă este 1 (produce o imagine în tonuri de gri) și valoarea implicită este 100.
 - 9 Pentru a controla cantitatea de ajustări aplicate imaginii, reglați glisorul Estompare. Deplasarea glisorului la dreapta reduce cantitatea de ajustări.
- 10 Faceți clic pe OK.

Eliminarea unei dominante de culoare utilizând comanda Potrivire culoare

Comanda Potrivire culoare poate ajusta luminozitatea, saturația culorilor și balansul de culoare dintr-o imagine. Algoritmii avansați ai comenzii Potrivire culoare vă oferă un control mai bun asupra luminanței și asupra componentelor de culoare ale imaginii. Deoarece ajustați culorile dintr-o singură imagine în loc să potriviți culorile între două imagini, imaginea pe care o corectați este în același timp imaginea sursă și imaginea țintă.

- 1 Selectați Imagine > Ajustări > Potrivire culoare.
 - 2 În zona Statistici imagine, asigurați-vă că este selectată opțiunea Fără în meniul Sursă. Această opțiune specifică faptul că sursa și ținta reprezintă aceeași imagine.
 - 3 Pentru a elimina automat o dominantă de culoare, selectați opțiunea Neutralizare. Asigurați-vă că este selectată opțiunea Previzualizare astfel încât imaginea dvs. să se actualizeze pe măsură ce efectuați ajustări.
 - 4 Pentru a mări sau micșora luminozitatea imaginii, ajustați glisorul Luminanță. Deplasarea glisorului Luminanță la stânga întunecă imaginea, iar deplasarea glisorului la dreapta luminează imaginea. Controlul de luminanță încearcă să nu decupeze pixeli (să-i modifice în negru pur/fără detalii sau alb pur/fără detalii) din tonurile întunecate sau luminoase. Totuși, poate decupa pixeli, deoarece o imagine poate avea valori de 8 biți sau de 16 biți.
 - 5 Pentru a expanda sau reduce valorile pixelilor color din imagine, ajustați glisorul Intensitate culoare. Deplasarea glisorului Intensitate culoare la stânga reduce gama de culori, iar imaginea devine monocromă. Deplasarea glisorului Intensitate culoare la dreapta mărește gama de culori și intensifică culorile.
 - 6 Pentru a controla cantitatea de ajustări aplicate imaginii, ajustați glisorul Estompare. Deplasarea glisorului la dreapta reduce cantitatea de ajustări.
- Notă:* Puteți utiliza controalele Potrivire culoare separat, pentru a aplica imaginii o singură corecție. De exemplu, puteți ajusta numai glisorul Luminanță pentru a lumina/întuneca o imagine, fără a afecta culorile. Sau puteți utiliza controalele în diferite combinații, în funcție de corecția de culoare pe care o efectuați.
- 7 Faceți clic pe OK.

Salvarea și aplicarea setărilor în comanda Potrivire culoare

- În zona Statistici imagine a casetei de dialog Potrivire culoare, faceți clic pe butonul Salvare statistici. Denumiți și salvați setările.
- În zona Statistici imagine a casetei de dialog Potrivire culoare, faceți clic pe butonul Încărcare statistici. Localizați și încărcați fișierul cu setările salvate.

Înlocuirea culorii obiectelor într-o imagine




Comanda Înlocuire culoare vă permite să creați o mască pentru a selecta anumite culori dintr-o imagine și apoi să înlocuiți aceste culori. Puteți seta nuanța, saturația și luminozitatea zonelor selectate. Sau puteți utiliza Alegere culoare pentru a selecta culoarea de schimb. Mască creată de comanda Înlocuire culoare este temporară.

1 Selectați Imagine > Ajustări > Înlocuire culoare.

2 Selectați o opțiune de afișare:

Selecție	Afișează masca în caseta de previzualizare. Zonele mascate sunt negre, iar zonele nemascate sunt albe. Zonele parțial mascate (zonele acoperite cu o mască semitransparentă) apar ca niveluri diferite de gri, în funcție de opacitatea acestora.
Imagine	Afișează imaginea în caseta de previzualizare. Această opțiune este utilă când lucrați cu o imagine mărită sau când spațiul de ecran este limitat.

3 Pentru a selecta zonele lăsate descoperite de mască, efectuați una din acțiunile următoare :

- Utilizați instrumentul Pipetă  pentru a face clic pe imagine sau pe caseta de previzualizare, pentru a selecta zonele neacoperite de mască. Mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic sau utilizați Adăugare la eșantion pentru instrumentul Pipetă  pentru a adăuga zone; mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic sau utilizați Scădere din eșantion pentru instrumentul Pipetă  pentru a elimina zonele.
- Faceți dublu clic pe specimenul de selecție. Utilizați Alegere culoare pentru a specifica culoarea de înlocuit. De fiecare dată când selectați o culoare în Alegere culoare, masca din caseta de previzualizare este actualizată.

4 Ajustați toleranța măștii utilizând glisorul Dispersie sau introducând o valoare. Acest glisor controlează gradul în care culorile corelate sunt incluse în selecție.

5 Pentru a schimba culoarea zonelor selectate, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Trageți de glisoarele Nuanță, Saturație și Luminozitate (sau introduceți valori în casetele de text).
- Faceți dublu clic pe specimenul Rezultat și utilizați Alegere culoare pentru a selecta culoarea de schimb.

De asemenea, puteți salva setările pe care le efectuați în caseta de dialog Înlocuire culoare pentru a le reutiliza în alte imagini.

Consultați și

“Salvarea și reaplicarea setărilor casetei de dialog Ajustare” la pagina 155

Mixarea canalelor de culoare

Prin utilizarea casetei de dialog Mixer canale, puteți crea imagini de înaltă calitate în tonuri de gri, sepia sau în alte tente. De asemenea, puteți efectua ajustări creative de culori într-o imagine. Pentru a crea imagini de înaltă calitate în tonuri de gri, selectați procentul pentru fiecare canal de culoare în caseta de dialog Mixer canale. Pentru a converti o imagine color în tonuri de gri și pentru a aplica tente imaginii, utilizați comanda Alb & negru (consultați “Conversia unei imagini color în alb-negru” la pagina 167).

Opțiunile casetei de dialog Mixer canale modifică un canal de culoare țintă (ieșire), utilizând un mixaj de canale de culoare existente (sursă) din imagine. Canalele de culoare sunt imagini în tonuri de gri, care reprezintă valorile tonale ale componentelor de culoare dintr-o imagine (RGB sau CMYK). Când utilizați comanda Mixer canale, adăugați sau scădeți date de tonuri de gri dintr-un canal sursă în canalul țintă. Nu adăugați și nici nu scădeți culori dintr-o anumită componentă de culoare, spre deosebire de comanda Culoare selectivă.

Presetările comenzii Mixer canale sunt disponibile din meniul Presetare al casetei de dialog Mixer canale. Utilizați presetările implicite ale comenzii Mixer canale pentru a crea, salva și încărca presetările personalizate.

Consultați și

“Salvarea și reaplicarea setărilor casetei de dialog Ajustare” la pagina 155

Mixarea canalelor de culoare

1 În paleta Canale, selectați canalul de culoare compozit.

2 Pentru a deschide caseta de dialog Mixer canale, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Ajustări > Mixer canale.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Mixer canale. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

3 Pentru Canal de ieșire, selectați canalul în care amestecați unul sau mai multe canale existente.

Alegerea canalului de ieșire setează glisorul sursă pentru acest canal la 100% și pentru toate celelalte canale la 0%. De exemplu, selectând Roșu drept canal de ieșire, glisoarele Canalului sursă se setează la 100% pentru Roșu și la 0% pentru Verde și Albastru (într-o imagine RGB).

4 Pentru a micșora contribuția canalului la canalul de ieșire, trageți de un glisor al canalului sursă la stânga. Pentru a mări contribuția canalului, trageți de un glisor al canalului sursă la dreapta sau introduceți o valoare între -200% și +200% în caseta de text. Prin utilizarea unei valori negative se inversează canalul sursă înainte de a-l adăuga la canalul de ieșire.

Photoshop afișează valoarea totală a canalelor sursă în câmpul Total. Dacă valorile canalelor combinate depășesc 100%, Photoshop afișează o pictogramă de avertizare lângă total.

5 Trageți de glisor sau introduceți o valoare pentru opțiunea Constant.

Această opțiune ajustează valoarea tonurilor de gri ale canalului de ieșire. Valorile negative adaugă mai mult negru, iar valorile pozitive adaugă mai mult alb. O valoare de -200% face canalul de ieșire complet negru, iar o valoare de +200% face canalul de ieșire complet alb.

Puteți salva setările casetei de dialog Mixer canale pentru ale reutiliza în alte imagini. Consultați "Salvarea și reaplicarea setărilor casetei de dialog Ajustare" la pagina 155.

Crearea imaginilor monocrome din imagini RGB sau CMYK

1 În paleta Canale, selectați canalul de culoare compozită.

2 Pentru a deschide caseta de dialog Mixer canale, efectuați una din următoarele operații:

- Selectați Imagine > Ajustări > Mixer canale.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Mixer canale. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a seta Gri drept canal de ieșire, selectați Monocrom. Monocrom creează o imagine color care conține numai valori de gri.
- Pentru a crea tonuri de gri, aplicați un mixaj de canale presetate. Photoshop vă oferă șase presetări implicite pentru Mixer canale pentru imaginile RGB:
 - **Alb & negru infraroșu (RGB)** Roșu = -70%, Verde = 200%, Albastru = -30%
 - **Alb & negru cu filtru albastru (RGB)** Roșu = 0%, Verde = 0%, Albastru = 100%
 - **Alb & negru cu filtru verde (RGB)** Roșu = 0%, Verde = 100%, Albastru = 0%
 - **Alb & negru cu filtru portocaliu (RGB)** Roșu = 50%, Verde = 50%, Albastru = 0%
 - **Alb & negru cu filtru roșu (RGB)** Roșu = 100%, Verde = 0%, Albastru = 0%
 - **Alb & negru cu filtru galben (RGB)** Roșu = 34%, Verde = 66%, Albastru = 0%

4 Pentru a controla cantitatea de detalii și contrast din imagini înainte de a le converti în tonuri de gri, utilizați glisoarele Canale sursă.



Înainte de a ajusta procente canalelor sursă, vizualizați modul în care fiecare canal sursă afectează imaginea monocromă. De exemplu, în RGB, vizualizați imaginea cu canalul Roșu setat la +100% și canalele sursă Verde și Albastru setat la 0%. Apoi, vizualizați imaginea cu canalul sursă Verde setat la +100% și celelalte două canale setate la 0%. În final, vizualizați imaginea cu canalul sursă Albastru setat la +100% și celelalte canale setate la 0%. Pentru rezultate optime, încercați să ajustați procente canalelor sursă astfel încât valorile lor combinate să fie egale cu 100%.

Photoshop afișează valoarea totală a canalelor sursă în câmpul Total. Dacă valorile de canal combinate sunt peste 100%, Photoshop afișează o pictogramă de avertizare lângă total.

- 5 (Opțional) Dacă selectați și apoi deselectați opțiunea Monocrom, puteți modifica amestecul fiecărui canal separat, creând astfel aspectul unei tente aplicate manual.



Efectul de tentă aplicată manual creat selectând (stânga) și deselectând (dreapta) opțiunea Monocrom

- 6 (Opțional) Trageți de glisor sau introduceți o valoare pentru opțiunea Constant.

Această opțiune ajustează valoarea tonurilor de gri ale canalului de ieșire. Valorile negative adaugă mai mult negru și valorile pozitive adaugă mai mult alb. O valoare de -200% face canalul de ieșire complet negru; o valoare de +200% face canalul de ieșire complet alb.

Efectuarea ajustărilor de culori selective

Corecția de culoare selectivă este o tehnică utilizată de scannerile performante și de programele de separare, pentru a schimba cantitatea de culori de proces din componentele de culoare primare dintr-o imagine. Puteți schimba cantitatea de culori de proces din orice culoare primară *in mod selectiv*, fără să influențați celelalte culori primare. De exemplu, puteți utiliza corecția de culoare selectivă pentru a diminua dramatic cyanul din componenta verde a unei imagini, fără a modifica cyanul din componenta albastră.

Deși comanda Culoare selectivă utilizează culorile CMYK pentru a corecta o imagine, o puteți utiliza în imagini RGB.

- 1 Asigurați-vă că este selectat canalul compozit în paleta Canale. Comanda Culoare selectivă este disponibilă numai când vizualizați canalul compozit.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Imagine > Ajustări > Culoare selectivă.
 - Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Culoare selectivă. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.
- 3 Selectați culoarea pe care doriți să o ajustați din meniul Culori, din partea superioară a casetei de dialog. Seturile de culori constau în culori primare aditive și substructive plus albe, neutre și negre.
- 4 Pentru Metodă, selectați o opțiune:

Relativă	Schimbă cantitatea existentă de cyan, magenta, galben sau negru după procentajul din total. De exemplu, dacă începeți cu un pixel care este 50% magenta și adăugați 10%, 5% se adaugă la magenta (10% din 50% = 5%) pentru un total de 55% magenta. (Această opțiune nu poate ajusta albul asemănător pur, care nu conține componente de culoare.)
Absolută	Ajustează culoarea în valori absolute. De exemplu, dacă începeți cu un pixel care este 50% magenta și adăugați 10%, cerneala magenta este setată la un total de 60%. <i>Notă: Ajustarea se bazează pe proximitatea unei culori față de una din opțiunile din meniul Culori. De exemplu, 50% magenta se află la jumătatea distanței între alb și magenta pur și primește un amestec proporțional de corecții, definit pentru cele două culori.</i>

5 Trageți de glisoare pentru a mări sau micșora componentele din culoarea selectată.

De asemenea, puteți salva setările pe care le efectuați în caseta de dialog Culoare selectivă, pentru a le reutiliza în alte imagini.

Consultați și

“Salvarea și reaplicarea setărilor casetei de dialog Ajustare” la pagina 155

Efectuarea ajustărilor rapide ale imaginilor

Modificarea balansului de culoare utilizând comanda Filtru foto

Comanda Filtru fotografic simulează tehnica de plasare a unui filtru colorat în fața obiectivului camerei pentru a ajusta balansul și temperatura culorilor luminii transmise prin obiectiv și la care este expus filmul. De asemenea, comanda Filtru fotografic vă permite să selectați o culoare presetată pentru a aplica o ajustare de nuanță unei imagini. Dacă doriți să aplicați o ajustare de culoare personalizată, comanda Filtru fotografic vă permite să specificați o culoare utilizând Alegere culoare Adobe.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Ajustări > Filtru fotografic.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Filtru fotografic. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

2 Selectați culoarea filtrului, fie un filtru personalizat sau o presetare, din caseta de dialog Filtru fotografic. Pentru un filtru personalizat, selectați opțiunea Culoare, faceți clic pe pătratul de culoare și utilizați Alegere culoare Adobe pentru a specifica o culoare pentru filtrul de culoare personalizat. Pentru un filtru presetat, selectați opțiunea Filtru și alegeți una din următoarele presetări din meniul Filtru:

Filtru încălzire (85 și LBA) și Filtru răcire (80 și LBB)	Este vorba despre filtrele de conversie de culoare care ajustează balansul de alb într-o imagine. Dacă o imagine a fost fotografiată la o temperatură mai scăzută a culorilor luminii (gălbuie), filtrul de răcire (80) albăstrește culorile imaginii pentru a compensa temperatura mai scăzută a culorilor luminii ambientale. Invers, dacă fotografia a fost făcută la o temperatură mai ridicată a culorilor luminii (albăstruie), filtrul de încălzire (85) încălzește culorile imaginii pentru a compensa temperatura mai ridicată a culorilor luminii ambientale.
Filtru de încălzire (81) și Filtru de răcire (82)	Utilizați filtrele de balans ale luminii pentru ajustări minore ale calității culorilor unei imagini. Filtrul de încălzire (81) încălzește imaginea (mai galbenă), iar filtrul de răcire (82) răcește imaginea (mai albastră).

<p>Culori individuale</p>	<p>Aplicați o ajustare de nuanță imaginii, în funcție de culoarea presetată de alegerea dvs. Alegerea culorii depinde de modul în care utilizați comanda Filtru fotografic. Dacă fotografia dvs. prezintă o dominantă de culoare, puteți alege o culoare complementară pentru a neutraliza dominantă de culoare. De asemenea, puteți aplica culori pentru a obține efecte de culoare speciale sau pentru a îmbunătăți fotografia. De exemplu, culoarea subacvatică simulează dominantă de culoare albastră-verzuie din fotografiile subacvatice.</p> <p>Asigurați-vă că este selectată caseta Previzualizare pentru a vizualiza rezultatele utilizării unui filtru de culoare. Dacă nu doriți ca imaginea să fie întunecată adăugând filtrul de culoare, asigurați-vă că este selectată opțiunea Păstrare luminozitate.</p>
----------------------------------	---

- 3 Pentru a ajusta cantitatea de culoare aplicată imaginii, utilizați glisorul Densitate sau introduceți un procent în caseta de text Densitate. Cu cât densitatea este mai mare, cu atât ajustarea de culoare este mai puternică.
- 4 Faceți clic pe OK.

Aplicarea comenzii Balans de culoare

Comanda Balans de culoare modifică amestecul general al culorilor dintr-o imagine pentru o corecție de culoare generalizată.

- 1 Asigurați-vă că este selectat canalul compozit în paleta Canale. Această comandă este disponibilă doar numai vizualizați canalul compozit.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Imagine > Ajustări > Balans de culoare.
 - Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Balans de culoare. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.
- 3 Alegeți Tonuri întunecate, Tonuri medii sau Tonuri luminoase pentru a selecta intervalul tonal în care doriți să focalizați modificările.
- 4 (Opțional) Selectați opțiunea Păstrare luminozitate pentru a împiedica modificarea valorilor de luminozitate din imagine în timpul modificării culorii. Această opțiune păstrează balansul tonal în imagine.
- 5 Trageți de un glisor spre culoarea pe care doriți s-o măriți în imagine; trageți de un glisor în partea opusă culorii pe care doriți s-o micșorați în imagine.

Valorile de deasupra barelor de culori afișează modificările de culoare pentru canalele roșu, verde și albastru. (Pentru imaginile Lab, valorile sunt pentru canalele A și B.) Valorile se încadrează în intervalul de la -100 la +100.

Aplicarea comenzii Luminozitate/Contrast

Comanda Luminozitate/Contrast vă permite să efectuați ajustări simple intervalului tonal al unei imagini. Deplasarea glisorului de luminozitate la dreapta mărește valorile tonale și extinde tonurile luminoase ale imaginii, iar deplasarea la stânga micșorează valorile și extinde tonurile întunecate. Glisorul de contrast extinde sau reduce intervalul general de valori tonale ale imaginii.

În modul normal, Luminozitate/Contrast aplică ajustări proporționale (nelineare) pixelilor imaginii, cum ar fi ajustările de Niveluri și Curbe. Când este selectată opțiunea Utilizare pre-existent, Luminozitate/Contrast pur și simplu mărește sau micșorează toate valorile pixelilor la ajustarea luminozității. Deoarece această acțiune poate conduce la decuparea sau pierderea detaliilor de imagine din zonele cu tonuri luminoase sau întunecate, nu este recomandată utilizarea comenzii Luminozitate/Contrast în modul Pre-existent pentru ieșirile performante.

Notă: Opțiunea Utilizare pre-existent este selectată automat când editați straturile de ajustare Luminozitate/Contrast create în versiuni Photoshop anterioare.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Imagine > Ajustări > Luminozitate/Contrast.

- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Luminozitate/Contrast. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

2 Trageți de glisoare pentru a ajusta luminozitatea și contrastul.

Trageți la stânga pentru a micșora nivelul și la dreapta pentru a-l mări. Numărul din dreapta fiecărui glisor reflectă valoarea de luminozitate sau contrast. Valorile se pot încadra între -150 și +150 pentru Luminozitate și între -50 și +100 pentru Contrast.

Aplicarea comenzii Niveluri automate

Comanda Niveluri automate ajustează automat punctul negru și punctul alb dintr-o imagine. Aceasta decupează o porțiune din tonurile întunecate și luminoase din fiecare canal și mapează pixelii cei mai deschiși și cei mai închiși din fiecare canal color la alb pur (nivel 255) și negru pur (nivel 0). Valorile de pixel intermediare sunt redistribuite în mod proporțional. În consecință, comanda Niveluri automate mărește contrastul într-o imagine, deoarece valorile pixelilor sunt extinse. Deoarece comanda Niveluri automate ajustează fiecare canal de culoare individual, aceasta poate elimina culoarea sau introduce dominante de culoare.

Comanda Niveluri automate oferă rezultate bune în anumite imagini cu o distribuție medie a valorilor pixelilor și care necesită numai o simplă mărire a contrastului.

Notă: În mod implicit, comanda Niveluri automate decupează pixelii albi și negri cu 0,1% - adică ignoră primul 0,1% din fiecare extremă la identificarea pixelilor cei mai deschiși și cei mai închiși din imagine. Setările implicite pentru comanda Niveluri automate pot fi modificate în caseta de dialog Opțiuni corecție de culoare automată.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Ajustări > Niveluri automate. Comanda Niveluri automate se aplică automat cu această opțiune. Nu puteți ajusta niciuna din opțiuni în etapele care urmează.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou și alegeți Niveluri sau Curbe. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

2 În caseta de dialog Niveluri sau Curbe, faceți clic pe butonul Opțiune.

3 Selectați Îmbunătățire contrast pe canal din secțiunea Algoritmii a casetei de dialog Opțiuni corecție de culoare automată.

4 Ajustați cantitatea de tonuri întunecate și luminoase care sunt tăiate și culoarea țintă pentru tonurile medii.

5 Faceți clic pe OK pentru a închide casetele de dialog deschise și pentru a aplica Niveluri automate.

Consultați și

“Setarea opțiunilor de ajustare automată” la pagina 182

Aplicarea comenzii Contrast automat

Comanda Contrast automat ajustează contrastul imaginii în mod automat. Deoarece comanda Contrast automat nu ajustează canalele individual, aceasta nu introduce și nici nu elimină dominante de culoare. Aceasta taie valorile de tonuri întunecate și luminoase dintr-o imagine și apoi mapează pixelii cei mai deschiși și cei mai închiși din imagine la alb pur (nivel 255) și la negru pur (nivel 0). Această acțiune face tonurile luminoase mai deschise și tonurile întunecate mai închise.

În mod implicit, la identificarea pixelilor cei mai deschiși și cei mai închiși dintr-o imagine, comanda Contrast automat taie pixelii albi și negri cu 0,5% - adică ignoră primul 0,5% din fiecare extremă. Puteți modifica această valoare implicită utilizând caseta de dialog Opțiuni corecție de culoare automată din casetele de dialog Niveluri și Curbe.

Comanda Contrast auto poate îmbunătăți aspectul a numeroase fotografii sau imagini în tonuri continue. Nu îmbunătățește imaginile în culori plate.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Ajustări > Contrast automat. Comanda Contrast automat se aplică automat cu această opțiune. Nu puteți ajusta niciuna din opțiuni în etapele care urmează.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou și alegeți Niveluri sau Curbe. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

2 În caseta de dialog Niveluri sau Curbe, faceți clic pe butonul Opțiune.

3 Selectați opțiunea Îmbunătățire contrast monocromatic din secțiunea Algoritmii a casetei de dialog Opțiuni corecție de culoare automată.

- 4 Ajustați cantitatea de tonuri întunecate și luminoase care sunt tăiate și culoarea țintă pentru tonurile medii.
- 5 Faceți clic pe OK în casetele de dialog deschise pentru a aplica Contrast automat.

Consultați și

“Setarea opțiunilor de ajustare automată” la pagina 182

Eliminarea unei dominante de culoare utilizând comanda Colorare automată

Comanda Colorare automată ajustează contrastul și culorile unei imagini, căutând imaginea pentru a identifica tonurile întunecate, medii și luminoase. În mod implicit, comanda Colorare automată neutralizează tonurile medii, utilizând o culoare țintă RGB 128 gri și taie pixelii de tonuri întunecate și luminoase cu 0,5%. Puteți modifica aceste valori implicite utilizând caseta de dialog Opțiuni corecție de culoare automată.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Imagine > Ajustări > Colorare automată. Comanda Colorare automată se aplică automat cu această opțiune. Nu puteți ajusta niciuna din opțiuni în etapele care urmează.
 - Selectați Strat > Strat de ajustare nou și alegeți Niveluri sau Curbe. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.
- 2 În caseta de dialog Niveluri sau Curbe, faceți clic pe butonul Opțiune.
- 3 Selectați opțiunea Căutare culori întunecate și deschise din secțiunea Algoritmi a casetei de dialog Opțiuni corecție de culoare automată.
- 4 Selectați opțiunea Ajustare tonuri medii neutre.
- 5 Ajustați cantitatea de tonuri întunecate și luminoase care sunt tăiate și culoarea țintă pentru tonurile medii.
- 6 Faceți clic pe OK în casetele de dialog deschise pentru a aplica Colorare automată.

Consultați și

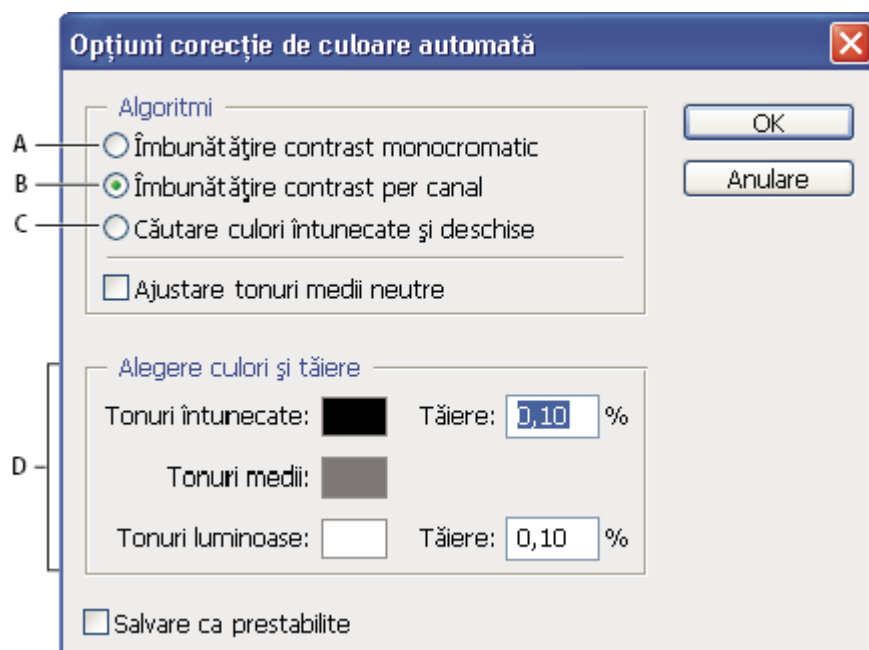
“Ajustarea culorilor utilizând caseta de dialog Niveluri” la pagina 159

“Setarea opțiunilor de ajustare automată” la pagina 182

Setarea opțiunilor de ajustare automată

Caseta de dialog Opțiuni corecție de culoare automată controlează corecțiile de tonuri și culori aplicate de opțiunile Colorare automată, Niveluri automate, Contrast automat și Automat atât în caseta de dialog Niveluri, cât și Curbe. Caseta de dialog Opțiuni corecție de culoare automată vă permite să specificați procente de tăiere pentru tonurile întunecate și luminoase și să asigurați valori de culoare tonurilor întunecate, medii și luminoase.

Puteți aplica setările în timpul aceleiași utilizări a casetei de dialog Niveluri sau Curbe sau puteți salva setările ca valori implicite când aplicați opțiunile Colorare automată, Niveluri automate, Contrast automat și Automat în caseta de dialog Niveluri și Curbe.



Caseta de dialog Opțiuni corecție de culoare automată

A. Opțiunea Contrast automat B. Opțiunea Niveluri automate C. Opțiunea Colorare automată D. Setarea culorilor țintă, a punctului negru și a punctului alb

- 1 Faceți clic pe butonul Opțiuni în caseta de dialog Niveluri sau Curbe.
- 2 Specificați algoritmul pe care doriți să-l utilizeze Photoshop pentru a ajusta intervalul tonal general al unei imagini:

Îmbunătățire contrast monocromatic	Taie toate canalele identic. Această opțiune păstrează relația de culoare generală, afișând tonurile luminoase mai deschise și tonurile întunecate mai închise. Comanda Contrast automat utilizează acest algoritm.
Îmbunătățire contrast pe canal	Această opțiune maximizează intervalul tonal în fiecare canal pentru a produce o corecție mai dramatică. Deoarece fiecare canal este ajustat individual, îmbunătățire contrast pe canal poate elimina sau introduce dominante de culoare. Comanda Niveluri automate utilizează acest algoritm.
Căutare culori întunecate și deschise	Această opțiune caută pixelii cei mai deschiși și cei mai închiși dintr-o imagine și îi utilizează pentru a maximiza contrastul în timp ce minimizează tăierea. Comanda Colorare automată utilizează acest algoritm.

- 3 Selectați Ajustare tonuri medii neutre dacă doriți ca Photoshop să caute o culoare aproape neutră, apoi să o ajusteze la valorile gamei (tonuri medii) pentru a face culoarea neutră. Comanda Colorare automată utilizează acest algoritm.

- 4 Pentru a preciza cantitatea de pixeli albi și negri de tăiat, introduceți valori în procente în casetele de text Tăiere. Este recomandată o valoare între 0,0% și 1%.

În mod implicit, Photoshop taie pixelii albi și negri cu 0,1% - adică ignoră primul 0,1% din fiecare extremă la identificarea pixelilor cei mai deschiși și cei mai închiși din imagine. Datorită calității mai înalte de ieșire a scannerelor și a camerelor digitale actuale, aceste procente de tăiere implicite pot fi prea mari.

- 5 Pentru a asigura valori de culoare (țintă) celor mai închise, neutre și deschise zone ale unei imagini, faceți clic pe un specimen de culoare.
- 6 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a utiliza setările din casetele de dialog curente Niveluri sau Curbe, faceți clic pe OK. Dacă faceți clic ulterior pe butonul Automat, Photoshop reaplică imaginii aceleași setări.

- Pentru a salva setările ca valori implicite, selectați Salvare ca prestabilite, apoi faceți clic pe OK. La următoarea deschidere a casetei de dialog Niveluri sau Curbe, puteți aplica aceleași setări făcând clic pe butonul Automat. De asemenea, procentele de tăiere implicite sunt utilizate de comenzile Niveluri automate, Contrast automat și Colorare automată.

Notă: Când salvați Opțiuni corecție de culoare automată ca valori implicite pentru comenzile Colorare automată, Niveluri automate și Contrast automat, nu contează ce algoritm selectați în etapa 2. Cele trei comenzi de corecție automată utilizează numai valorile pe care le-ați setat pentru culorile țintă și valorile de tăiere. Singura excepție o constituie utilizarea de către comanda Colorare automată a opțiunii Ajustare tonuri medii neutre.

Aplicarea comenzii Variații

Comanda Variații vă permite să ajustați balansul de culoare, contrastul și saturația unei imagini, afișând alternativele în miniatură.

Această comandă este utilă în special pentru imaginile average-key, care nu necesită ajustări de culoare precise. Nu funcționează cu imagini în culori indexate sau cu imagini de 16 biți pe canal.

1 Selectați Imagine > Ajustări > Variații.

Cele două miniaturi din partea superioară a casetei de dialog afișează selecția inițială (Inițial) și selecția cu ajustările selectate momentan (Selectare curentă). La prima deschidere a casetei de dialog, aceste două imagini sunt identice. Pe măsură ce efectuați ajustări, imaginea Selectare curentă se modifică pentru a reflecta alegerile dvs.

- 2 Selectați opțiunea Afișare tăiere dacă doriți să afișați o previzualizare a zonelor din imagine care vor fi tăiate - convertite în alb pur sau negru pur - prin ajustare. Prin tăiere se pot obține modificări de culoare nedorite, din moment ce culorile diferite ale imaginii inițiale sunt mapate la aceeași culoare. Nu se aplică nicio tăiere când ajustați tonurile medii.

3 Selectați ce doriți să ajustați în imagine:

Tonuri întunecate, Tonuri medii sau Tonuri luminoase	Ajustează zonele închise, medii sau deschise.
Saturație	Modifică gradul nuanțelor din imagine. Dacă depășești saturația maximă pentru o culoare, aceasta poate fi tăiată.

- 4 Trageți de glisorul Fin/Macrogranulare pentru a stabili cantitatea fiecărei ajustări. Deplasarea glisorului cu o treaptă dublează cantitatea de ajustări.

5 Ajustați culoarea și luminozitatea:

- Pentru a adăuga o culoare imaginii, faceți clic pe miniatura culorii corespunzătoare.
- Pentru a scădea o culoare, faceți clic pe miniatura pentru culoarea opusă. De exemplu, pentru a scădea cyanul, faceți clic pe miniatura Mai mult roșu. Consultați "Înțelegerea culorilor" la pagina 107.
- Pentru a ajusta luminozitatea, faceți clic pe o miniatură din partea dreaptă a casetei de dialog.

Efectele clicurilor pe miniaturi sunt cumulative. De exemplu, făcând clic de două ori pe miniatura Mai mult roșu, ajustările se aplică de două ori. De fiecare dată când faceți clic pe o miniatură, celelalte miniaturi se modifică. Cele trei miniaturi Selectare curentă reflectă întotdeauna alegerile curente.

De asemenea, puteți salva setările pe care le efectuați în caseta de dialog Variații, pentru a le reutiliza în alte imagini. Pentru mai multe informații despre salvarea și încărcarea setărilor, consultați "Salvarea și reaplicarea setărilor casetei de dialog Ajustare" la pagina 155.

Utilizarea comenzii Egalizare

Comanda Egalizare redistribuie valorile de luminozitate ale pixelilor dintr-o imagine pentru a reprezenta mai uniform întreaga gamă de niveluri de luminozitate. Aceasta remapează valorile pixelilor din imaginea compozită, astfel încât valoarea cea mai luminoasă o reprezintă albul, valoarea cea mai întunecată o reprezintă negrul, iar valorile intermediare sunt uniform distribuite în tonuri de gri.

Puteți utiliza comanda Egalizare când o imagine scanată este mai închisă decât cea inițială și doriți să echilibrați valorile pentru a produce o imagine mai deschisă. Utilizarea comenzii Egalizare și a paletii Histogramă vă permite să comparați luminozitatea înainte și după egalizare.

1 (Opțional) Selectați o zonă a imaginii pentru egalizare.

2 Selectați Imagine > Ajustări > Egalizare.

3 Dacă ați selectat o zonă a imaginii, selectați ce doriți să egalizați din caseta de dialog și faceți clic pe OK:

Egalizare numai zona selectată	Această opțiune distribuie uniform numai pixelii selecției.
Egalizare imagine integrală pe baza zonei selectate	Această opțiune distribuie uniform toți pixelii imaginii, pe baza celor din selecție.

Aplicarea efectelor de culoare speciale imaginilor

Desaturarea culorilor

Comanda Desaturare convertește o imagine color la valori de tonuri de gri, dar păstrează imaginea în același mod de culoare. De exemplu, asignează valori egale de roșu, verde și albastru fiecărui pixel într-o imagine RGB. Valoarea de luminozitate a fiecărui pixel nu se modifică.

Această imagine are același efect ca setarea Saturație la -100 în caseta de dialog Nuanță/Saturație.

Notă: Dacă lucrați cu o imagine cu mai multe straturi, comanda Desaturare convertește numai stratul selectat.

❖ Selectați Imagine > Ajustări > Desaturare.

Invertirea culorilor

Comanda Invertire inversează culorile dintr-o imagine. Puteți utiliza această comandă ca parte din procesul de efectuare a unei măști de muchie, pentru a aplica zonelor selectate din imagine clarificarea și alte ajustări.

Notă: Deoarece filmul tipărit color conține ca bază o mască portocalie, comanda Invertire nu poate produce imagini pozitive clare din negative color scanate. Asigurați-vă că utilizați setările corespunzătoare pentru negativele color la scanarea filmului.

Când inverțiți o imagine, valoarea de luminozitate a fiecărui pixel din canale este convertită la valoarea inversă pe scala de 256 de valori de culoare. De exemplu, un pixel dintr-o imagine pozitivă cu o valoare de 255 este convertit în 0, iar un pixel cu o valoare de 5 este convertit în 250.

Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Imagine > Ajustări > Invertire.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Invertire. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.

Crearea unei imagini alb-negru cu două valori

Comanda Prag convertește imaginile în tonuri de gri sau color în imagini alb-negru cu contrast puternic. Puteți specifica drept prag un anumit nivel. Toți pixelii mai deschiși decât pragul sunt converțiți în alb; toți pixelii mai închiși sunt converțiți în negru.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:


- Selectați Imagine > Ajustări > Prag.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Prag. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou. Caseta de dialog Prag afișează o histogramă a nivelurilor de luminanță a pixelilor din selecția curentă.

2 Trageți de glisorul de sub histogramă până când nivelul pragului pe care îl doriți se afișează în partea superioară a casetei de dialog și faceți clic pe OK. Pe măsură ce trageți, imaginea se modifică și reflectă noua setare a pragului.

Posterizarea unei imagini

Comanda Posterizare vă permite să specificați numărul de niveluri tonale (sau valorile de luminozitate) pentru fiecare canal dintr-o imagine, apoi mapează pixelii la cel mai apropiat nivel corespunzător. De exemplu, selectarea a două niveluri tonale într-o imagine RGB vă oferă șase culori: două pentru roșu, două pentru verde și două pentru albastru.

Această comandă este utilă la crearea efectelor speciale, precum zonele mari, plate dintr-o fotografie. Efectele sale sunt foarte vizibile când reduceți numărul nivelurilor de gri într-o imagine în tonuri de gri, dar aceasta produce, de asemenea, efecte interesante în imaginile color.

 Dacă doriți un anumit număr de culori în imaginea dvs., convertiți imaginea în tonuri de gri și specificați numărul de niveluri pe care îl doriți. Apoi, convertiți imaginea în modul de culoare anterior și înlocuiți diferitele tonuri de gri în culorile pe care le doriți.

- 1 Selectați Imagine > Ajustări > Posterizare.
- 2 Introduceți numărul nivelurilor tonale pe care-l doriți și faceți clic pe OK.

Aplicarea unei mapări de degrade unei imagini

Comanda Mapare degrade mapează intervalul echivalent de tonuri de gri al unei imagini la culorile unei umpleri de degrade specificate. De exemplu, dacă specificați o umplere de degrade în două culori, tonurile întunecate din imagine sunt mapate la una din culorile de capăt ale umplerii de degrade, tonurile luminoase sunt mapate la culoarea celuilalt capăt, iar tonurile medii sunt mapate la gradațiile dintre capete.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Imagine > Ajustări > Mapare degrade.
 - Selectați Strat > Strat de ajustare nou > Mapare degrade. Faceți clic pe OK în caseta de dialog Strat nou.
- 2 Specificați umplerea de degrade pe care doriți s-o utilizați:
 - Pentru a alege dintr-o listă de umpleri de degrade, faceți clic pe triunghiul din dreapta umplerii de degrade afișate în caseta de dialog Mapare degrade. Faceți clic pentru a selecta umplerea de degrade dorită, apoi faceți clic într-o zonă goală a casetei de dialog, pentru a închide lista. Pentru informații despre personalizarea listei de umpleri de degrade, consultați "Lucrul cu Manager presetări" la pagina 47.
 - Pentru a edita umplerea de degrade afișată momentan în caseta de dialog Mapare degrade, faceți clic pe aceasta. Apoi modificați umplerea de degrade existentă sau creați o nouă umplere de degrade, utilizând caseta de dialog Editor degrade. (Consultați "Crearea unui degrade neted" la pagina 344).

În mod implicit, tonurile întunecate, medii și luminoase ale imaginii sunt mapate la culoarea de început (stânga), a punctului de mijloc și la culoarea de final (dreapta) a umplerii de degrade.

- 3 Selectați una, niciuna sau ambele Opțiuni degrade:


Cuantizare	Adaugă zgomot aleatoriu pentru a netezi aspectul umplerii de degrade și reduce efectele de bandă.
Inversare	Schimbă direcția umplerii de degrade, inversând maparea degradeului.

Capitolul 8: Retușarea și transformarea

Caracteristicile de retușare și transformare din Photoshop vă permit să modificați imaginile pentru a efectua o varietate de sarcini, cum ar fi îmbunătățirea compoziției, corectarea distorsiunilor sau defectelor, manipularea creativă a elementelor imaginii, adăugarea sau eliminarea de elemente, claritatea sau neclaritatea sau fuzionarea mai multor imagini într-o panoramă. Caracteristica Punct de fugă permite retușarea și desenarea în funcție de perspectiva unei imagini. De asemenea, versiunea Photoshop Extended a caracteristicii Punct de fugă permite măsurarea elementelor dintr-o imagine și exportul măsurătorilor, însoțite de informații și texturi geometrice pentru utilizarea în aplicații 3D.

Ajustarea decupajului, rotirii și canavalei

Decupajul imaginilor

Decupajul este procesul de eliminare a porțiunilor unei imagini în vederea focalizării sau a întăririi compoziției. Puteți decupa o imagine utilizând instrumentul Decupaj  și comanda Decupaj. De asemenea, puteți tăia pixelii, utilizând comenzile Decupare și Îndreptare și Tăiere.






Utilizarea instrumentului Decupaj

Consultați și

“Re-eșantionarea” la pagina 65

Decuparea unei imagini cu ajutorul instrumentului Decupaj

- 1 Selectați instrumentul Decupaj .
- 2 (Opțional) Setați opțiunile de re-eșantionare din bara de opțiuni.
 - Pentru a decupa imaginea fără re-eșantionare (opțiune implicită), asigurați-vă că nu este completată caseta de text Rezoluție din bara de opțiuni. Puteți face clic pe butonul Golire pentru a goli rapid toate casetele de text.
 - Pentru a re-eșantiona imaginea în timpul decupării, introduceți valori pentru înălțime, lățime și rezoluție în bara de opțiuni. Instrumentul Decupaj va re-eșantiona imaginea numai dacă sunt furnizate lățimea și/sau înălțimea și rezoluția. Dacă ați introdus dimensiunile pentru înălțime și lățime și doriți ca valorile să fie schimbate rapid, faceți clic pe pictograma Schimbare înălțime și lățime .

 Puteți face clic pe triunghiul de lângă pictograma instrumentului Decupaj din bara de opțiuni pentru a deschide Prelevare presetare instrument și a selecta o presetare de re-eșantionare. Ca în cazul tuturor instrumentelor Photoshop, puteți crea propria presetare a instrumentului Decupaj. Consultați și “Crearea și utilizarea presetărilor pentru instrumente” la pagina 32.

- Pentru a re-eșantiona o imagine bazată pe dimensiunile și rezoluția altei imagini, deschideți cealaltă imagine, selectați instrumentul Decupaj și faceți clic pe Imagine frontală din bara de opțiuni. Apoi activați imaginea pe care doriți să o decupați.

Re-eșantionarea în timpul decupării utilizează metoda de interpolare implicită setată în Preferințe generale.

- 3 Deplasați mouse-ul deasupra părții din imagine pe care doriți să o păstrați pentru a crea un cadru de selecție. Cadrul de selecție nu trebuie să fie precis; îl puteți ajusta ulterior.
- 4 Dacă este necesar, ajustați cadrul de selecție pentru decupare:
 - Pentru a deplasa cadrul de selecție în altă poziție, plasați cursorul în interiorul casetei de încadrare și trageți.
 - Pentru a scala cadrul de selecție, trageți de un mâner. Pentru a restrânge proporțiile, mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți de un mâner din colț.
 - Pentru a roti cadrul de selecție, poziționați cursorul în afara casetei de încadrare (cursorul se transformă într-o săgeată curbată) și trageți. Pentru a deplasa punctul central în jurul căruia se rotește cadrul de selecție, trageți de cercul din centrul casetei de încadrare. Cadrul de selecție nu poate fi rotit în modul Bitmap.
- 5 Setări opțiunile de ascundere sau de protejare a porțiunilor decupate:
 - Specificați dacă doriți să utilizați o protecție la decupare pentru a umbri suprafața imaginii care va fi ștersă sau ascunsă. Dacă selectați Protecție, puteți specifica culoarea și opacitatea protecției la decupare. Dacă deselectați Protecție, va fi afișată suprafața din exteriorul cadrului de selecție.
 - Specificați dacă doriți să ascundeți sau să ștergeți suprafața decupată. Selectați Ascundere pentru a păstra suprafața decupată în fișierul imagine. Suprafața ascunsă poate deveni vizibilă, deplasând imaginea cu instrumentul Deplasare. Selectați Ștergere pentru a abandona suprafața decupată.

Opțiunea Ascundere nu este disponibilă pentru imaginile care conțin doar un strat de fundal. Dacă doriți să decupați un fundal prin ascundere, convertiți mai întâi fundalul într-un strat obișnuit.
- 6 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a finaliza decuparea, apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS), faceți clic pe butonul Confirmare ✓ din bara de opțiuni sau faceți dublu clic în interiorul cadrului de selecție al decupajului.
 - Pentru a anula operația de decupare, apăsați Esc sau faceți clic pe butonul Anulare ⓧ din bara de opțiuni.

Decuparea unei imagini cu ajutorul comenzii Decupaj

- 1 Utilizați un instrument de selectare pentru a selecta acea parte a imaginii pe care doriți să o păstrați.
- 2 Selectați Imagine > Decupaj.

Decuparea unei imagini cu ajutorul comenzii Tăiere

Comanda Tăiere decupează o imagine, eliminând datele nedorite din aceasta în alte moduri față de comanda Decupaj. Puteți decupa o imagine prin tăierea pixelilor înconjurători sau a pixelilor din fundal care au culoarea specificată.

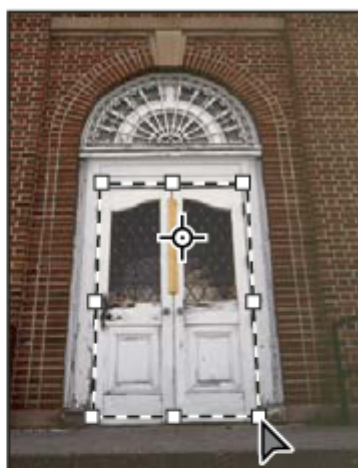
- 1 Selectați Imagine > Tăiere.
- 2 Selectați o opțiune din caseta de dialog Tăiere:
 - Pixeli transparenți - pentru elimina transparența existentă la muchiile imaginii, păstrând cea mai mică imagine care conține pixeli netransparenți.
 - Culoare pixel stânga sus - pentru a elimina din imagine suprafața de culoare pixelului din stânga sus.
 - Culoare pixel dreapta jos - pentru a elimina din imagine suprafața de culoare pixelului din dreapta jos.
- 3 Selectați una sau mai mult suprafețe din imagine pentru a fi tăiate: Sus, Jos, Stânga sau Dreapta.

Transformarea perspectivei la decupare

Instrumentul Decupaj are o opțiune care vă permite să transformați perspectiva dintr-o imagine. Acest instrument este foarte util când lucrați cu imagini care conțin *distorsiune trapezoidală*. Distorsiunea trapezoidală apare când un obiect este fotografiat din unghi, nu din față. De exemplu, dacă fotografiați o clădire înaltă de la nivelul solului, muchiile clădirii sunt mai apropiate una de cealaltă în partea de sus decât în partea de jos.



A



B





C




D

Pașii de transformare a perspectivei

A. Trasarea cadrului de selecție inițial pentru decupare B. Ajustarea cadrului de selecție pentru decupare pentru a corespunde muchiiilor obiectului C. Extinderea limitelor decupării D. Imaginea finală

- 1 Selectați instrumentul Decupaj  și setați modul de decupare.
- 2 Trageți de cadrul de selecție în jurul unui obiect care era dreptunghiular în scena inițială (deși în imagine nu este afișat dreptunghiular). Veți utiliza muchiile acestui obiect pentru a defini perspectiva din imagine. Cadrul de selecție nu trebuie să fie precis; îl puteți ajusta ulterior.
Important: Trebuie să selectați un obiect care a fost dreptunghiular în scena inițială; altfel, este posibil ca Photoshop să nu poată transforma perspectiva așa cum doriți.
- 3 Selectați Perspectivă din bara de opțiuni și setați celelalte opțiuni conform preferințelor.
- 4 Deplasați mânerul din colțurile cadrului de selecție a decupajului, astfel încât să corespundă muchiiilor obiectului. Astfel, este definită perspectiva din imagine, deci este important ca muchiile obiectului să corespundă exact.
- 5 Trageți de mânerul lateral pentru a extinde limitele de decupare, păstrând în același timp perspectiva.
Nu deplasați punctul central al cadrului de selecție a decupajului. Pentru a efectua corecția perspectivei, punctul central trebuie să fie în poziția sa inițială.
- 6 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS), faceți clic pe butonul Confirmare  din bara de opțiuni sau faceți dublu clic în interiorul cadrului de selecție a decupajului.


- Pentru a anula operația de decupare, apăsați Esc sau faceți clic pe butonul Anulare  din bara de opțiuni.

Decuparea și îndreptarea fotografiilor

Puteți așeza mai multe fotografii pe scannerul dvs. și le puteți scana dintr-o singură trecere, fiind creat astfel un singur fișier de imagini. Comanda Decupare și Îndreptare fotografii este o caracteristică automată care creează fișiere de imagini separate dintr-o scanare de imagini multiplă.

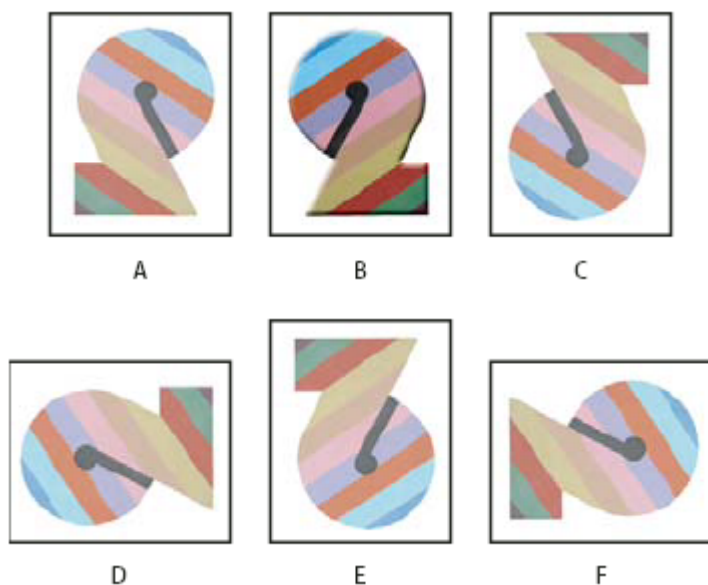
Pentru cele mai bune rezultate, la scanare trebuie să existe o distanță de 1/8 inch între imagini, iar fundalul (de obicei, suprafața de scanare) trebuie să fie de culoare uniformă cu zgomot redus. Comanda Decupare și Îndreptare fotografii funcționează cel mai bine pe imagini cu contururi clar delimitate. În cazul în care comanda Decupare și Îndreptare fotografii nu poate procesa corespunzător fișierul de imagini, utilizați instrumentul Decupaj.

- 1 Deschideți fișierul scanat care conține imaginile pe care doriți să le separați.
- 2 Selectați stratul care conține imaginile.
- 3 (Optional) Trasați o selecție în jurul imaginilor pe care doriți să le procesați.
Această opțiune este utilă în cazul în care nu doriți să procesați toate imaginile din fișierul de scanări.
- 4 Selectați Fișier > Automat > Decupare și Îndreptare fotografii. Imaginile scanate sunt procesate și apoi fiecare imagine se deschide în propria fereastră.

 În cazul în care comanda Decupare și Îndreptare fotografii separă incorect una dintre imagini, efectuați un chenar de selecție în jurul imaginii incluzând o parte din fundal, apoi mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce selectați comanda. Tasta de modificare indică faptul că numai o imagine trebuie separată de fundal.

Rotirea sau transformarea simetrică a întregii imagini

Comanda Rotire canava vă permite să rotiți sau să transformați simetric o întreagă imagine. Comanda nu funcționează pe straturi separate sau pe părți din straturi, trasee sau chenare de selecție. Dacă doriți să rotiți o selecție sau un strat, utilizați comenzile Transformare sau Transformare liberă.



Rotirea imaginilor

A. Simetrie orizontală B. Imagine inițială C. Simetrie verticală D. Rotire 90° în sens antiorar E. Rotire la 180° F. Rotire la 90° în sens orar

- ❖ Selectați Imagine > Rotire canava și selectați din submeniu una din următoarele comenzi:

180°

Rotește imaginea la jumătate.

90° în sens orar	Rotește imaginea în sens orar la un sfert.
90° în sens antiorar	Rotește imaginea în sens antiorar la un sfert.
Arbitrar	Rotește imaginea în funcție de unghiul introdus. Dacă selectați această opțiune, introduceți un unghi între -359,99 și 359,99 în caseta de text Unghi. (În Photoshop, puteți selecta Orar sau Antiorar pentru a efectua o rotire în sensul acelor de ceasornic sau în sensul invers acestora). Apoi faceți clic pe OK.

Consultați și

“Transformarea simetrică sau rotirea precisă” la pagina 213

Modificarea dimensiunii canavalei

Dimensiunea canavalei reprezintă suprafața unei imagini care poate fi editată integral. Comanda Dimensiune canava vă permite să măriți sau să micșorați dimensiunea canavalei unei imagini. La mărirea dimensiunii canavalei se adaugă spațiu în jurul unei imagini existente. La micșorarea dimensiunii canavalei imaginii se decupează din imagine. Dacă măriți dimensiunea canavalei unei imagini cu un fundal transparent, canava adăugată este transparentă. Dacă imaginea nu are un fundal transparent, există mai multe opțiuni de stabilire a culorii canavalei adăugate.

- 1 Selectați Imagine > Dimensiune canava.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Introduceți dimensiunile pentru canava în casetele Lățime și Înălțime. Selectați unitățile de măsură dorite din meniurile pop-up de lângă casetele Lățime și Înălțime.
 - Selectați Relativ și introduceți valoarea pe care doriți să o adăugați sau să o extrageți din dimensiunea curentă a imaginii. Introduceți un număr pozitiv de adăugat la dimensiunea canavalei sau un număr negativ de extras din dimensiunea canavalei.
- 3 Pentru Ancoră, faceți clic pe un pătrat pentru a indica locul în care doriți să poziționați imaginea existentă pe canava nouă.
- 4 Selectați o opțiune din meniul Culoare extensie canava:
 - Fundal - pentru a umple canava nouă cu culoarea curentă a planului frontal
 - Fundal - pentru a umple canava nouă cu culoarea curentă a fundalului
 - Alb, Negru sau Gri - pentru umple canava nouă cu culoarea respectivă.
 - Altele - pentru a selecta o culoare nouă pentru canava utilizând Alegere culoare.

Notă: De asemenea, puteți face clic pe pătratul alb din partea dreaptă a meniului Culoare extensie canava pentru a deschide Alegere culoare.

Meniul Culoare extensie canava nu este disponibil dacă o imagine nu conține un strat de fundal.

- 5 Faceți clic pe OK.



Canava inițială și canava adăugată în partea dreaptă a imaginii utilizându-se culoarea planului frontal

Realizarea unui cadru pentru fotografii

Puteți realiza un cadru pentru fotografii, măbind dimensiunea canavalei și umplând-o cu o culoare.

De asemenea, puteți utiliza una din acțiunile pre-înregistrate pentru a realiza un cadru de fotografie stilat. Se recomandă să efectuați această operație pe o copie a fotografiei dvs.

- 1 Deschideți paleta Acțiuni. Selectați Fereastră > Acțiuni.
- 2 Selectați Cadre foto din meniul paletelor Acțiuni.
- 3 Selectați din listă una din acțiunile pentru cadre foto.
- 4 Faceți clic pe butonul Redare acțiune.

Acțiunea pornește, creând cadrul din jurul fotografiei.

Retușarea și repararea imaginilor


Despre paleta Sursă clonare

Utilizând paleta Sursă clonare (Fereastră > Sursă clonare), puteți seta până la cinci surse diferite de eșantion pentru instrumentele Clonare și Pensulă Corecție. Pentru a facilita clonarea sursei într-o anumită locație, puteți afișa o acoperire a sursei eșantionului. De asemenea, puteți scala sau roti sursa eșantionului pentru a clona eșantionul la o dimensiune și orientare specifice.

(Photoshop Extended) De asemenea, pentru animațiile pe bază de cronologie, paleta Sursă clonare are opțiuni pentru specificarea relației dintre cadrul video/animație sursă și cadrul video/animație țintă. Consultați și "Clonarea conținutului în cadrele video și de animație (Photoshop Extended)" la pagina 552

Pentru un clip video referitor la repararea imaginilor, vizitați www.adobe.com/go/vid0011_ro.

Retușarea cu instrumentul Clonare

Instrumentul Clonare  pictează o parte din imagine peste altă parte a aceleiași imagini sau peste altă parte a oricărui document deschis care utilizează același mod de culoare. De asemenea, puteți picta o parte a unui strat peste alt strat. Instrumentul Clonare este util pentru duplicarea obiectelor sau pentru îndepărtarea unui defect dintr-o imagine.


(Photoshop Extended) De asemenea, puteți utiliza instrumentul Clonare pentru a picta conținutul cadrelor video sau de animație. Consultați și “Clonarea conținutului în cadrele video și de animație (Photoshop Extended)” la pagina 552

Pentru utilizarea instrumentului Clonare, setați un punct de eșantionare pe suprafața ai cărei pixeli doriți să-i copiați (clonați) pentru a-i picta pe altă suprafață. Pentru a utiliza punctul de eșantionare cel mai curent la fiecare oprire și reluare a picturii, selectați opțiunea Aliniate. Debifați opțiunea Aliniate pentru a picta începând de la punctul de eșantionare inițial, indiferent de câte ori v-ați oprit și ați reluat pictura.



Puteți utiliza orice vârf de pensulă cu instrumentul Clonare, care vă oferă un control precis asupra dimensiunii suprafeței clonate. De asemenea, puteți utiliza setările de opacitate și curgere pentru a controla modul de aplicare a vopselei pe suprafața clonată.



Modificarea unei imagini cu instrumentul Clonare

- 1 Selectați instrumentul Clonare .
- 2 Selectați un vârf de pensulă și setați opțiunile de pensulă pentru modul de amestecare, opacitate și curgere din bara de opțiuni.
- 3 Pentru a specifica modul de aliniere a pixelilor eșantionați și modul de eșantionare a datelor din straturile documentului dvs., setați oricare din opțiunile următoare din bara de opțiuni:

Aliniate	Eșantionează pixelii continuu, fără a pierde punctul de eșantionare curent, chiar dacă eliberați butonul mouse-ului. Debifați Aliniate pentru a continua să utilizați pixelii eșantionați din punctul de eșantionare inițial de fiecare dată când întrerupeți și reluați pictura.
Eșantion	Eșantionează datele din straturile specificate de dvs. Pentru a realiza eșantionarea din stratul activ și din straturile vizibile de sub acesta, selectați Curent și mai jos. Pentru a realiza eșantionarea numai din stratul activ, selectați Strat curent. Pentru a realiza eșantionarea din toate straturile vizibile, selectați Toate straturile. Pentru a realiza eșantionarea din toate straturile vizibile, cu excepția straturilor de ajustare, selectați Toate straturile și faceți clic pe pictograma Ignorare straturi de ajustare, din dreapta meniului pop-up Eșantion.

- 4 Setează punctul de eşantionare prin poziţionarea cursorului în orice imagine deschisă, făcând clic şi menţinând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).
- 5 (Opţional) În paleta Sursă clonare, faceţi clic pe un buton de sursă de clonare  şi setaţi un punct de eşantionare suplimentar.
Puteţi seta până la cinci surse diferite de eşantionare. Paleta Sursă clonare salvează sursele eşantionate până la închiderea documentului.
- 6 (Opţional) Pentru a selecta sursa eşantionată pe care o doriţi, faceţi clic pe un buton de sursă de clonare din paleta Sursă clonare.
- 7 (Opţional) Efectuaţi una din următoarele acţiuni în paleta Sursă clonare:
 - Pentru a scala sau roti sursa pe care o clonaţi, introduceţi o valoare pentru L (lăţime), Î (înălţime) sau rotaţia în grade .
 - Pentru a afişa o acoperire a sursei pe care o clonaţi, selectaţi Afişare acoperire şi specificaţi opţiunile de acoperire.
- 8 Trageţi peste partea din imagine pe care doriţi s-o corectaţi.

Consultaţi şi

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338


“Galeria instrumentelor de retuşare” la pagina 28

Setarea surselor de eşantionare pentru clonare şi corecţie




Utilizând unul din instrumentele Clonare sau Pensulă Corecţie, puteţi eşantiona surse din documentul curent sau din oricare document deschis în Photoshop.

(Photoshop Extended) La clonarea imaginilor video sau de animaţie, puteţi seta puncte de eşantionare din cadrul curent pe care-l pictaţi sau puteţi eşantiona surse dintr-un alt cadru, chiar dacă respectivul cadru se află într-un alt strat video sau într-un alt document deschis.

În paleta Sursă clonare puteţi seta concomitent până la cinci surse diferite de eşantionare. Paleta Sursă clonare salvează sursele de eşantionare până la închiderea documentului.


- 1 (Numai Photoshop Extended) Pentru a clona cadre video sau de animaţie, deschideţi paleta Animaţie (dacă nu clonaţi cadre video sau de animaţie, treceţi la pasul 2). Selectaţi opţiunea de animaţie de cronologie şi deplasaţi indicatorul orei curente la cadrul cu sursa pe care doriţi s-o eşantionaţi.
- 2 Pentru a seta punctul de eşantionare, selectaţi instrumentul Clonare şi, menţinând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), faceţi clic pe oricare din ferestrele de document deschise.
- 3 (Opţional) Pentru setarea altui punct de eşantionare, faceţi clic pe alt buton Sursă clonare  din paleta Sursă clonare.
Puteţi modifica sursa de eşantionare pentru un buton Sursă clonare, setând alt punct de eşantionare.

Scalarea sau rotirea sursei de eşantionare

- 1 Selectaţi instrumentul Clonare sau Pensulă Corecţie şi setaţi una sau mai multe eşantioane sursă.
- 2 În paleta Sursă clonare, selectaţi o sursă de clonare, apoi efectuaţi una din următoarele acţiuni:
 - Pentru scalarea sursei de eşantionare, introduceţi o valoare în procente pentru L (lăţime) sau Î (înălţime) sau acţionaţi stânga - dreapta, între L şi Î. Valoarea implicită este pentru reducerea proporţiilor. Pentru a ajusta dimensiunile independent sau pentru a restaura opţiunea de reducere, faceţi clic pe butonul Menţinere proporţie dimensiuni .
 - Pentru rotirea sursei de eşantionare, introduceţi o valoare în grade sau acţionaţi stânga - dreapta pictograma Rotire sursă de clonare .
 - Pentru a reseta sursa de eşantionare la dimensiunea şi orientarea iniţiale, faceţi clic pe butonul Resetare transformare .


Ajustarea opțiunilor de acoperire a sursei de eșantionare

Puteți ajusta opțiunile de acoperire a sursei de eșantionare pentru a vizualiza mai bine acoperirea și imaginile de dedesubt când pictați cu instrumentele Clonare și Pensulă Corecție.

 Pentru a afișa temporar acoperirea în timp ce pictați cu instrumentul Clonare, apăsați **Alt+Shift** (Windows) sau **Option+Shift** (Mac OS). Pensula se schimbă temporar în instrumentul Deplasare sursă acoperire. Trageți pentru a deplasa acoperirea în altă locație.

❖ În paleta Sursă clonare, selectați Afișare acoperire, apoi efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a ascunde acoperirea în timp ce aplicați tușele de pictură, selectați Ascundere automată.
- Pentru a seta opacitatea acoperirii, introduceți o valoare în procente în caseta de text Opacitate.
- Pentru a seta modul de afișare a acoperirii, selectați modul de amestecare Normal, Întunecare, Luminare sau Diferență din meniul pop-up din partea inferioară a paletei Sursă clonare.
- Pentru a inversa culorile din acoperire, selectați Invertire.

 Pentru a facilita alinierea zonelor identice din acoperirea sursei și în imaginea de dedesubt, setați Opacitate la 50% și selectați Invertire. Zonele corespunzătoare ale imaginii se vor afișa în gri solid la aliniere.

Specificarea decalajului sursei de clonare

Utilizând unul din instrumentele Clonare sau Pensulă Corecție, puteți picta cu sursa eșantionată oriunde în imaginea țintă. Opțiunile de acoperire vă vor ajuta să vizualizați unde doriți să pictați. Totuși, dacă trebuie să pictați într-o locație foarte specifică în raport cu punctul de eșantionare, puteți specifica decalajul pixelilor x și y.

❖ În paleta Sursă clonare, selectați sursa pe care doriți s-o utilizați și introduceți valorile pixelilor x și y pentru opțiunea Decalaj.


Retușarea cu instrumentul Pensulă Corecție

Instrumentul Pensulă Corecție vă permite să corectați imperfecțiunile, făcându-le să dispară în imaginea înconjurătoare. Precum instrumentele de clonare, utilizați instrumentul Pensulă Corecție pentru a picta cu pixeli eșantionați dintr-o imagine sau tipar. Totuși, de asemenea, instrumentul Pensulă Corecție potrivește textura, iluminarea, transparența și umbrirea pixelilor eșantionați cu pixelii corecțai. Prin urmare, pixelii reparați se amestecă continuu în restul imaginii.

(Photoshop Extended) Instrumentul Pensulă Corecție poate fi aplicat cadrelor video și de animație.



Pixelii eșantionați și imaginea corectată

1 Selectați instrumentul Pensulă Corecție .


2 Faceți clic pe eșantionul de pensulă din bara de opțiuni și setați opțiunile pentru pensulă în paleta pop-up:

Notă: Dacă utilizați o tabletă digitală sensibilă la presiune, selectați o opțiune din meniul Dimensiune pentru a varia dimensiunea pensulei de corecție peste traiectoria unui contur. Selectați Presiune peniță pentru ca variația să se bazeze pe presiunea peniței. Selectați Rotiță stilou pentru ca variația să se bazeze pe poziția manipulatorului de coordonare a peniței. Selectați Dezactivat dacă nu doriți să variați dimensiunea.

Mod	Specifică modul de amestecare: Selecți Înlocuire pentru a păstra zgomotul, granulația filmului și textura de la muchiile tușei pensulei când utilizați o pensulă cu muchii moi.
Sursă	Specifică sursa de utilizat pentru repararea pixelilor. Eșantionat pentru a utiliza pixelii din imaginea curentă sau Tipar pentru a utiliza pixelii dintr-un tipar. Dacă alegeți Tipar, selectați un tipar din paleta pop-up Tipar.
Aliniate	Eșantionează pixelii continuu, fără a pierde punctul de eșantionare curent, chiar dacă eliberați butonul mouse-ului. Deselectați Aliniate pentru a continua să utilizați pixelii eșantionați din punctul de eșantionare inițial de fiecare dată când întrerupeți și reluați pictura.
Eșantion	Eșantionează datele din straturile specificate de dvs. Pentru a realiza eșantionarea de la stratul activ și de la straturile vizibile de sub acesta, selectați Curent și mai jos. Pentru a realiza eșantionarea doar de la stratul activ, selectați Strat curent. Pentru a realiza eșantionarea de la toate straturile vizibile, selectați Toate straturile. Pentru a realiza eșantionarea de la toate straturile vizibile fără straturile de ajustare, selectați Toate straturile și faceți clic pe pictograma Activați pentru ignorarea straturilor de ajustare la corectare, din dreapta meniului pop-up Eșantion.

- 3** Setati punctul de eșantionare prin poziționarea cursorului peste o zonă din imagine, făcând clic și menținând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).


Notă: Dacă eșantionați dintr-o imagine pentru a aplica în alta, ambele imagini trebuie să utilizeze același mod de culoare, cu excepția cazului în care una dintre imagini utilizează modul Tonuri de gri.

- 4** (Opțional) În paleta Sursă clonare, faceți clic pe un buton de sursă de clonare  și setați un punct de eșantionare suplimentar.

Puteți seta până la 5 surse diferite de eșantionare. Paleta Sursă clonare păstrează în memorie sursele eșantionate până la închiderea documentului pe care-l editați.


- 5** (Opțional) În paleta Sursă clonare, faceți clic pe un buton de sursă de clonare pentru a selecta sursa eșantionată pe care o doriți.

- 6** (Opțional) Efectuați una din următoarele acțiuni în paleta Sursă clonare:

- Pentru a scala sau roti sursa pe care o clonați, introduceți o valoare pentru L (lățime), Î (înălțime) sau rotația în grade .
- Pentru a afișa o acoperire a sursei pe care o clonați, selectați Afișare acoperire și specificați opțiunile de acoperire.

- 7** Trageți în imagine.

Pixelii eșantionați fuzionează cu pixelii existenți de fiecare dată când eliberați butonul mouse-ului. Puteți vizualiza stadiu procesului de fuzionare în bara de stare.

 În cazul în care contrastul este puternic la muchiile zonei pe care doriți s-o corectați, efectuați o selecție înainte de a utiliza instrumentul Pensulă Corecție. Selecția trebuie să fie mai mare decât zona pe care doriți s-o corectați, dar trebuie să respecte întocmai limita pixelilor care contrastează. Când pictați cu instrumentul Pensulă Corecție, selecția împiedică amestecarea culorilor exterioare cu cele din selecție.

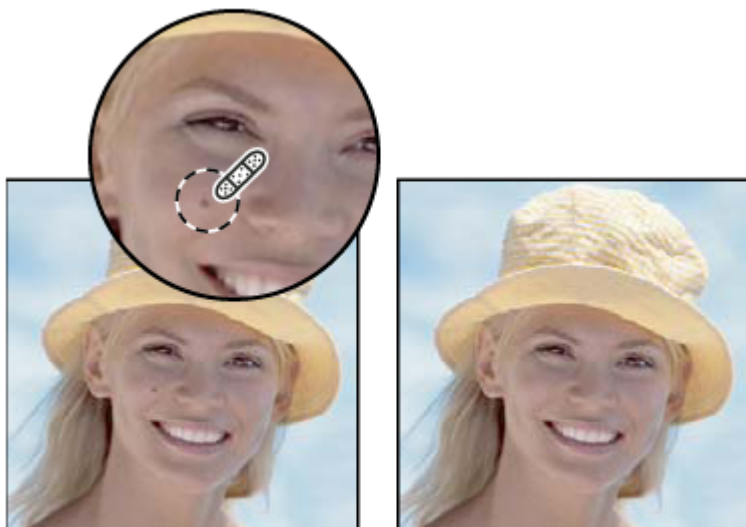
Consultați și

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338

“Despre tipare” la pagina 349


Retușarea cu instrumentul Pensulă Corecție Pată

Instrumentul Pensulă Corecție Pată elimină rapid petele și alte imperfecțiuni din fotografiile dvs. Pensulă Corecție Pată funcționează similar cu Pensulă Corecție: pictează cu pixelii eșantionați dintr-o imagine sau un tipar și potrivește textura, iluminarea, transparența și umbrirea pixelilor eșantionați cu pixelii corecțați. Spre deosebire de Pensulă Corecție, Pensulă Corecție Pată, nu necesită specificarea unui punct eșantion. Pensulă Corecție Pată eșantionează automat pixeli din jurul suprafeței retușate.



Utilizarea instrumentului Pensulă Corecție Pată pentru eliminarea unei pete

💡 Dacă este necesar să retușați o suprafață mare sau aveți nevoie de mai mult control asupra eșantionării sursei, puteți utiliza instrumentul Pensulă Corecție în locul instrumentului Pensulă Corecție Pată.

- 1 Selectați instrumentul Pensulă Corecție Pată  din caseta de instrumente. Dacă este necesar, faceți clic pe instrumentul Pensulă Corecție, Plasture sau Ochi Roșu pentru a afișa instrumentele ascunse și a efectua selecția.
- 2 Selectați o dimensiune pentru pensulă din bara de opțiuni. O pensulă ușor mai mare decât suprafața pe care doriți să o reparați funcționează cel mai bine, deoarece puteți acoperi întreaga suprafață printr-un singur clic.
- 3 (Opțional) Selectați un mod de amestecare din meniul Mod din bara de opțiuni. Selectați Înlocuire pentru a păstra zgomotul, granulația filmului și textura de la muchiile tușei pensulei când utilizați o pensulă cu muchii moi.
- 4 Selectați o opțiune pentru tip din bara de opțiuni:

Potrivre proximitate	Utilizează pixelii din jurul muchiei selecției pentru a găsi o suprafață din imagine care să fie utilizată ca petec pentru suprafața selectată. Dacă această opțiune nu conduce la o reparare satisfăcătoare, anulați repararea și încercați opțiunea Creare textură.
Creare textură	Utilizează toți pixelii din selecție pentru a crea o textură cu care să reparați suprafața. Dacă textura nu funcționează, încercați să trageți cu mouse-ul prin suprafață a doua oară.

- 5 Selectați Utilizare globală straturi din bara de opțiuni pentru a eșantiona date din toate straturile vizibile. Deselectați Utilizare globală straturi pentru a efectua eșantionări numai din stratul activ.
- 6 Faceți clic pe suprafața pe care doriți să o reparați și trageți pentru a netezi imperfecțiunile dintr-o suprafață mai mare.

Consultați și

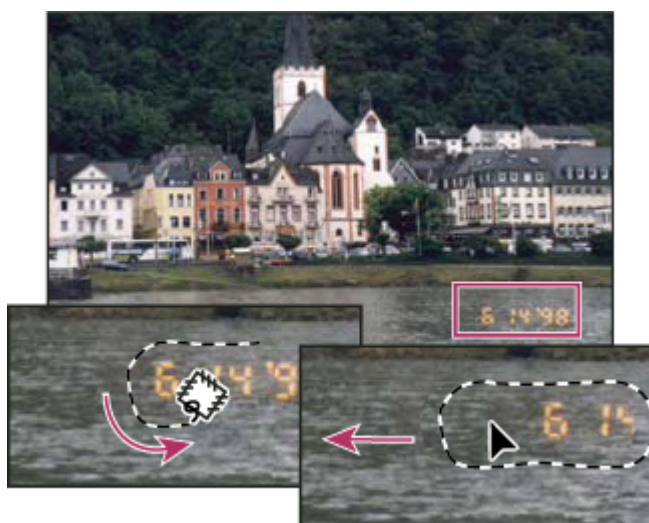
“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338

“Galerie de instrumente de retușare” la pagina 28

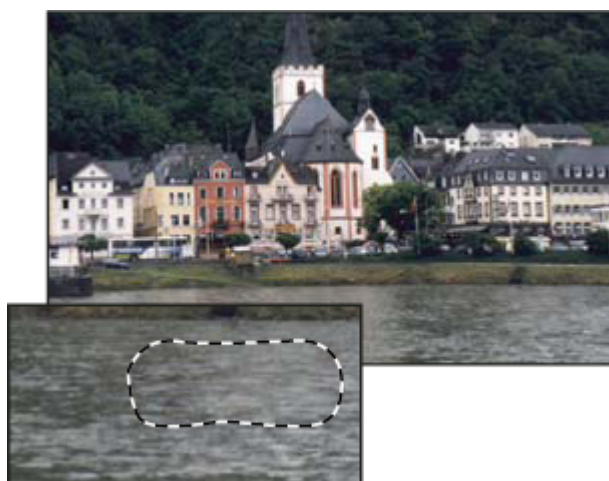
Aplicarea unui plature pe o suprafață

Instrumentul Plature vă permite să reparați o suprafață selectată cu pixeli din altă suprafață sau un tipar. Asemeni instrumentului Pensulă corecție, instrumentul Plature potrivește textura, iluminarea și umbrirea pixelilor eșantionați cu pixelii sursă. De asemenea, puteți utiliza instrumentul Plature pentru a clona suprafețe izolate ale unei imagini. Instrumentul Plature lucrează cu imagini de 8 biți sau de 16 biți per canal.

💡 În cazul reparării cu pixeli din imagine, selectați o suprafață redusă pentru a obține cele mai bune rezultate.




Utilizarea instrumentului Plature pentru înlocuirea pixelilor



Imagine pe care s-a aplicat plature

Repararea unei suprafețe cu ajutorul pixelilor eșantionați

1 Selectați instrumentul Plature .

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați prin tragere suprafața pe care doriți să o reparați și selectați Sursă din bara de opțiuni.
- Selectați prin tragere suprafața din care doriți să eșantionați și selectați Destinație din bara de opțiuni.

Notă: De asemenea, puteți efectua o selecție înainte de a selecta instrumentul *Plasture*.


3 Pentru a ajusta selecția, efectuați una din următoarele operații:

- Apăsați Shift și trageți pentru a adăuga în selecția existentă.
- Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru a extrage din selecția existentă.
- Apăsați Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) și trageți pentru a selecta o suprafață intersectată de selecția existentă.

4 Poziționați cursorul în interiorul selecției și efectuați una din următoarele acțiuni:

- Dacă în bara de opțiuni ați selectat *Sursă*, trageți de marginea selecției în suprafața din care doriți să efectuați eșantionarea. Când eliberați butonul mouse-ului, pe suprafața selectată inițial este aplicat un *plasture* cu pixelii eșantionați.
- Dacă în bara de opțiuni ați selectat *Destinație*, trageți de marginea selecției în suprafața în care doriți să aplicați *plasturele*. Când eliberați butonul mouse-ului, pe suprafața nou selectată este aplicat un *plasture* cu pixelii eșantionați.

Repararea unei suprafețe cu ajutorul unui tipar

1 Selectați instrumentul *Plasture* .

2 Selectați prin tragere suprafața din imagine pe care doriți să o reparați.

Notă: De asemenea, puteți efectua o selecție înainte de a selecta instrumentul *Plasture*.

3 Pentru a ajusta selecția, efectuați una din următoarele operații:

- Apăsați Shift și trageți pentru a adăuga în selecția existentă.
- Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru a extrage din selecția existentă.
- Apăsați Alt-Shift (Windows) sau Option-Shift (Mac OS) și trageți pentru a selecta o suprafață intersectată de selecția existentă.

4 Selectați un tipar din paleta *Tipar* din bara de opțiuni și faceți clic pe *Utilizare tipar*.


Eliminarea ochilor roșii

Instrumentul *Ochi Roșu* elimină efectul de "ochi roșii" din fotografiile cu oameni și animale realizate cu bliț și reflecțiile alb sau verzi din fotografiile cu animale realizate cu bliț.

1 Selectați instrumentul *Ochi Roșu* .


2 Faceți clic pe ochiul roșu. Dacă nu sunteți mulțumiți de rezultate, anulați corecția, setați una sau mai multe din opțiunile următoare din bara de opțiuni și faceți clic din nou pe ochiul roșu:

Dimensiune pupilă	Mărește sau micșorează suprafața influențată de instrumentul <i>Ochi roșu</i> .
Cantitate întunecare	Setează întunecarea corecției.

 *Efectul de ochi roșii este cauzat de reflecția blițului camerei în retina subiectului. De obicei, acesta apare la realizarea fotografiilor într-un spațiu întunecat, deoarece irisul subiectului este deschis la maxim. Pentru a evita efectul de ochi roșii, utilizați funcția aparatului foto de reducere a efectului de ochi roșii. Sau mai bine utilizați o unitate bliț separată pe care o puteți monta pe cameră la distanță mai mare de obiectivul camerei.*

Înlocuirea culorii în suprafețele imaginii

Instrumentul *Înlocuire culoare* simplifică înlocuirea anumitor culori din imaginea dvs. Puteți picta pe o culoare țintă cu o culoare de corecție. Instrumentul *Înlocuire culoare* nu funcționează în imagini de tip *Bitmap*, *Indexat* sau *moduri de culoare Multicanal*.

1 Selectați instrumentul *Înlocuire culoare* .

2 Selectați un vârf de pensulă din bara de opțiuni. În general, trebuie să păstrați modul de amestecare setat la *Culoare*.

3 Pentru opțiunea *Eșantionare*, selectați una din următoarele opțiuni:

Continuu	Eșantionează culori continuu în timp ce trageți.
O dată	Înlocuiește culoarea țintă numai în suprafețele care conțin culoarea pe care faceți clic prima dată.
Mostră fundal	Înlocuiește numai suprafețele care conțin culoarea curentă a fundalului.

4 Pentru opțiunea Limite, selectați una din următoarele opțiuni:

Neadiacent	Înlocuiește culoarea eșantionată indiferent unde apare sub cursor.
Adiacent	Înlocuiește culorile adiacente culorii situată imediat sub cursor.
Trasare contur	Înlocuiește suprafețele conectate care conțin suprafața eșantionată păstrând în același timp claritatea muchiilor formei.

5 Pentru toleranță, introduceți o valoare pentru procentaj (de la 0 la 255) sau trageți de glisor. Selectați un procentaj scăzut pentru a înlocui culorile foarte similare pixelului pe care faceți clic sau măriți procentajul pentru a înlocui un interval mai mare de culori.

6 Pentru a defini o muchie netedă în suprafețele corectate, selectați Antialias.

7 Selectați o culoare pentru planul frontal pentru a înlocui culoarea nedorită.

8 Faceți clic pe culoarea pe care doriți să o înlocuiți în imagine.

9 Trageți cu mouse-ul în imagine pentru a înlocui culoarea țintă.


Consultați și

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338

Mânjirea suprafețelor imaginii

Instrumentul Mânjire simulează efectul pe care îl vedeți când trageți cu degetul pe o suprafață proaspăt vopsită.

Instrumentul selectează culoarea cu care începe tușa și o întinde în direcția în care trageți.

1 Selectați instrumentul Mânjire .

2 Selectați din bara de opțiuni un vârf de pensulă și opțiuni pentru modul de amestecare.

3 Selectați din bara de opțiuni Utilizare globală straturi pentru a efectua mânjirea, utilizând date ale culorilor din toate straturile vizibile. Dacă această opțiune este deselectedată, instrumentul Mânjire utilizează culori numai din stratul activ.

4 Selectați din bara de opțiuni Pictură cu degetul pentru a efectua mânjirea, utilizând culoarea planului frontal de la începutul fiecărui contur. Dacă această opțiune este deselectedată, instrumentul Mânjire utilizează culoarea de sub cursor la începutul fiecărui contur.

5 Trageți cu mouse-ul în imagine pentru a întinde pixelii.


 Pentru a utiliza opțiunea Pictură cu degetul, apăsați *Alt* (Windows) sau *Option* (Mac OS) în timp ce trageți cu instrumentul Mânjire.

Consultați și

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338

Aplicarea efectului de neclaritate în suprafețele imaginilor

Instrumentul Neclaritate atenuează muchiile dure sau reduce detaliile dintr-o imagine. Cu cât pictați mai mult într-o suprafață cu acest instrument, cu atât aceasta devine mai neclară.

- 1 Selectați instrumentul Neclaritate .
- 2 Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:
 - Selectați un vârf de pensulă și setați opțiuni pentru modul de amestecare și putere din bara de opțiuni.
 - Selectați Utilizare globală straturi din bara de opțiuni pentru a aplica un efect de neclaritate din toate straturile vizibile. Dacă această opțiune este deselectată, instrumentul utilizează date numai din stratul activ.
- 3 Trageți peste acea parte din imagine în care doriți să aplicați efectul de neclaritate.


Consultați și

“Filtre Neclaritate” la pagina 384

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338

Aplicarea efectului de claritate asupra suprafețelor imaginii

Instrumentul Claritate mărește contrastul de-a lungul muchiilor pentru a mări claritatea aparentă. Cu cât pictați mai mult într-o suprafață cu acest instrument, cu atât crește efectul de claritate.

- 1 Selectați instrumentul Claritate .
- 2 Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:
 - Selectați un vârf de pensulă și setați opțiuni pentru modul de amestecare și putere din bara de opțiuni.
 - Selectați Utilizare globală straturi din bara de opțiuni pentru a aplica un efect de claritate utilizând date din toate straturile vizibile. Dacă această opțiune este deselectată, instrumentul utilizează date numai din stratul activ.
- 3 Selectați prin tragere acea parte din imagine în care doriți să aplicați efectul de claritate.




Consultați și

“Filtre Claritate” la pagina 387

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338

Iluminarea sau întunecarea suprafețelor

Utilizate pentru a ilumina sau a întuneca suprafețele imaginii, instrumentele Densitate culoare- și Densitate culoare+ se bazează pe o tehnică de fotografiere tradițională de reglare a expunerii în anumite suprafețe ale unei tipărituri. Fotografii rețin lumina pentru a ilumina o suprafață de pe tipăritură (*luminare*) sau măresc expunerea pentru a întuneca suprafețe de pe tipăritură (*întunecare*). Cu cât pictați mai mult într-o suprafață cu instrumentul Densitate culoare- sau Densitate culoare+, cu atât mai luminoasă sau mai întunecată devine.


- 1 Selectați instrumentul Densitate culoare-  sau Densitate culoare+ .
- 2 Selectați un vârf de pensulă și setați opțiunile pensulei din bara de opțiuni.
- 3 Selectați una din următoarele opțiuni din bara de opțiuni:
 - Tonuri medii - pentru a modifica intervalul mediu de griuri
 - Umbre - pentru a modifica suprafețele închise
 - Tonuri luminoase - pentru a modifica zonele deschise
- 4 Specificați expunerea pentru instrumentul Densitate culoare- sau Densitate culoare+.
- 5 Faceți clic pe butonul Aerograf  pentru a utiliza pensula ca aerograf. În mod alternativ, selectați opțiunea Aerograf din paleta Pensule.
- 6 Trageți cu mouse-ul peste acea parte din imagine pe care doriți să o luminați sau să o întunecați.

Consultați și

“Selectarea unei pensule presetate” la pagina 325

Ajustarea saturației culorii din suprafețele imaginii

Instrumentul Burete modifică subtil saturația culorii dintr-o suprafață. Dacă o imagine este în modul Tonuri de gri, instrumentul mărește sau micșorează contrastul, deplasând nivelurile de gri de la și spre mijlocul scalei de griuri.

- 1 Selectați instrumentul Burete .
- 2 Selectați un vârf de pensulă și setați opțiunile pensulei din bara de opțiuni.
- 3 În bara de opțiuni, selectați modul în care doriți să modificați culoarea.
 - Saturare pentru intensificarea saturației culorii
 - Desaturare pentru diluarea saturației culorii
- 4 Specificați fluxul pentru instrumentul Burete.
- 5 Trageți cu mouse-ul peste acea parte din imagine pe care doriți să o modificați.

Consultați și

“Selectarea unei pensule presetate” la pagina 325

Corectarea distorsiunii imaginii și a zgomotului

Despre distorsiunea lentilelor

Distorsiunea butoi este un defect al obiectivului, care are ca efect curbarea liniilor drepte spre muchiile imaginii. *Distorsiunea negativă* reprezintă efectul invers, liniile drepte curbându-se spre interior.



Exemplu de distorsiune butoi (stânga) și distorsiune negativă (dreapta)

Vignetarea este un defect în care muchiile, în special colțurile unei imagini, sunt mai întunecate decât centrul. *Aberația de cromaticitate* apare sub forma unui franjur color de-a lungul muchiilor obiectelor, cauzat de focalizarea obiectivului pe alte culori de lumină în planuri diferite.

Unele obiective afișează aceste defecte în funcție de lungimea focală sau de diafragma utilizată. Puteți seta filtrul Corecție lentile pentru a utiliza setările bazate pe camera, obiectivul și lungimea focală utilizate pentru realizarea imaginii.


Distorsiunea corectă a lentilelor și ajustarea perspectivei


Filtrul Corecție lentile corectează defectele comune ale lentilelor, cum ar fi distorsiunea butoi și perniță de ace, vignetarea și aberația de cromaticitate. Filtrul lucrează numai cu imagini de 8 biți sau de 16 biți per canal.

De asemenea, puteți utiliza filtrul pentru a roti o imagine sau a repara perspectiva imaginii cauzată de înclinarea pe verticală sau orizontală a camerei. Grila imaginii filtrului efectuează aceste ajustări mai ușor și mai precis decât comanda Transformare.


Perspectiva corectă a imaginii și defectele lentilelor

- 1 Selectați Filtru > Deformare > Corecție lentile.
- 2 Setează grila și zoom-ul imaginii. În timp ce lucrați, este posibil să doriți să ajustați liniile grilei pentru a vă ajuta să apreciați gradul corecției care trebuie efectuată. Consultați Ajustarea previzualizării și grilei de corecție a lentilelor, de mai jos.
- 3 (Opțional) Selectați o listă predefinită de setări din meniul Setări. Setările prestabilite pentru lentile utilizează setările salvate anterior pentru cameră, lentile, lungime focală și combinația de diafragmă utilizată pentru realizarea imaginii. Conversie anterioară utilizează setările utilizate la ultima corecție a lentilelor. Orice grup de setări personalizate salvate sunt incluse într-o listă din partea inferioară a meniului. Consultați Setarea valorilor implicite pentru cameră și lentile, de mai jos.
- 4 Setează oricare dintre următoarele opțiuni pentru a corecta imaginea.

Înlăturare Deformare	Corectează distorsiunea butoi sau negativă. Trageți de glisor pentru a îndrepta liniile orizontale și verticale curbate spre exteriorul sau interiorul centrului imaginii. De asemenea, puteți utiliza instrumentul Eliminare deformare  pentru a efectua această corecție. Trageți spre centrul imaginii pentru a corecta distorsiunea butoi și spre muchia imaginii pentru a corecta distorsiunea negativă. Ajustați opțiunea Muchie pentru a specifica modul de manipulare a muchiiilor necompletate rezultate.
Aberație de cromaticitate	Corectează bordura de culoare. Apropiati imaginea din previzualizare pentru a vedea mai bine bordura în timp ce efectuați corectarea.
Reparare roșu/Bordură cyan	Compensează bordura de roșu/cyan prin ajustarea dimensiunii canalului de roșu relativ la canalul de verde.
Reparare albastru/Bordură galben	Compensează bordura de albastru/galben prin ajustarea dimensiunii canalului de albastru relativ la canalul de verde.
Vignetă	Corectează imaginile care au muchii întunecate cauzate de defecte ale lentilelor sau de umbrirea necorespunzătoare a acestora.
Cantitate	Setează cantitatea de iluminare sau întunecare de-a lungul muchiiilor unei imagini.
Punct de mijloc	Specifică lățimea suprafeței influențate de glisorul Cantitate. Introduceți un număr mai mic pentru a influența imaginea mai mult. Introduceți un număr mai mare pentru a reduce efectul asupra muchiiilor imaginii.
Perspectivă verticală	Corectează perspectiva imaginii cauzată de înclinarea camerei în sus sau în jos. Realizează linii verticale într-o imagine paralelă.
Perspectivă orizontală	Corectează perspectiva imaginii, transformând liniile orizontale în linii paralele.


Unghi	Rotește imaginea pentru a corecta înclinarea camerei sau pentru a efectua ajustări după corectarea perspectivei. De asemenea, pentru a efectua această corecție, puteți utiliza instrumentul Îndreptare rotire  . Trageți cu mouse-ul de-a lungul liniei din imagine pe care doriți să o transformați în linie verticală sau orizontală.
Muchie	Specifică modul de tratare a suprafețelor goale care rezultă din corecții negative, ale rotației sau perspectivei. Puteți umple suprafețele goale cu transparență sau cu o culoare (culoare de fundal) sau puteți extinde pixelii muchiilor imaginii.
Scalare	Ajustează scalarea imaginii în sus sau în jos. Dimensiunile pixelilor imaginii nu se modifică. Principala utilizare constă în eliminarea suprafețelor goale cauzate de corecții negative, ale rotației sau perspectivei. Scalarea în sus conduce la decuparea imaginii și interpolarea cu dimensiunilor inițiale ale pixelilor.

Consultați Ajustarea previzualizării și a grilei corecției lentilelor

- Pentru a modifica mărirea imaginii din previzualizare, utilizați instrumentul Zoom sau controalele de zoom din partea stângă a acesteia.
- Pentru a deplasa imaginea în fereastra de previzualizare, selectați instrumentul Mână și trageți de imagine.
- Pentru a utiliza grila, selectați Afișare grilă din partea inferioară a casetei de dialog. Utilizați controlul Dimensiune pentru a ajusta spațierea grilei și controlul Culoare pentru a schimba culoarea grilei. Puteți deplasa grila pentru a o alinia cu imaginea, utilizând instrumentul Deplasare grilă .

Setarea valorilor prestabilite pentru cameră și lentile

Puteți salva setările în caseta de dialog Corecție lentile pentru a le utiliza din nou pentru alte imagini realizate cu aceeași cameră, aceleași lentile și distanță focală. Photoshop salvează setările pentru deformare, vignetație și aberație de cromaticitate. Setările pentru corecția perspectivei nu sunt salvate. Puteți salva și reutiliza setările în două moduri:

- Salvați și încărcați setările manual. Setați opțiunile în caseta de dialog, apoi selectați Salvare setări din meniul Setări . Pentru a utiliza setările salvate, selectați-le din meniul Setări. De asemenea, puteți încărca setări salvate care nu sunt afișate în meniu, utilizând comanda Încărcare setări din meniul Setări.
- Setați valori prestabilite pentru lentile. Dacă imaginea dvs. are metadate EXIF pentru cameră, lentile, distanță focală și diafragmă, puteți salva setările curente ca valori prestabilite pentru lentile. Pentru a salva setările, faceți clic pe butonul Setare valori prestabilite pt. lentile. Când corecția o imagine care corespunde cu camera, lentilele, distanța focală și diafragma, opțiunea Valori prestabilite pt. lentile devine activă în meniul Setări. Această opțiune nu este disponibilă, dacă imaginea nu are metadate EXIF.

Reducerea zgomotului imaginii și a artefactelor JPEG

Zgomotul de imagine apare sub formă de pixeli aleatori din exterior care nu fac parte din detaliile imaginii. Zgomotul poate fi cauzat de fotografierea cu o cameră digitală cu setare ISO ridicată, de subexpunere sau de fotografierea într-o suprafață întunecată la viteză de obturare mică. De obicei, camerele pentru amatori au o cantitate mai mare de zgomot de imagine decât camerele performante. Este posibil ca în cazul imaginilor scanate, zgomotul de imagine să fie cauzat de senzorul de scanare. Deseori, tiparul de granulație al filmului apare în imaginea scanată.

Zgomotul de imagine poate apărea în două forme: zgomot de luminanță (tonuri de gri), din cauza căruia imaginea pare granulatată sau peticită, și zgomotul de culoare, care, de obicei, este vizibil în imagine sub formă de artefacte color.

Zgomotul de luminanță poate fi mai pronunțat într-un canal al imaginii, de obicei canalul de albastru. Puteți ajusta zgomotul separat pentru fiecare canal din modul Avansat. Înainte de a deschide filtrul, examinați fiecare canal din imagine separat pentru a vedea dacă zgomotul predomină într-un din acestea. Păstrați mai multe detalii ale imaginii corectând un canal decât efectuând o corecție globală a tuturor canalelor.

- 1 Selectați Filtru > Zgomot > Reducere zgomot.
- 2 Apropiati imaginea în previzualizator pentru a vedea mai bine zgomotul de imagine.
- 3 Setati opțiuni:

Putere	Controlează gradul de reducere a zgomotului de luminanță aplicat în toate canalele imaginii.
Păstrare detalii	Păstrează detaliile muchiilor și ale imaginii, cum ar fi părul sau obiectele texturate. Dacă introduceți 100, sunt păstrate cele mai multe detalii, dar zgomotul de luminanță este redus cel mai puțin. Echilibrați controalele Putere și Păstrare detalii pentru a regla reducerea zgomotului.
Reducere zgomot de culoare	Elimină pixelii color aleatorii. O valoare mai mare reduce mai mult zgomotul de culoare.
Claritate detalii	Clarifică imaginea. Eliminarea zgomotului reduce claritatea imaginii. Utilizați controlul de clarificare din caseta de dialog sau utilizați ulterior unul din celelalte filtre de clarificare Photoshop pentru a restaura claritatea.
Eliminarea artefactelor JPEG	Elimină artefactele masive din imagine și halourile cauzate de salvarea unei imagini utilizând o setare scăzută a calității JPEG.

- 4 Dacă zgomotul de luminanță predomină în unul sau două canale de culoare, faceți clic pe butonul Avansat și apoi selectați canalul de culoare din meniul Canal. Utilizați controalele Putere și Păstrare detalii pentru a reduce zgomotul din canalul respectiv.

Ajustarea clarității și neclarității imaginilor

Claritate imagini

Opțiunea Clarificare îmbunătățește definiția muchiilor dintr-o imagine. Dacă imaginile dvs. provin de pe o cameră digitală sau scanner, majoritatea imaginilor pot fi clarificate. Gradul de clarificare necesar variază în funcție de calitatea camerei digitale sau a scannerului. Rețineți că o imagine extrem de neclară nu poate fi corectată prin intermediul acestei opțiuni.

Note și sfaturi referitoare la clarificare:

- Clarificați imaginea pe un strat separat pentru a o putea reclarifica ulterior dacă este necesar să o exportați pe un alt suport.
- În cazul în care clarificați imaginea pe un strat separat, setați modul de amestecare a stratului la Luminanță pentru a evita deplasarea culorilor de-a lungul muchiilor.
- Clarificarea mărește contrastul imaginii. Dacă descoperiți că tonurile luminoase sau umbrele sunt decupate după clarificare, utilizați controalele de amestecare a straturilor (dacă efectuați clarificarea pe un strat separat) pentru a împiedica aplicarea clarificării în tonuri luminoase și umbre. Consultați "Specificarea unui interval tonal pentru amestecarea straturilor" la pagina 293.
- Dacă este necesar să reduceți zgomotul de imagine, efectuați acest lucru înainte de clarificare pentru a nu intensifica zgomotul.
- Clarificați imaginea de mai multe ori în cantități mici. Efectuați prima clarificare pentru a corecta neclaritatea cauzată de captarea imaginii (la scanare sau la realizarea fotografiei). După ce ați corectat culoarea și ați dimensionat imaginea, clarificați-o din nou (sau o copie a acesteia) pentru a adăuga procentul corespunzător de clarificare pentru suportul de ieșire.
- Dacă este posibil, evaluați clarificarea efectuată prin exportul pe suportul final. Procentajul de clarificare necesar variază de la un suport la altul.

Pentru control maxim, utilizați filtrul Claritate optimizată (USM) sau filtrul Claritate inteligentă pentru clarificarea imaginilor dvs. Deși Photoshop dispune de opțiunile de filtrare Claritate, Claritate muchii și Claritate accentuată, aceste filtre sunt automate și nu oferă controale și opțiuni.

Puteți clarifica întreaga imagine sau doar o porțiune definită printr-o selecție sau o mască. Întrucât filtrele Claritate optimizată și Claritate inteligentă pot fi aplicate numai pe un singur strat în același timp, este posibil să fie necesar să fuzionați straturile sau să aplatizați stratul pentru a clarifica toate straturile imaginii dintr-un fișier cu mai multe straturi.

Notă: Nu vă lăsați induși în eroare de denumirea Claritate optimizată care provine de la o tehnică de dezvoltare utilizată în fotografia pe bază pe film. Filtrul clarifică imaginile, și nu invers.

Clarificarea cu ajutorul filtrului Claritate inteligentă

Filtrul Claritate inteligentă dispune de controale de clarificare care nu sunt disponibile în cazul filtrului Claritate optimizată. Puteți seta algoritmul de clarificare sau controla gradul de clarificare care survine în suprafețele cu umbre și evidențieri.

- 1 Focalizați fereastra documentului la 100% pentru a obține o vizualizare precisă a clarificării.
- 2 Selectați Filtru > Clarificare > Clarificare inteligentă.
- 3 Setați controalele în filele Clarificare:

Cantitate	Setează gradul de clarificare. O valoare mai mare mărește contrastul dintre pixelii muchiilor, conferind aspectul de claritate mai ridicată.
Rază	Stabilește numărul de pixeli care înconjoară pixelii muchiei influențați de clarificare. Cu cât valoarea razei este mai mare, cu atât sunt mai mari efectele muchiei și mai evidentă clarificarea.
Eliminare	Setează algoritmul de clarificare utilizat pentru clarificarea imaginii. Neclaritate gaussiană este metoda utilizată de filtrul Claritate optimizată. Defocalizare lentile detectează muchiile și detaliile dintr-o imagine, furnizând o clarificare mai fină a detaliilor și halouri de clarificare mai reduse. Neclaritate de mișcare încearcă să reducă efectele neclare cauzate de mișcarea camerei sau a subiectului. Dacă selectați Neclaritate de mișcare, setați controlul Unghi.
Unghi	Setează direcția de mișcare pentru opțiunea Neclaritate de mișcare a controlului Eliminare.
Mai precis	Procesează fișierul mai lent pentru eliminarea mai precisă a neclarităților.

- 4 Ajustați clarificarea suprafețelor închise și deschise utilizând filele Umbră și Evidențiere. (Faceți clic pe butonul Avansat pentru a afișa filele). Dacă halourile de clarificare închise sau deschise sunt prea puternice, le puteți reduce cu aceste controale disponibile numai pentru imaginile de 8 biți și de 16 biți per canal:

Cantitate estompare	Ajustează cantitatea clarificării din tonuri luminoase sau umbre.
Gamă tonală	Controlează intervalul de tonuri modificate din umbre sau evidențieri. Deplasați glisorul la stânga sau la dreapta pentru a micșora sau a mări valoarea pentru gama tonală. Valorile mai mici limitează ajustările numai la regiunile mai întunecate pentru corecția umbrei și numai la regiunile mai luminoase pentru corecția tonurilor luminoase.

Rază	Controlează dimensiunea suprafeței din jurul fiecărui pixel care este utilizat pentru a stabili dacă pixelul se află în umbre sau tonuri luminoase. Dacă deplasați cursorul la stânga, este specificată o suprafață mai mică, iar dacă este deplasat la dreapta, este specificată o suprafață mai mare.
------	---

5 Faceți clic pe OK.

Clarificarea cu ajutorul filtrului Claritate optimizată

Claritate optimizată clarifică o imagine prin mărirea contrastului de-a lungul muchiilor dintr-o imagine. Claritate optimizată nu detectează muchii dintr-o imagine. Localizează în schimb pixelii care diferă ca valoare de pixelii înconjurători după pragul specificat. Apoi mărește contrastul pixelilor înconjurători după cantitatea specificată. Deci, în cazul pixelilor înconjurători, pixelii mai luminoși devin mai luminoși, iar pixelii mai întunecați devin mai întunecați.

În plus, specificați raza regiunii cu care este comparat fiecare pixel. Cu cât raza este mai mare, cu atât se măresc efectele muchiei.



Imagine inițială și imagine cu filtrul Claritate optimizată aplicat


Gradul de clarificare aplicat într-o imagine depinde deseori de preferințele personale. Clarificarea exagerată a imaginii conduce la apariția unui halo în jurul muchiilor.



Clarificarea exagerată a imaginii conduce la apariția unui efect de halo în jurul muchiilor.

Efectele filtrului Claritate optimizată sunt mai pronunțate pe ecran, decât pe o ieșire de înaltă rezoluție. Dacă destinația finală este tipărirea, faceți mai multe încercări pentru a stabili care sunt setările optime pentru imaginea dvs.

- 1 (Opțional) Dacă imaginea dvs. are mai multe straturi, selectați stratul care conține imaginea pe care doriți să o clarificați. Puteți aplica filtrul Claritate optimizată pe un singur strat simultan, chiar dacă straturile sunt legate sau grupate. Puteți fuziona straturile înainte de a aplica filtrul Claritate optimizată.
- 2 Selectați Filtru > Claritate > Claritate optimizată. Asigurați-vă că ați selectat opțiunea Previzualizare.


 Faceți clic pe imaginea din fereastra de previzualizare și mențineți apăsat butonul mouse-ului pentru a vedea cum arată imaginea fără clarificare. Trageți de fereastra de previzualizare pentru vedea diverse părți ale imaginii și faceți clic pe + sau - pentru apropiere sau depărtare.

Deși există o fereastră de previzualizare în caseta de dialog Claritate optimizată, este recomandat să deplasați caseta de vizualizare pentru a putea previzualiza efectele filtrului în fereastra documentului.

- 3 Trageți de glisorul Rază sau introduceți o valoare pentru a stabili numărul de pixeli din jurul pixelilor muchiilor care influențează clarificarea. Cu cât valoarea razei este mai mare, cu atât se măresc efectele muchiei. Cu cât efectele muchiilor sunt mai mari, cu atât este mai evidentă clarificarea.

Valoarea razei variază în funcție de conținutul imaginii, de dimensiunea reproducerii finale și de metoda de ieșire. Pentru imagini cu rezoluție ridicată, de obicei, se recomandă o valoare pentru Rază între 1 și 2. O valoare mai scăzută clarifică numai pixelii muchiilor, în timp ce o valoare mai mare clarifică o gamă mai largă de pixeli. Acest efect este mai puțin sesizabil la tipărire decât pe ecran, deoarece raza de 2 pixeli reprezintă o suprafață mai mică într-o imagine tipărită cu rezoluție ridicată.

- 4 Trageți de glisorul Cantitate sau introduceți o valoare pentru a stabili cât de mult măriți contrastul pixelilor. Pentru imaginile tipărite de înaltă rezoluție, de obicei, se recomandă o cantitate între 150% și 200%.
- 5 Trageți de glisorul Prag sau introduceți o valoare pentru a stabili cât de diferiți trebuie să fie pixelii clarificați de suprafața înconjurătoare înainte de a fi considerați pixeli de muchie și de a fi clarificați de către filtru. De exemplu, un prag cu valoarea 4 influențează toți pixelii care au valori tonale care diferă printr-o valoare sau 4 sau mai multe, pe o scală de la 0 la 255. În consecință, dacă pixelii adiacenți au valori tonale de 128 și 129, aceștia nu sunt influențați. Pentru a evita introducerea zgomotului și posterizarea (de exemplu, în imagini cu tonuri vii), utilizați o mască de muchie sau efectuați mai multe încercări cu valori între 2 și 20. Valoarea prestabilită pentru Prag (0) clarifică toți pixelii din imagine.

 Dacă prin aplicarea efectului Claritate optimizată culorile deja strălucitoare vor fi saturate excesiv la afișare, selectați Editare > Estompare claritate optimizată și selectați Luminozitate din meniul Mod.

Clarificarea selectivă

Puteți clarifica părți ale imaginii, utilizând o mască sau o selecție. Această opțiune este utilă când doriți să împiedicați clarificarea în anumite părți ale imaginii. De exemplu, puteți utiliza o mască de muchie cu filtrul Claritate optimizată într-un portret pentru claritatea ochilor, a gurii, a nasului și conturarea capului, dar nu a texturii pielii.



Utilizarea unei măști de muchie pentru aplicarea filtrului Claritate estompată numai pentru anumite caracteristici dintr-o imagine

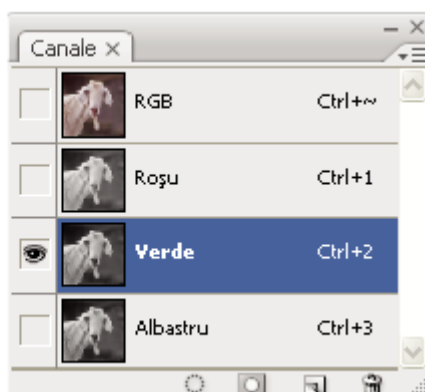
Clarificarea unei selecții

- 1 Trasați o selecție cu stratul imaginii selectat în Paletă Strat-uri.
- 2 Selectați Filtru > Claritate > Claritate optimizată. Ajustați opțiunile și faceți clic pe OK.
Numai selecția este clarificată, restul imaginii rămânând nemodificat.

Clarificarea unei imagini cu ajutorul unei măști de muchie

- 1 Creați o mască pentru a aplica selectiv clarificarea. Există numeroase moduri de creare a unei măști de muchie. Utilizați metoda preferată sau încercați-o pe aceasta:

- Deschideți paleta Canale și selectați canalul care afișează imaginea în tonuri de gri cu cel mai mare contrast din fereastra documentului. Deseori, acesta este canalul de roșu sau de verde.



Selectarea unui canal cu contrastul cel mai ridicat

- Duplicați canalul selectat.
- După ce ați selectat canalul duplicat, selectați Filtru > Stilizare > Trasare contur.
- Pentru a inversa imaginea, selectați Imagine > Ajustări > Invertire.



Filtru Trasare contur aplicat și imagine inversată

- Cu imaginea inversată încă selectată, selectați Filtru > Altele > Maxim. Setați raza la un număr mic și faceți clic pe OK pentru a îngroșa muchiile și a amesteca aleatorii pixelii.
- Selectați Filtru > Zgomot > Median. Setați raza la un număr mic și faceți clic pe OK. Aceasta stabilește media pixelilor învecinați.
- Selectați Imagine > Ajustare > Niveluri și setați punctul de negru la o valoare ridicată pentru a elimina pixelii aleatori. Dacă este necesar, puteți picta și cu negru pentru a retușa masca de muchie finală.




Setarea unei valori ridicate pentru punctul de negru în Niveluri pentru eliminarea pixelilor aleatori din masca de muchie

- Pentru a contura muchiile progresiv, selectați Filtru > Neclaritate > Neclaritate gaussiană .

Important: *Filtrele Maxim, Median și Neclaritate gaussiană atenuează masca de muchie, pentru ca efectele de clarificare să se amestece mai bine în imaginea finală. Deși toate cele trei filtre sunt utilizate în această procedură, puteți efectua experimente utilizând doar unul sau două dintre acestea.*

- 2 În paleta Canale, apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pe canalul duplicat pentru a transforma masca de muchie în selecție.
- 3 Selectați stratul imaginii din Paletă Straturi. Asigurați-vă că selecția este încă vizibilă în imagine.
- 4 Selectați Selectare > Invertire.
- 5 Având selecția activă în stratul imaginii, selectați Filtru > Claritate > Claritate optimizată. Setări opțiunile dorite și faceți clic pe OK.


Pentru a vizualiza rezultatele, selectați canalul RGB din paleta Canale și deselectați selecția din imagine.

 *Puteți crea o acțiune pentru a aplica în mod corespunzător toți pașii din procedură.*

Adăugarea filtrului Defocalizare lentile


Se adaugă un efect de neclaritate într-o imagine pentru a crea efectul unei adâncimi mai înguste a câmpului, astfel încât unele obiecte din imagine rămân focalizate, iar alte suprafețe sunt neclare. Puteți utiliza o selecție simplă pentru a stabili suprafețele care vor fi neclare sau puteți furniza o *hartă de adâncime* separată pentru canalul alfa pentru a descrie exact modul în care doriți să fie adăugat efectul de neclaritate.

Filtrul Defocalizare lentile utilizează harta de adâncime pentru a stabili poziția pixelilor dintr-o imagine. Având harta de adâncime selectată, puteți utiliza și cursorul în formă de cruce pentru a seta punctul de pornire al unui efect de neclaritate dat. De asemenea, puteți utiliza canalele alfa și măștile strat pentru a crea hărți de adâncime; suprafețele negre dintr-un canal alfa sunt tratate ca și cum s-ar afla în fața fotografiei, iar suprafețele albe sunt tratate ca și când ar fi la distanță.

 *Pentru a crea un efect de neclaritate gradat (niciunul în partea inferioară și maxim în partea superioară), creați un canal alfa nou și aplicați un degrade, astfel încât canalul să fie alb în partea de sus a imaginii și negru, în partea de jos. Apoi selectați Defocalizare lentile și selectați canalul alfa din meniul pop-up Sursă. Pentru a schimba direcția degrade-ului, selectați caseta de validarea Invertire.*

Modul în care este afișat efectul de neclaritate depinde de forma irisului selectată. Formele de iris sunt determinate de numărul de pale conținut. Puteți modifica palele unui iris prin curbare (făcându-le mai circulare) sau rotire. De asemenea, puteți reduce sau mări previzualizarea, făcând clic pe butonul plus sau pe butonul minus.

- 1 Selectați Filtru > Neclaritate > Defocalizare lentile.
- 2 Pentru Previzualizare, selectați Mai rapid pentru a genera previzualizări mai rapide. Selectați Mai precis pentru a vizualiza versiunea finală a imaginii. Generarea previzualizărilor mai precise durează mai mult.
- 3 Pentru Hartă de adâncime, selectați o sursă (dacă aveți una) din meniul pop-up Sursă. Trageți de glisorul Distanță focală neclaritate pentru a seta adâncimea la care sunt focalizați pixelii. De exemplu, dacă setați distanța focală la 100, pixelii de la 1 și 255 sunt complet neclari, iar pixelii apropiați de 100 sunt mai puțin neclari. Dacă faceți clic pe previzualizarea imaginii, glisorul Distanță focală neclaritate se modifică pentru a reflecta locația pe care s-a făcut clic și a o focaliza.
- 4 Pentru a inversa selecția sau canalul alfa pe care îl utilizați ca sursă a hărții de adâncime, selectați Invertire.
- 5 Selectați un iris din meniul pop-up Formă. Dacă doriți, trageți de glisorul Curbare pale pentru a netezi marginile irisului sau trageți de glisorul Rotire pentru a-l roti. Pentru a intensifica efectul de neclaritate, trageți de glisorul Rază.
- 6 Pentru Tonuri luminoase speculare, trageți de glisorul Prag pentru a selecta delimitarea luminozității; toți pixelii mai luminoși decât valoarea de delimitare sunt tratați ca tonuri luminoase speculare. Pentru a mări luminozitatea tonurilor luminoase, trageți de glisorul Luminozitate.
- 7 Pentru a adăuga zgomot într-o imagine, selectați Uniform sau Gaussian. Pentru a adăuga zgomot fără a influența culoarea, selectați Monocromatic. Trageți de glisorul Cantitate pentru a mări sau a micșora zgomotul.

 *Efectul de neclaritate elimină granulația filmului și zgomotul din imaginea inițială. Pentru ca imaginea să pară reală și neretușată, puteți reintroduce în imagine o parte din zgomotul eliminat.*

- 8 Faceți clic pe OK pentru a aplica modificările în imaginea dvs.

Transformarea obiectelor

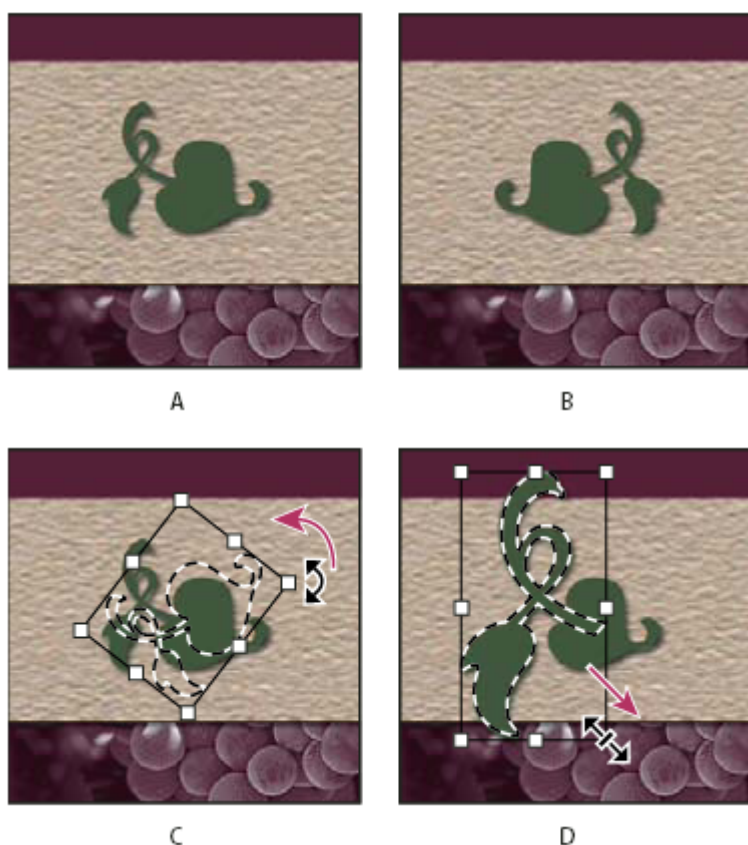
Aplicarea transformărilor

Prin Transformare se scalează, se rotește, se înclină, se întinde sau se deformează o imagine. Puteți aplica transformări într-o selecție, într-un întreg strat, în mai multe straturi sau într-o mască strat. De asemenea, puteți transforma un traseu, o formă vectorială, un chenar de selecție sau un canal alfa. Transformarea influențează calitatea imaginii în momentul manipulării pixelilor. Pentru a aplica transformări nedestructive asupra imaginilor raster, utilizați Obiecte inteligente. (Consultați "Despre Obiectele inteligente" la pagina 305). Transformarea unui traseu sau a unei forme vectoriale este întotdeauna nedestructivă, deoarece modificați numai calculele matematice care produc obiectul.

Pentru a efectua o transformare, selectați mai întâi un element pentru transformare și selectați o comandă de transformare. Dacă este necesar, ajustați punctul de referință înainte de a realiza transformarea. Puteți efectua mai multe manipulări succesive înainte de a aplica transformarea cumulată. De exemplu, puteți selecta Scalare și trage de un mâner pentru scalare și apoi puteți selecta Deformare și trage de un mâner pentru deformare. Apoi apăsați Enter sau Return pentru a aplica ambele transformări.

Photoshop utilizează metoda de interpolare selectată din suprafața General a casetei de dialog Preferințe pentru a calcula valorile de culoare ale pixelilor adăugate sau șterse pe parcursul transformărilor. Această setare a interpolării influențează direct viteza și calitatea transformării. Interpolarea bicubică (prestabilită) este cea mai lentă, dar conduce la cele mai bune rezultate.

Notă: De asemenea, puteți deforma și distorsiona imaginile utilizând filtrul Lichefiere.



Transformarea unei imagini

A. Imagine inițială B. Strat transformat simetric C. Chenar selecție rotit D. Parte a obiectului scalată

Comenzile meniului Transformare

Scalare Mărește sau micșorează un element în raport cu *punctul de referință*, punctul fix în jurul căruia sunt efectuate transformările. Puteți scala orizontal, vertical sau atât orizontal, cât și vertical.

Rotire Rotește un element în jurul unui punct de referință. În mod prestabilit, acest punct se află în centrul obiectului; el poate fi mutat însă în alt loc.

Înclinare Înclină un element vertical sau orizontal.

Deformare Întinde un element în toate direcțiile.



Perspectivă Aplică o perspectivă de un punct asupra unui element.

Deformare Manipulează forma unui element.

Transformare simetrică Transformă simetric selecția pe verticală sau pe orizontală.

Selectarea unui element pentru transformare

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a transforma integral un strat, activați-l și asigurați-vă că nu există nimic selectat.
***Important:** Nu puteți transforma stratul de fundal. Pentru a-l transforma, trebuie să-l convertiți mai întâi într-un strat obișnuit.*
- Pentru a transforma o parte dintr-un strat, selectați stratul din Paletă Straturi și apoi selectați partea imaginii de pe stratul respectiv.
- Pentru a transforma mai multe straturi, efectuați una din următoarele acțiuni în paleta Straturi: legați straturile sau selectați mai multe straturi și făcând clic pe acestea mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS). Din Paletă Straturi, puteți face Shift-clic pentru a selecta straturi adiacente.
- Pentru a transforma o mască strat sau o mască vectorială, dezlegați masca și selectați miniatura acesteia din Paletă Straturi.
- Pentru a transforma un traseu sau o formă vectorială, utilizați instrumentul Selecție traseu  pentru a selecta integral traseul sau instrumentul Selecție directă  pentru a selecta o parte a acestuia. Dacă selectați unul sau mai multe puncte de pe un traseu, sunt transformate numai acele segmente de pe traseu conectate la punctele respective.
- Pentru a transforma un chenar al selecției, efectuați sau încărcați o selecție. Apoi selectați **Selecție > Transformare selecție**.
- Pentru a transforma un canal alfa, selectați canalul din paleta Canale.



Consultați și

“Legarea și dezlegarea straturilor” la pagina 282

“Selectarea unui traseu” la pagina 367

Setarea sau deplasarea punctul de referință pentru o transformare

Toate transformările sunt efectuate în jurul unui punct fix, denumit *punct de referință*. În mod prestabilit, acest punct se află în centrul unui element pe care îl transformați. Totuși, puteți schimba punctul de referință sau puteți deplasa punctul central în alt loc, utilizând locatorul punctului de referință din bara de opțiuni.


- 1 Selectați o comandă de transformare. În imagine este afișată o casetă de încadrare.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - În bara de opțiuni, faceți clic pe un pătrat de pe locatorul punctului de referință . Fiecare pătrat reprezintă un punct al casetei de încadrare. De exemplu, pentru a deplasa punctul de referință în colțul din dreapta sus al casetei de încadrare, faceți clic pe pătratul din stânga sus al locatorului punctului de referință.
 - Trageți de punctul de referință din caseta de încadrare pentru transformare afișată în imagine . Punctul de referință se poate afla în afara elementului pe care doriți să îl transformați.

Scalarea, rotirea, înclinarea, distorsionarea, aplicarea perspectivei sau deformarea


1 Selectați ceea ce doriți să transformați.

2 Selectați **Editare > Transformare > Scalare, Rotire, Înclinare, Deformare, Perspectivă sau Deformare**.

Notă: Dacă transformați o formă sau un traseu integral, meniul Transformare se transformă în meniul Transformare traseu. Dacă transformați mai multe segmente ale traseului (dar nu traseul întreg), meniul Transformare se transformă în meniul Transformare puncte.


3 (Opțional) În bara de opțiuni, faceți clic pe un pătrat de pe locatorul punctului de referință .

4 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:



- Dacă selectați Scalare, trageți de un mâner de pe caseta de încadrare. Pentru a efectua o scalare proporțională, apăsați Shift în timp ce trageți de un mâner din colț. Când este poziționat deasupra unui mâner, cursorul se transformă într-o săgeată dublă.
- Dacă selectați Rotire, mutați cursorul în afara chenarului de încadrare (se transformă într-o săgeată curbată, cu două laturi) și apoi trageți. Apăsați Shift pentru a restrânge rotația la o incrementare de 15°.
- Dacă selectați Înclinare, trageți de un mâner lateral pentru a înclina caseta de încadrare.
- Dacă selectați Deformare, trageți de un mâner din colț pentru a întinde caseta de încadrare.
- Dacă selectați Perspectivă, trageți de un mâner din colț pentru a aplica perspectiva asupra casetei de încadrare.
- Dacă ați selectat Deformare, selectați o deformare din meniul pop-up Stil deformare din bara de opțiuni sau pentru a efectua o deformare personalizată, trageți de punctele de control, de o linie sau de o suprafață din cadrul fileului pentru a modifica forma casetei de încadrare și a fileului.
- Pentru toate tipurile de transformări, introduceți o valoare în bara de opțiuni. De exemplu, pentru a roti un element, introduceți gradele în caseta de text  Rotire.

5 (Opțional) Dacă doriți, selectați un alt tip de transformare, selectând comanda din submeniul Editare > Transformare.

Important: Când transformați o imagine Bitmap (spre deosebire de o formă sau de un traseu), imaginea își pierde ușor din claritate la fiecare transformare; în consecință, este preferabil să efectuați mai multe comenzi înainte de a aplica transformarea cumulativă decât să aplicați fiecare transformare separat.

6 (Opțional) Dacă doriți să deformați imaginea, faceți clic pe butonul Comutare între modurile transformare liberă și deformare  din bara de opțiuni.

7 După finalizare, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS), faceți clic pe butonul Confirmare  din bara de opțiuni sau faceți dublu clic în interiorul cadrului de selecție al transformării.
- Pentru a anula transformarea, apăsați Esc sau faceți clic pe butonul Anulare  din bara de opțiuni.

Consultați și

“Deformarea unui element” la pagina 215

Transformarea simetrică sau rotirea precisă

1 Selectați ceea ce doriți să transformați.

2 Selectați Editare > Transformare și selectați din submeniu una din următoarele comenzi:

- Rotire la 180° - pentru rotire la jumătate
- Rotire la 90° în sens orar - pentru rotire în sens orar cu un sfert
- Rotire la 90° în sens antiorar - pentru rotire în sens antiorar cu un sfert
- Transformare simetrică orizontală - pentru transformare simetrică orizontală de-a lungul axei verticale
- Transformare simetrică verticală - pentru transformare simetrică orizontală de-a lungul axei orizontale

Notă: Dacă transformați o formă sau un traseu integral, comanda Transformare se transformă în comanda Transformare traseu. Dacă transformați mai multe segmente ale traseului (dar nu traseul integral), comanda Transformare se transformă în comanda Transformare puncte.

Repetarea unei transformări

- ❖ Selectați Editare > Transformare > Repetare, Editare > Transformare traseu > Repetare sau Editare > Transformare puncte > Repetare.

Duplicarea unui element la transformare

❖ Când selectați comanda Transformare, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).



Transformarea liberă

Comanda Transformare liberă vă permite să aplicați transformări (rotire, scalare, înclinare, deformare și perspectivă) într-o operație continuă. De asemenea, puteți aplica o transformare a deformării. În loc să selectați alte comenzi, mențineți apăsată o tastă de pe tastatură pentru a comuta între tipuri de transformări.






Notă: Dacă transformați o formă sau un traseu integral, comanda Transformare se transformă în comanda Transformare traseu. Dacă transformați mai multe segmente ale traseului (dar nu traseul integral), comanda Transformare se transformă în comanda Transformare puncte.


1 Selectați ceea ce doriți să transformați.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:



- Selectați Editare > Transformare liberă.
- Dacă transformați o selecție, un strat bazat pe pixeli sau un chenar al selecției, selectați instrumentul Deplasare . Apoi selectați Afișare controale transformare din bara de opțiuni.
- Dacă transformați o formă vectorială sau un traseu, selectați instrumentul Selecție traseu . Apoi selectați Afișare controale transformare din bara de opțiuni.

3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a scala prin tragere, trageți de un mâner. Pentru a efectua o scalare proporțională, apăsați Shift în timp ce trageți de un mâner din colț.
- Pentru scalare numerică, introduceți procentaje în castele de text Lățime și Înălțime din bara de opțiuni. Faceți clic pe pictograma Legare  pentru a păstra proporțiile dimensiunilor.
- Pentru a roti prin tragere, mutați cursorul în afara chenarului de încadrare (se transformă într-o săgeată curbată, cu două laturi), apoi trageți. Apăsați Shift pentru a restrânge rotația la o incrementare de 15°.
- Pentru rotire numerică, introduceți gradele în caseta de text Rotire  din bara de opțiuni.
- Pentru o deformare relativă față de punctul central a chenarului de încadrare, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți de un mâner.
- Pentru deformare liberă, apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și trageți de un mâner.
- Pentru înclinare, apăsați Ctrl+Shift (Windows) sau Command+Shift (Mac OS) și trageți de un mâner lateral. Când este poziționat deasupra unui mâner lateral, cursorul se transformă într-un vârf de săgeată alb cu o săgeată mică dublă.
- Pentru înclinare numerică, introduceți grade în casele de text H (înclinare orizontală) și V (înclinare verticală) din bara de opțiuni.
- Pentru a aplica perspectiva, apăsați Ctrl+Alt+Shift (Windows) sau Command+Option+Shift (Mac OS) și trageți de un mâner din colț. Când este poziționat deasupra unui mâner din colț, cursorul se transformă într-un vârf de săgeată gri.
- Pentru deformare, faceți clic pe butonul Comutare între modurile transformare liberă și deformare  din bara de opțiuni. Trageți de punctele de control pentru a manipula forma elementului sau a selecta stilul de deformare din meniul pop-up Deformare din bara de opțiuni. După selectarea din meniul pop-up Deformare, este disponibil un mâner pătrat pentru ajustarea formei deformării.
- Pentru a schimba punctul de referință, faceți clic pe un pătrat de pe locatorul punctului de referință  din bara de opțiuni.
- Pentru a deplasa un element, introduceți valori pentru noul loc al referinței în castele de text X (poziție orizontală) și Y (poziție verticală) din bara de opțiuni. Faceți clic pe butonul Poziționare relativă  pentru a specifica poziția nouă față de poziția curentă.

 Pentru a anula ultima ajustare a mânerului, selectați Editare > Anulare.

4 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

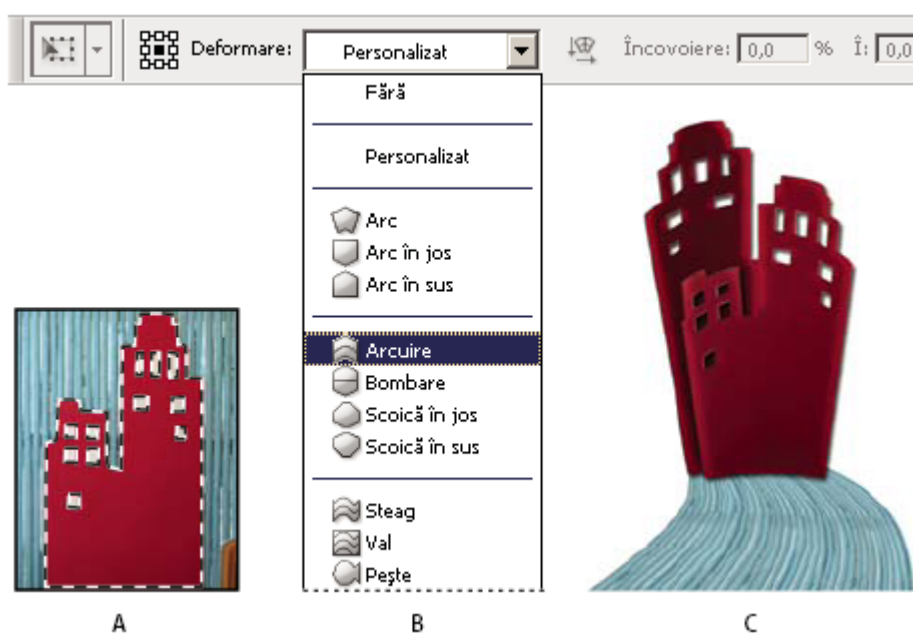
- Apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS), faceți clic pe butonul Confirmare  din bara de opțiuni sau faceți dublu clic în interiorul cadrului de selecție al transformării.
- Pentru a anula transformarea, apăsați Esc sau faceți clic pe butonul Anulare  din bara de opțiuni.

Important: Când transformați o imagine Bitmap (spre deosebire de o formă sau de un traseu), imaginea își pierde ușor din claritate la fiecare transformare; în consecință, este preferabil să efectuați mai multe comenzi înainte de a aplica transformarea cumulativă decât să aplicați fiecare transformare separat.

Deformarea unui element


Comanda Deformare vă permite să trageți de punctele de control pentru a manipula forma imaginilor, a dimensiunilor, a traseelor ș.a.m.d. De asemenea, puteți efectua o deformare, utilizând o formă din meniul pop-up Stil deformare din bara de opțiuni. Formele din meniul pop-up Stil deformare sunt și ele maleabile; trageți de punctele de control ale acestora.

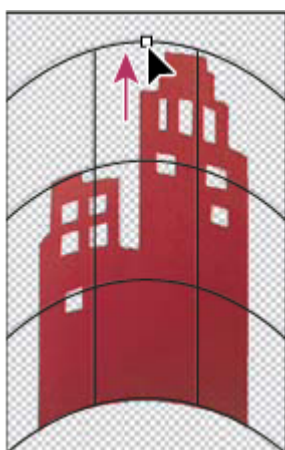
Când utilizați punctele de control pentru deformarea unui element, dacă selectați Vizualizare > Bonusuri, sunt afișate sau ascunse deformarea fileului și punctele de control.



Efectuarea deformării

A. Selectarea formei în vederea deformării B. Selectarea unei deformări din meniul pop-up Stil deformare din bara de opțiuni. C. Rezultatul în urma utilizării mai multor opțiuni de deformare

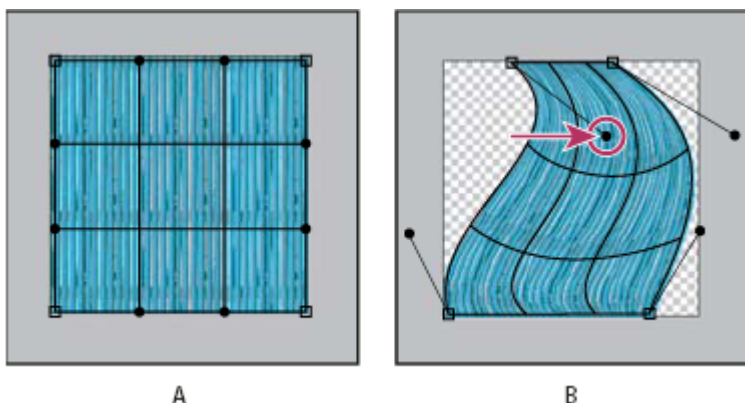
- 1 Selectați ceea ce doriți să deformați.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Editare > Transformare > Deformare.
 - Dacă ați selectat altă comandă de transformare sau comanda Transformare liberă, faceți clic pe butonul Comutare între modurile transformare liberă și deformare  din bara de opțiuni.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a efectua o deformare utilizând o anumită formă, selectați un stil de deformare din meniul pop-up Deformare din bara de opțiuni.



Tragerea unui punct de control pentru deformarea fileului

- Pentru a manipula forma, trageți de punctele de control, de un segment al casetei de încadrare sau al fileului sau de o suprafață din cadrul fileului. La ajustarea unei curbe, utilizați mânerul punctelor de control. Această operație este similară ajustării mânerelor din segmentul curbat al unui grafic vectorial.

💡 Pentru a anula ultima ajustare a mânerului, selectați Editare > Anulare.







A

B

Manipularea formei deformării

A. Fileu de deformare inițial B. Ajustarea mânerelor, a segmentelor fileului și a suprafețelor din fileu

- Pentru a schimba orientarea unui stil de deformare selectat din meniul Deformare, faceți clic pe butonul Schimbare orientare deformare  din bara de opțiuni.
 - Pentru a schimba punctul de referință, faceți clic pe un pătrat de pe Locație punct de referință  din bara de opțiuni.
 - Pentru a introduce cantitatea deformării utilizând valori numerice, introduceți valorile în casetele de text Încovoiere (setare încovoiere), X (setare deformare orizontală) și Y (setare deformare verticală) din bara de opțiuni. Nu puteți introduce valori numerice, dacă ați selectat Niciunul sau Personalizat din meniul pop-up Stil deformare.
- 4 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
- Apăsăți Enter (Windows) sau Return (Mac OS) sau faceți clic pe butonul Confirmare  din bara de opțiuni.
 - Pentru a anula transformarea, apăsați Esc sau faceți clic pe butonul Anulare  din bara de opțiuni.

Important: Când deformați o imagine Bitmap (spre deosebire de o formă sau de un traseu), imaginea și pierde ușor din claritate la fiecare transformare; în consecință, este preferabil efectuați mai multe comenzi înainte de a aplica transformarea cumulativă decât să aplicați fiecare transformare separat.

Filtrul Lichefiere

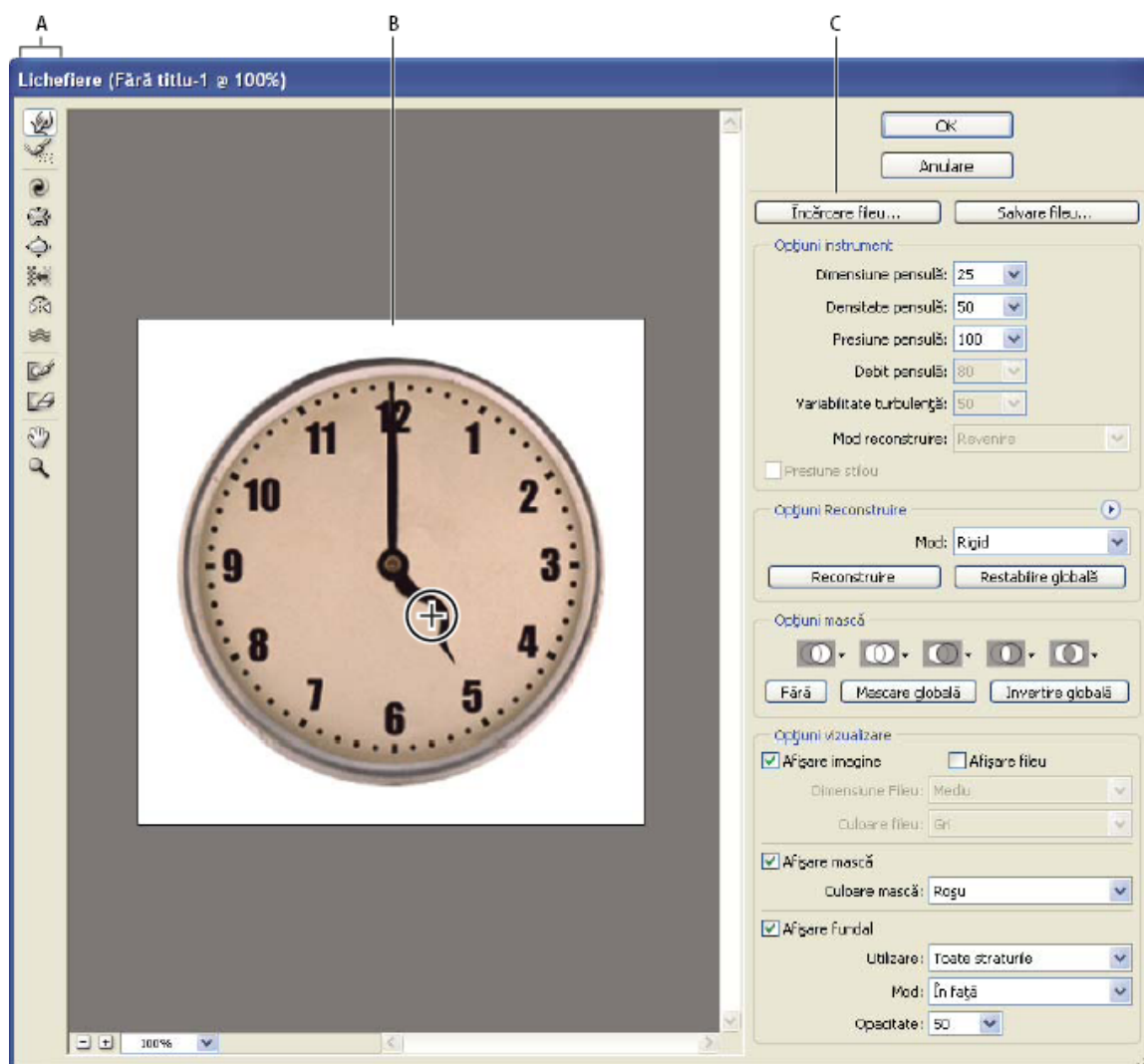
Prezentare generală a filtrului Lichefiere

Filtrul Lichefiere vă permite să împingeți, să trageți, să rotiți, să reflectați să dezumflați și să dilatați orice suprafață a imaginii. Deformările create pot fi subtile sau drastice, comanda Lichefiere fiind astfel un instrument puternic pentru retușarea imaginilor și crearea efectelor artistice. Filtrul Lichefiere poate fi aplicat în imagini de 8 biți per canal sau de 16 biți per canal.



Deformarea unei imagini cu ajutorul filtrului Lichefiere

Instrumentele, opțiunile și previzualizarea imaginii pentru filtrul Lichefiere sunt disponibile în caseta de dialog Lichefiere. Pentru a afișa caseta de dialog, selectați Filtru > Lichefiere.



Caseta de dialog Lichefiere

A. Casetă Instrumente B. Previzualizare imagine C. Opțiuni

Mărirea sau micșorarea previzualizării imaginii


- ❖ Selectați instrumentul Zoom din caseta de dialog Lichefiere și faceți clic sau trageți pentru apropiere; mențineți apăsată tastele Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic sau trageți pentru depărtare. În mod alternativ, puteți specifica un nivel de mărire în caseta de text Zoom din partea inferioară a casetei de dialog.

Navigarea în previzualizarea imaginii


- ❖ Selectați instrumentul Mână din caseta de dialog Lichefiere și trageți de imaginea din previzualizare. În mod alternativ, mențineți apăsată bara de spațiu având selectat orice instrument și trageți de imaginea din previzualizare.


Instrumente de deformare


Mai multe instrumente din caseta de dialog Lichefiere deformează suprafața pensulelor când mențineți apăsat butonul mouse-ului sau când trageți. Deformarea este concentrată la centrul suprafeței pensulei, iar efectul se intensifică dacă țineți apăsat butonul mouse-ului trageți repetat deasupra unei suprafețe.


Instrumentul Deformare Înainte  Împinge pixelii înainte în timp ce trageți.


- 💡 Apăsați și faceți clic cu instrumentul Deformare, instrumentul Împingere spre stânga sau instrumentul Oglindire pentru a crea efectul de tragere în linie dreaptă începând din punctul pe care ați făcut clic anterior.


Instrumentul Turbionare orară  Rotește pixelii în sensul acelor de ceasornic în timp ce mențineți apăsat butonul mouse-ului sau trageți. Pentru a turbiona pixelii în sensul invers acelor de ceasornic, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), în timp ce mențineți apăsat butonul mouse-ului sau trageți.

Instrumentul Dezumflare  Deplasează pixelii spre centrul suprafeței pensulei, în timp ce mențineți apăsat butonul mouse-ului sau trageți.

Instrumentul Dilatare  Deplasează pixelii dinspre centrul suprafeței pensulei, în timp ce mențineți apăsat butonul mouse-ului sau trageți.

Instrumentul Împingere spre stânga  Deplasează pixelii spre stânga, când trageți de instrument în sus (pixelii se deplasează spre dreapta, dacă trageți de instrument în jos). De asemenea, puteți trage în sensul acelor de ceasornic în jurul unui obiect pentru a-i mări dimensiunea sau puteți trage în sens invers acelor de ceasornic pentru a-i micșora dimensiunea. Pentru a împinge pixelii la dreapta când trageți în sus (sau pentru a deplasa pixelii la stânga când trageți în jos), mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce trageți.

Instrumentul Oglindire  Copiază pixeli în suprafața pensulei. Trageți pentru a oglindi suprafața perpendiculară pe direcția conturului (în partea stângă a conturului). Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru a oglindi suprafața din direcția opusă direcției conturului (de exemplu, suprafața de deasupra conturului descendent). De obicei, când apăsați Alt sau Option și trageți, obțineți rezultate mai bune dacă blocați în prealabil suprafața pe care doriți să o reflectați. Utilizați contururi suprapuse pentru a crea un efect similar reflectiei în apă.

Instrumentul Turbulență  Distorsionează pixelii neted. Este util pentru efectelor de foc, nori, valuri și pentru alte efecte similare.

Opțiunile instrumentului Lichefiere

În suprafața Opțiunii instrument a casetei de dialog, setați următoarele opțiuni:

Dimensiune pensulă Setează lățimea pensulei pe care o veți utiliza pentru a deforma imaginea.

Presiune pensulă Setează viteza cu care sunt efectuate deformările, când trageți un instrument prin previzualizarea imaginii. Dacă utilizați o pensulă cu presiune redusă, modificările sunt efectuate mai lent, dar le puteți opri mai rapid în momentul potrivit.

Debit pensulă Setează viteza cu care sunt aplicate deformările când un instrument staționează în previzualizarea imaginii (de exemplu, instrumentul Turbionare). Cu cât setarea este mai ridicată, cu atât este mai mare viteza de aplicare a deformărilor.

Densitate pensulă Controlează modul în care o pensulă se conturează progresiv la muchie. Efectul are intensitatea cea mai puternică în centrul pensulei și este mai slab la margine.


Variabilitate Turbulență Controlează cât de strâns distorsionează pixelii instrumentul Turbulență.

Mod Reconstruire Utilizat pentru instrumentul Reconstruire, modul selectat stabilește modul în care instrumentul reconstruiește o suprafață din previzualizarea imaginii.

Selectare presiune stilou Utilizează citiri ale presiunii dintr-o tabletă a stiloului. (Această opțiune este disponibilă numai când lucrați cu un stilou cu tabletă). Când este selectată, presiunea pensulei pentru instrumente reprezintă presiunea stiloului înmulțită cu valoarea pentru Presiune pensulă.


Deformarea unei imagini

Notă: Dacă este selectat un strat cu text sau un strat cu forme, trebuie să rasterizați stratul înainte de a continua, transformând textul sau forma într-o suprafață editabilă cu ajutorul filtrului Lichefiere. Pentru a deforma textul fără a rasteriza stratul cu text, utilizați opțiunile de deformare pentru instrumentul Text.

- 1 Selectați textul pe care doriți să îl deformați. Pentru a modifica doar o parte a stratului curent, selectați suprafața respectivă.
- 2 Selectați Filtru > Lichefiere.
- 3 Înghețați suprafețele imaginii pe care nu doriți să le modificați.
- 4 Selectați orice instrument de lichefiere pentru a deforma previzualizarea imaginii. Pentru a deforma imaginea, trageți de previzualizarea imaginii.
- 5 După deformarea imaginii previzualizate, puteți utiliza instrumentul Reconstruire  sau alte controale pentru a inversa total sau parțial modificările sau pentru a modifica imaginea în moduri noi.

6 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe OK pentru a închide caseta de dialog Lichefiere și a aplica modificările efectuate asupra stratului activ.
- Faceți clic pe Anulare pentru a închide caseta de dialog Lichefiere fără a aplica modificările efectuate asupra stratului.
- Faceți clic pe Restaurare globală pentru a inversa toate deformările imaginii previzualizate, toate opțiunile păstrându-și setările curente.
- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe Resetare pentru a inversa toate deformările imaginii previzualizate și a reseta toate opțiunile la valorile prestabilite.

 Pentru a crea efecte suplimentare, puteți utiliza comanda Editare > Estompare.


Consultați și

“Efectele filtrului Amestec și Estompare” la pagina 381


Blocarea și eliberarea suprafețelor

Puteți îngheța suprafețe pe care nu doriți să le modificați.

Blocarea suprafețelor

Prin înghețarea suprafețelor imaginii previzualizate, protejați acele suprafețe împotriva modificărilor. Suprafețele blocate sunt acoperite cu o mască pe care o pictați utilizând instrumentul Blocare . De asemenea, pentru a îngheța suprafețe, puteți utiliza o mască existentă, o selecție sau o transparență. Puteți vizualiza masca în previzualizarea imaginii pentru a vă ajuta în aplicarea deformărilor.

Puteți utiliza meniurile pop-up ale pictogramelor din suprafața Opțiuni mască a casetei de dialog Lichefiere pentru a selecta modul de funcționare a imaginii blocate, mascate sau previzualizate.

Utilizarea instrumentului Blocare Selectați instrumentul Blocare  și trageți mouse-ul deasupra zonei pe care doriți să o protejați. Apăsăți Shift și faceți clic pentru a îngheța în linie dreaptă între punctul curent și punctul pe care ați făcut clic anterior.

Utilizarea unei selecții, a unei măști sau a unui canal de transparență Selectați Selectare, Mască strat, Transparență sau Mască rapidă din meniul pop-up al oricărei din cele cinci opțiuni din suprafața Opțiuni mască a casetei de dialog.

Blocarea tuturor suprafețelor eliberate Faceți clic pe butonul Mascare globală din suprafața Opțiuni mască a casetei de dialog.


Invertirea suprafețelor eliberate și blocate Faceți clic pe Invertire globală din suprafața Opțiuni mască a casetei de dialog.


Afișarea sau ascunderea suprafețelor blocate Selectați sau deselectați Afișare mască din suprafața Vizualizare opțiuni a casetei de dialog.


Modificarea culorii suprafețelor blocate Selectați o culoare din meniul pop-up Culoare mască din suprafața Vizualizare opțiuni a casetei de dialog.


Opțiuni de mascare cu filtrul Lichefiere


Când aveți o selecție sau o mască existentă în imagine, informația respectivă este reținută la deschiderea casetei de dialog Lichefiere. Puteți selecta dintre următoarele opțiuni de mascare:

Înlocuire selecție  Afișează selecția, masca sau transparența din imaginea inițială.

Adăugare la selecție  Afișează masca din masca inițială, pentru a putea efectua adăugări la selecție cu ajutorul instrumentului Blocare. Adaugă pixeli selectați din canal la suprafața blocată curentă.


Scădere din selecție  Scade pixeli selectați din canal din suprafața blocată curentă.

Intersectare cu selecție  Utilizează numai pixelii selectați și blocați în mod curent.

Invertire selecție  Utilizează pixeli selectați pentru a inverti suprafața blocată curent.

Eliberarea suprafețelor

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Eliberare Mască  și trageți mouse-ul deasupra suprafeței. Apăsăți Shift și faceți clic pentru a elibera în linie dreaptă între punctul curent și punctul pe care ați făcut clic anterior.
- Pentru a elibera toate suprafețele blocate, faceți clic pe butonul Niciunul din suprafața Opțiuni mască a casetei de dialog.
- Pentru a inverti toate suprafețele blocate și eliberate, faceți clic pe Invertire globală din suprafața Opțiuni mască a casetei de dialog.

Reconstruirea deformărilor

După ce deformați imaginea previzualizată, puteți utiliza o varietate de controale și moduri de reconstruire pentru a anula sau a reface modificările în moduri noi. Reconstruirile pot fi aplicate în două moduri. Puteți aplica o reconstruire asupra întregii imagini, netezind deformarea din suprafețele neblocate sau puteți utiliza instrumentul de reconstruire pentru a reconstrui anumite suprafețe. Dacă doriți să împiedicați reconstruirea suprafețelor deformate, puteți utiliza instrumentul Blocare.



A



B



C



D

Reconstruire bazată pe deformări în suprafețele blocate.

A. Imagine inițială B. Deformare cu suprafețe blocate C. Reconstruire în modul Rigid (cu ajutorul butonului) D. Muchii eliberate, reconstruite în modul Netezire (cu ajutorul instrumentului)


Reconstruirea integrală a unei imagini

- 1 Selectați un mod de reconstruire din suprafața Opțiuni reconstruire a casetei de dialog.
- 2 Apăsăți butonul Reconstruire din suprafața Opțiuni reconstruire pentru a aplica efectul o dată. Puteți aplica modul de reconstruire de mai multe ori pentru a obține un aspect mai puțin deformat.


Eliminarea tuturor deformărilor

- ❖ Faceți clic pe butonul Restaurare globală din suprafața Opțiuni reconstruire a casetei de dialog. Sunt eliminate inclusiv deformările din suprafețele blocate.

Reconstruirea parțială a unei imagini deformate

- 1 Înghețați toate suprafețele a căror deformare doriți să o păstrați.
- 2 Selectați instrumentul Reconstruire . Selectați unul din modurile instrumentului Reconstruire din suprafața Opțiuni pensulă a casetei de dialog.
- 3 Mențineți apăsat butonul mouse-ului sau trageți deasupra suprafeței. Pixelii se deplasează mai rapid în centrul pensulei. Apăsați Shift și faceți clic pentru efectuarea unei reconstruiri în linie dreaptă între punctul curent și punctul pe care ați făcut clic anterior.

Repetarea deformărilor eșantionate dintr-un punct de pornire

- 1 După deformarea imaginii previzualizate, selectați unul din aceste moduri de reconstruire din meniul Mod din suprafața Opțiuni instrument a casetei de dialog.
- 2 Selectați instrumentul Reconstruire  și mențineți apăsat butonul mouse-ului în previzualizarea imaginii sau trageți dintr-un punct de pornire.

Este creată o copie a deformării eșantionate la punctul de pornire, asemeni instrumentului Clonare utilizat la pictarea unei copii a unei suprafețe. Dacă nu există nicio deformare, efectul este identic celui obținut la utilizarea modului Revenire. Puteți seta puncte de pornire noi și utiliza instrumentul Reconstruire în mod repetat pentru a crea o varietate de efecte.

Moduri de reconstruire

Puteți selecta unul dintre următoarele moduri de reconstruire:

Rigid Menține unghiurile din dreapta în grila de pixeli (afișată de fileu) la muchiile dintre suprafețele blocate și neblocate, producând uneori vagi discontinuități la muchii. Sunt restaurate suprafețele neblocate pentru a aproxima aspectul inițial. (Pentru a restaura aspectul inițial, utilizați modul de reconstruire Revenire).

Propagare Acționează ca un câmp magnetic slab. La muchiile dintre suprafețele blocate și neblocate, suprafețele neblocate preiau deformările suprafețelor blocate. Pe măsură ce distanța față de suprafețele blocate crește, deformările scad.

Netezire Propagă deformările din suprafețele blocate în suprafețele neblocate cu deformări netede continue.

Continuitate Produce efecte similare netezirii, cu o continuitate și mai mare între deformările din suprafețele blocate și neblocate.

Revenire Scalează în spate deformările uniform fără niciun fel de netezire.

Moduri ale instrumentului Reconstruire

Instrumentul Reconstruire are trei moduri care utilizează deformarea din punctul în care ați făcut prima dată clic pe instrument (punctul de pornire) pentru a reconstrui suprafața în care utilizați instrumentul. De fiecare dată când faceți clic, setați un punct nou de pornire; deci, dacă doriți să extindeți un efect din punctul de pornire, nu eliberați butonul mouse-ului până când nu terminați de utilizat instrumentul Reconstruire.

Dislocare Reconstruiește suprafețele neblocate pentru a se potrivi cu dislocarea de la punctul de pornire a reconstruirii. Puteți utiliza Dislocare pentru a deplasa integral sau parțial imaginea previzualizată în alt loc. Dacă faceți clic și vă deplasați gradat în spirală de la punctul de pornire, dizlocați sau deplasați o porțiune a imaginii în suprafața peste care ați trecut.

Amplitwist Reconstruiește suprafețele neblocate pentru a se potrivi cu dislocarea, rotația și scalarea globală existente în punctul de pornire.

Rafinare Reconstruiește suprafețele neblocate pentru a se potrivi cu toate deformările existente în punctul de pornire, inclusiv dislocarea, rotirea, scalarea orizontală și verticală și înclinarea.

Lucrul cu fileurile

Utilizarea unui fileu vă ajută să vizualizați și să păstrați o evidență a deformărilor. Puteți selecta dimensiunea și culoarea unui fileu, puteți salva fileul dintr-o imagine și îl puteți aplica în alte imagini.

- Pentru a adăuga un fileu, selectați Afișare fileu din suprafața Opțiuni vizualizare a casetei de dialog și selectați o dimensiune și o culoare pentru fileu.

- Pentru a afișa un fișier, selectați Afișare fișier. Când este selectată opțiunea Afișare fișier, puteți afișa sau ascunde previzualizarea imaginii. Selectați Afișare imagine din suprafața Vizualizare opțiuni a casetei de dialog pentru a afișa previzualizarea imaginii; deselectați Afișare imagine pentru a vizualiza numai fișierul.
- Pentru a salva un fișier de deformare, faceți clic pe Salvare fișier după deformarea previzualizării imaginii. Introduceți numele și locația pentru fișierul fișier și faceți clic pe Salvare.
- Pentru a aplica un fișier de deformare, faceți clic pe Încărcare fișier, selectați fișierul fișier pe care doriți să îl aplicați și faceți clic pe Deschidere. Dacă imaginea și fișierul de deformare nu sunt de aceeași dimensiune, fișierul este scalat pentru a se potrivi cu imaginea.

Utilizarea fundalurilor

Puteți selecta numai afișarea stratului activ din previzualizarea imaginii sau puteți afișa straturi suplimentare în previzualizarea imaginii sub formă de fundal. Utilizând Opțiuni mod, puteți poziționa fundalul în față sau în spatele stratului activ pentru a păstra evidența modificărilor efectuate sau pentru a alinia deformarea cu o altă deformare efectuată în alt strat.

Important: Numai stratul activ este deformat, chiar dacă celelalte straturi sunt afișate.

Afișarea fundalului Selectați Afișare fundal și apoi selectați o opțiune din meniul pop-up Utilizare. Dacă utilizați Toate straturile, modificările efectuate în stratul țintă curent nu sunt reflectate în stratul de fundal. Specificați o opacitate de acoperire pentru a schimba amestecarea între stratul țintă și fundal. Modul stabilește modul de combinare a fundalului și a stratului țintă în vederea previzualizării. Selectați o opțiune din meniul pop-up Mod.

Ascunderea fundalului Deselectați Afișare fundal din suprafața Opțiuni vizualizare a casetei de dialog.

Punctul de fugă

Despre punctul de fugă

Punctul de fugă simplifică editarea corectă a perspectivei din imaginile care conțin planuri de perspectivă, cum ar fi laturile unei clădiri, pereții, podelele sau orice obiect dreptunghiular. În Punct de fugă, specificați planurile dintr-o imagine și apoi aplicați editările, cum ar fi pictarea, clonarea, copierea sau lipirea și transformarea. Toate editările corespund perspectivei planului în care lucrați. Când retușați, adăugați sau eliminați conținut dintr-o imagine, rezultatele sunt mai realiste, deoarece editările sunt orientate corespunzător și scalate la planurile perspectivei. După ce terminați de utilizat instrumentul Punct de fugă, puteți continua editarea imaginii în Photoshop. Pentru a păstra informațiile despre planul perspectivei într-o imagine, salvați documentul în format PSD, TIFF sau JPEG.




Efectuarea editărilor planurilor perspectivei într-o imagine

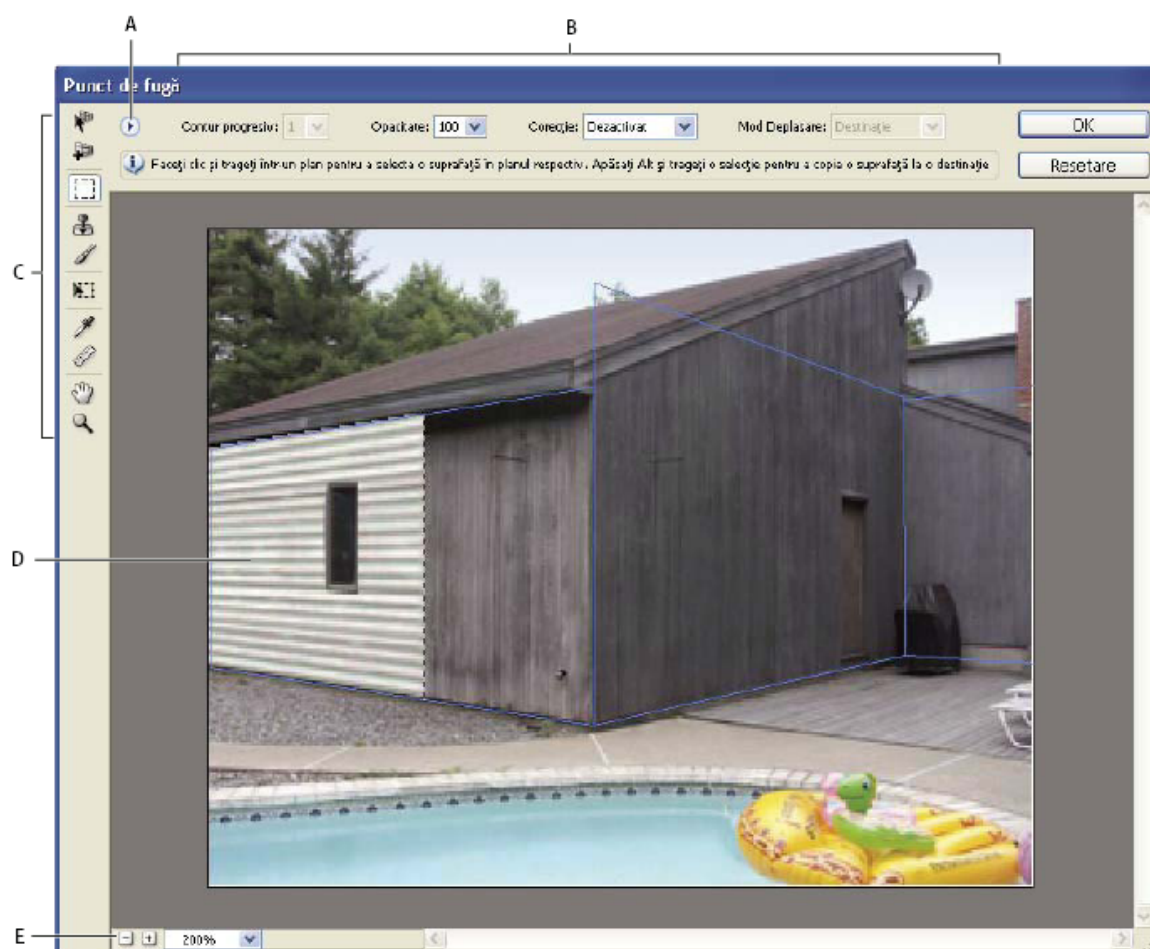
Utilizatorii Photoshop Extended pot măsura și obiectele dintr-o imagine și pot exporta informațiile 3D și măsurătorile în formate DXF și 3DS pentru a fi utilizate în aplicații 3D.

Pentru un clip video referitor la punctul de fugă, vizitați www.adobe.com/go/vid0019_ro.

Prezentare generală a casetei de dialog Punct de fugă

Caseta de dialog Punct de fugă (Filtru > Punct de fugă) conține instrumente pentru definirea planurilor perspectivei, instrumente pentru editarea imaginii, un instrument de măsurare (numai Photoshop Extended) și o previzualizare a imaginii. Instrumentele Punct de fugă (Cadru de selecție, Ștampilă, Pensulă și altele) se comportă similar casetei de

instrumente Photoshop. Pentru a seta opțiunile pentru instrumente, puteți utiliza aceleași scurtături pe tastatură. La deschiderea meniului Punct de fugă  sunt afișate setări și comenzi suplimentare pentru instrumente.




Caseta de dialog Punct de fugă


A. Meniu Punct de fugă B. Opțiuni C. Casetă Instrumente D. Previzualizarea sesiunii Punct de fugă E. Opțiuni Zoom

Pentru scurtăturile de la tastatură din Punct de fugă, consultați “Taste pentru utilizarea punctului de fugă” la pagina 631.


Instrumente Punct de fugă

Instrumentele Punct de fugă se comportă asemeni instrumentelor din caseta de instrumente Photoshop. Pentru a seta opțiunile pentru setarea instrumentelor, puteți utiliza aceleași scurtături de pe tastatură. Dacă selectați un instrument, se modifică opțiunile disponibile din caseta de dialog Punct de fugă.


Instrumentul Editare plan  Selectează, editează, deplasează și redimensionează planuri.


Instrumentul Creare plan  Definește nodurile din cele patru colțuri ale unui plan, ajustează dimensiunea și forma planului și detașează un plan nou.


Instrument Cadru de selecție Efectuează selecții pătrate sau dreptunghiulare și deplasează sau clonează selecții.


 Dacă faceți dublu clic pe instrumentul Cadru de selecție într-un plan, este selectat întregul plan.

Instrument Ștampilă Pictează cu un eșantion al imaginii. Spre deosebire de instrumentul Clonare, instrumentul Ștampilă din Punct de fugă nu poate clona elemente din altă imagine. Consultați și “Pictarea cu pixeli eșantionați din Punct de fugă” la pagina 234 și “Retușarea cu instrumentul Clonare” la pagina 193.

Instrumentul Pensulă  Pictează cu o culoare selectată într-un plan.

Instrumentul Transformare  Scalează, rotește și deplasează o *selecție flotantă* prin deplasarea mânerelor casetei de încadrare. Comportamentul acestuia este similar utilizării comenzii Transformare liberă dintr-o selecție dreptunghiulară. Consultați și “Transformarea liberă” la pagina 214.

Instrumentul Pipetă  Selectează o culoare pentru pictură, când faceți clic în previzualizarea imaginii.




Instrumentul Măsurare  Măsoară distanțele și unghiurile unui element dintr-un plan. Consultați și “Măsurarea în punctul de fugă” la pagina 234

Instrument Zoom Mărește sau micșorează vizualizarea imaginii din fereastra de previzualizare.

Instrument Mână Deplasează imaginea în fereastra de previzualizare.

Mărirea sau micșorarea previzualizării imaginii

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Zoom  din caseta de dialog Punct de fugă și faceți clic sau trageți în previzualizarea imaginii pentru apropiere; mențineți apăsată tastele Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic sau trageți pentru depărtare.
- Specificați un nivel de mărire în caseta de text Zoom din partea inferioară a casetei de dialog.
- Faceți clic pe butoanele Zoom Depărtare  sau Zoom apropiere .
- Pentru a focaliza temporar previzualizarea imaginii, mențineți apăsată tasta “x”. Această opțiune este extrem de utilă pentru plasarea nodurilor colțurilor la definirea unui plan și pentru lucrul cu detalii.

Deplasați imaginea în fereastra de previzualizare.

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Mână din caseta de dialog Punct de fugă și trageți de imaginea din previzualizare.
- Mențineți apăsată bara de spațiu având selectat orice instrument și trageți de imaginea din previzualizare.

Lucrul în Punct de fugă


(Opțional) Pregătiți imaginea pentru lucru în Punct de fugă.

Înainte de a selecta comanda Punct de fugă, efectuați oricare din următoarele operații:

- Pentru a plasa rezultatele activității în Punct de fugă într-un strat separat, creați mai întâi un strat nou înainte de a selecta comanda Punct de fugă. Plasarea rezultatelor din Punct de fugă într-un alt strat păstrează imaginea inițială și puteți utiliza controlul opacității stratului, stilurile și modulele de amestecare.
- Dacă intenționați să clonați conținutul în imaginea dvs. dincolo de limitele dimensiunii curente a imaginii, măriți dimensiunea canavalei pentru încadrarea conținutului suplimentar. Consultați și “Modificarea dimensiunii canavalei” la pagina 191
- Dacă intenționați să lipiți un element din stocarea temporară Photoshop în Punct de fugă, copiați elementul înainte de a selecta comanda Punct de fugă. Elementul copiat poate proveni din alt document Photoshop. În cazul în care copiați text, selectați integral stratul cu text și apoi copiați-l în stocarea temporară.
- Pentru a limita rezultatele din Punct de fugă la anumite suprafețe din imaginea dvs., efectuați o selecție sau adăugați o mască în imaginea dvs. înainte de a selecta comanda Punct de fugă. Consultați și “Selectarea cu instrumentele cadru de selecție” la pagina 242 și “Despre măști și canale alfa” la pagina 267.
- Pentru a copia ceva în perspectivă dintr-un document Photoshop în altul, copiați mai întâi elementul într-un document în timp ce vă aflați în Punct de fugă. Când copiați elementul în alt document în timp ce vă aflați în Punct de fugă, este păstrată perspectiva elementului.

Selectați Filtru > Punct de fugă.

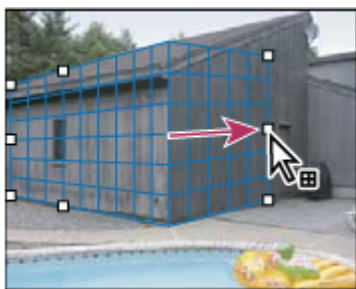
Definiți cele patru noduri din colțuri ale suprafeței planului.

În mod implicit, este selectat instrumentul Creare plan . Faceți clic pe imaginea din previzualizare pentru a defini nodurile din colțuri. La crearea planului, încercați să utilizați un obiect dreptunghiular ca ghidaj.



Definirea celor patru noduri din colțuri cu ajutorul instrumentului Creare plan

Pentru a detașa planuri suplimentare, utilizați instrumentul Creare plan și apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și trageți de un nod al muchiei.



Apăsați pe Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți de un nod pentru a detașa un plan.

Pentru informații suplimentare, consultați “Definirea și ajustarea planurilor perspectivei în Punct de fugă” la pagina 227.

Ediți imaginea.

Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Efectuați o selecție. Odată trasată, o selecție poate fi clonată, deplasată, rotită, scalată, umplută sau transformată. Pentru informații detaliate, consultați “Despre selecțiile în Punct de fugă” la pagina 229.
- Lipiți un element din stocarea temporară. Elementul lipit se transformă în *selecție flotantă*, care se pliază pe perspectiva oricărui plan în care este deplasat. Pentru informații detaliate, consultați și “Lipirea unui element în Punct de fugă” la pagina 233.
- Pictați cu pixeli color sau eșantionați. Pentru informații detaliate, consultați “Pictarea cu o culoare în Punctul de fugă” la pagina 233 sau “Pictarea cu pixeli eșantionați în Punctul de fugă” la pagina 234.
- Scalați, rotiți, transformați simetric, modificați sau deplasați o selecție flotantă. Pentru informații detaliate, consultați “Despre selecțiile în Punctul de fugă” la pagina 229.
- Măsurați un element dintr-un plan. Măsurătorile pot fi randate în Photoshop, selectând Randare măsurători în Photoshop din meniul Punct de fugă. Pentru informații detaliate, consultați “Măsurarea în Punct de fugă” la pagina 234.

(Numai Photoshop Extended) Exportați informații 3D și măsurători în format DXF sau 3DS.

Texturile sunt exportate și în format 3DS. Pentru informații detaliate, consultați “Exportul măsurătorilor, al texturilor și al informațiilor 3D” la pagina 236.

Faceți clic pe OK.

Grilele pot fi randate în Photoshop, selectând Randare grile în Photoshop din meniul Punct de fugă înainte de a face clic pe OK. Pentru informații detaliate, consultați “Randarea grilelor în Photoshop” la pagina 236.

Consultați și

“Taste pentru utilizarea Punctului de fugă” la pagina 631

Despre planurile de perspectivă și grilă

Înainte de a putea efectua editări în Punct de fugă, puteți defini planuri dreptunghiulare care se aliniază cu perspectiva dintr-o imagine. Precizia planului stabilește dacă editările sau ajustările sunt scalate și orientate corespunzător în imaginea dvs.


După ce stabiliți cele patru noduri din colț, planul perspectivei este activ și afișează o casetă de încadrare și o grilă. Puteți scala, deplasa sau remodela pentru a regla planul perspectivei. De asemenea, puteți modifica dimensiunea grilei pentru a se alinia elementelor din imagine. Uneori, alinierea casetei de încadrare și a grilei cu o textură sau tipar din imaginea dvs. vă ajută să potriviți precis perspectiva imaginii. Ajustarea dimensiunii grilei poate simplifica numărarea elementelor din imagine.

Pe lângă faptul că vă ajută să aliniați planurile perspectivei cu elemente din imagine, grila este utilă pentru vizualizarea măsurătorilor, când este utilizată cu instrumentul Măsurare. Există o opțiune disponibilă pentru legarea dimensiunii grilei la măsurătorile efectuate cu instrumentul Măsurare.

Consultați și

“Măsurarea în Punctul de fugă” la pagina 234

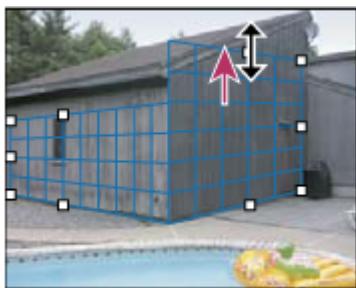
Definirea și ajustarea planurilor perspectivei din Punctul de fugă

1 În caseta de dialog Punct de fugă, selectați instrumentul Creare plan  și faceți clic pe imaginea din previzualizare pentru a adăuga cele patru noduri din colțuri.

La crearea planului perspectivei, încercați să utilizați un obiect dreptunghiular sau o suprafață plană din imagine. Pentru a ajuta la plasarea nodului, mențineți apăsată tasta “x” pentru a apropia imaginea din previzualizare. În timp ce adăugați noduri din colțuri, puteți șterge ultimul nod dacă acesta nu este corect, apăsând tasta Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS). De asemenea, puteți re poziționa un nod trăgând de acesta.


2 Selectați instrumentul Editare plan  și efectuați una din următoarele acțiuni:

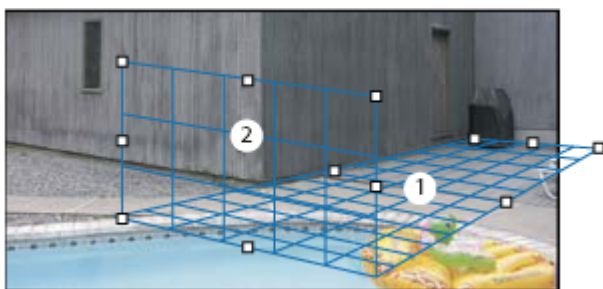
- Pentru a remodela planul perspectivei, trageți de un nod din colț.
- Pentru a ajusta grila, introduceți o valoare în caseta de text Dimensiune grilă sau faceți clic pe săgeata cu vârful în jos și deplasați glisorul. De asemenea, puteți ajusta dimensiunea grilei când este selectat instrumentul Creare plan.
- Pentru a deplasa planul, faceți clic în interiorul acestuia și trageți.
- Pentru a scala planul, trageți de un nod al muchiei dintr-un segment al casetei de încadrare.



Trăgând de un nod din colț, măriți dimensiunea unui plan pentru a corespunde editărilor efectuate

Caseta de încadrare și grila unui plan al perspectivei sunt de obicei albastre. Dacă sunt probleme cu plasarea nodurilor din colțuri, planul este nevalid, iar caseta de încadrare și grila au culoarea roșie sau galbenă. Când planul este nevalid, deplasați nodurile din colțuri până când caseta de încadrare și grila devin albastre.

 Dacă aveți planuri suprapuse, apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pentru a parcurge planurile suprapuse.



Planuri suprapuse

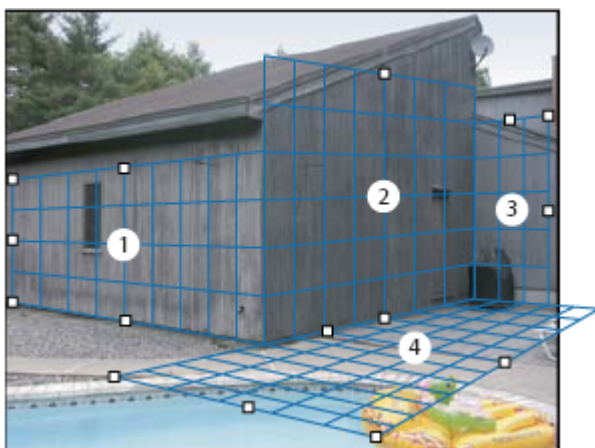
Crearea planurilor de perspectivă corelate

După crearea unui plan în Punct de fugă, puteți crea (detașa) planuri suplimentare care partajează aceeași perspectivă. Odată ce a fost detașat al doilea plan de la planul de perspectivă inițial, puteți detașa planuri suplimentare de la al doilea plan și așa mai departe. Puteți detașa câte planuri doriți. Deși planurile noi se detașează la unghiuri de 90°, le puteți ajusta la orice unghi. Este recomandat pentru efectuarea de editări continue între suprafețe, pentru ajustarea geometriei unei scene complexe. De exemplu, colțurile din bucătărie pot face parte dintr-o suprafață continuă. Pe lângă ajustarea unghiurilor unui plan de perspectivă corelat, puteți redimensiona oricând planul, utilizând instrumentul Editare plan.

- 1 Selectați instrumentul Creare plan sau Editare plan și, menținând apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS), trageți de un nod al unei casete de încadrare a unui plan existent (nu de un nod din colț).

Noul plan este detașat la un unghi de 90° față de planul inițial.

Notă: Dacă un plan nou creat nu se aliniază corect cu imaginea, selectați instrumentul Editare plan și deplasați un nod din colț pentru ajustarea planului. Când ajustați un plan, sunt afectate toate planurile conectate.



Detașarea mai multor planuri menține planurile corelate astfel încât editările dvs. să fie scalate și orientate în perspectiva corectă.

- 2 (Opțional) Efectuați una din următoarele acțiuni pentru a schimba unghiul noului plan detașat:
 - Selectând unul din instrumentele Editare plan sau Creare plan, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți nodul central pe partea opusă axei de rotație.
 - Introduceți o valoare în caseta de text Unghi.
 - Deplasați glisorul Unghi.

Notă: Odată ce ați creat un nou plan (fiu) de la un plan existent (părinte), nu mai puteți ajusta unghiul planului părinte.

Casetă de încadrare și alerte grilă în Punct de fugă

Casetă de încadrare și grila își schimbă culoarea pentru a indica starea curentă a planului. Dacă planul este nevalid, deplasați un nod din colț până când caseta de încadrare și grila devin albastre.

Albastru Indică un plan valid. Rețineți că un plan valid nu garantează rezultate cu perspectivă corespunzătoare. Trebuie să vă asigurați că grila și caseta de încadrare se aliniază exact cu elementele geometrice sau cu o suprafață plană din imagine.

Roșu Indică un plan nevalid. În Punct de fugă nu se poate calcula proporția dimensiunilor planului. Nu veți putea detașa un plan perpendicular dintr-un plan roșu nevalid. Deși este posibilă efectuarea editărilor într-un plan roșu (nevalid), rezultatele nu vor fi orientate corespunzător.

Galben Indică un plan nevalid. Nu pot fi rezolvate toate punctele de fugă ale planului. Deși este posibilă detașarea unui plan perpendicular sau efectuarea editărilor într-un plan galben nevalid, rezultatele nu vor fi orientate corespunzător.




Afișarea sau ascunderea grilei, a selecțiilor active și a limitelor planului perspectivei

❖ Selectați Afișare muchii din meniul Punct de fugă.

Notă: Selecțiile sunt afișate temporar când sunt redimensionate sau repositionate, chiar dacă este activată opțiunea Afișare muchii.

Ajustarea spațierii grilei de planuri de perspectivă

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Editare plan  sau Creare plan , apoi introduceți o valoare pentru Dimensiune grilă în zona de opțiuni pentru instrumente.
- (Numai Photoshop Extended) Selectați instrumentul Măsurare , apoi Legare măsurători la grilă din zona de opțiuni pentru instrumente. Trageți de instrumentul Măsurare dintr-un plan și introduceți o valoare pentru Lungime în suprafața de opțiuni pentru instrumente.

Despre selecțiile din Punct de fugă

Selecțiile pot fi utile când pictați sau retușați, pentru a corecta defecte, a adăuga elemente sau a îmbunătăți o imagine. În Punct de fugă, efectuarea selecțiilor vă permite să pictați sau să umpleți anumite suprafețe dintr-o imagine, respectând în același timp perspectiva definită de planurile din imagine. De asemenea, selecțiile pot fi utilizate pentru a clona și a deplasa conținutul specific al imaginilor din perspectivă.

Dacă utilizați instrumentul Cadru de selecție în Punct de fugă, trasați o selecție în cadrul unui plan al perspectivei. Dacă trasați o selecție care se întinde pe mai multe planuri, aceasta se împachetează pentru a se plia pe perspectiva fiecărui plan.

Odată trasată selecția, o puteți deplasa oriunde în imagine și puteți păstra perspectiva stabilită de plan. Dacă imaginea dvs. are mai multe planuri, selecția se pliază pe perspectiva planului prin care este deplasată.

De asemenea, Punctul de fugă vă permite să clonați pixelii imaginilor dintr-o selecție pe măsură ce se deplasează într-o imagine. În Punct de fugă, o selecție care conține pixelii ai imaginii care pot fi deplasați oriunde în imagine se numește *selecție flotantă*. Deși nu se află pe un strat separat, pixelii dintr-o selecție flotantă creează impresia că se află pe un strat separat care plutește deasupra imaginii principale. Când este activă, o selecție flotantă poate fi deplasată, rotită sau scalată.

Notă: Când lipiți un element în Punct de fugă, pixelii lipiți se află într-o selecție flotantă.

Dacă faceți clic în afara selecției flotante, aceasta se deselectează. Odată deselectat, conținutul selecției flotante este lipit în imagine, înlocuind pixelii care erau situați sub aceasta. La rândul său, clonarea unei copii a selecției flotante deselectează originalul.

În Punct de fugă există alte opțiuni de deplasare pentru selecții. Puteți umple selecția cu pixelii din suprafața în care este deplasat cursorul.



Copierea și deplasarea unei selecții dintr-un plan al perspectivei în altul

Consultați și

“Umplerea selecțiilor cu altă suprafață a unei imagini” la pagina 231

“Copierea selecțiilor în Punct de fugă” la pagina 232

“Definirea și ajustarea planurilor perspectivei din Punctul de fugă” la pagina 227

Efectuarea selecțiilor în Punct de fugă

1 Selectați instrumentul Cadru de selecție.

2 (Opțional) În suprafața Opțiuni instrument, introduceți valori pentru oricare din următoarele setări înainte de a efectua selecția:

Contur progresiv	Specifică gradul de aplicare a efectului de neclaritate pe muchiile selecției.
Opacitate	Specificați această valoare, dacă intenționați să utilizați selecția pentru a deplasa conținutul imaginii. Această opțiune stabilește cât de mult pixelii deplasați obturează sau dezvăluie imaginea de dedesubt.
Meniu Corecție	<p>Selectați un mod de amestecare dacă intenționați să utilizați o selecție pentru a deplasa conținutul imaginii. Această opțiune stabilește modul de amestecare a pixelilor deplasați cu imaginea înconjurătoare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selectați Dezactivare pentru ca selecția să nu se amestece cu culorile, umbrele și texturile pixelilor înconjurători. • Selectați Luminanță pentru a amesteca selecția cu iluminarea pixelilor înconjurători. • Selectați Activare pentru a amesteca selecția cu culoarea, iluminarea și umbrirea pixelilor înconjurători.

3 Trageți de instrument într-un plan. Puteți efectua o selecție care se întinde pe mai multe planuri. Mențineți apăsată tasta Shift pentru a restrânge selecția la un pătrat situat în perspectivă.



Selecție care se întinde pe mai multe planuri

Notă: Pentru a selecta integral un plan, faceți dublu clic pe instrumentul Cadru de selecție din plan.

Deplasarea selecțiilor în Punct de fugă

1 Efectuați o selecție într-un plan al perspectivei.

- 2 Selectați una din următoarele opțiuni din meniul Mod deplasare pentru a stabili modul de deplasare a unei selecții:
 - Pentru a selecta suprafața în care deplasați selecția, selectați Destinație.
 - Pentru a umple selecția cu pixelii imaginii din suprafața în care trageți cursorul instrumentul Selecție (identic selecției prin apăsarea tastelor Ctrl sau Command și selecție), selectați Sursă.
- 3 Trageți de selecție. Mențineți apăsată tasta Shift pentru a restrânge deplasarea, astfel încât să fie aliniată cu grila planului perspectivei.

Deplasarea, rotirea și scalarea selecțiilor flotante

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a deplasa o selecție flotantă, selectați instrumentul Cadru de selecție sau Transformare, faceți clic în interiorul selecției și trageți.
- Pentru a roti o selecție flotantă, selectați instrumentul Transformare și deplasați cursorul lângă un nod. Când cursorul se transformă într-o săgeată dublă curbată, trageți pentru a roti selecția. De asemenea, puteți selecta opțiunea Transformare simetrică pentru a transforma orizontal selecția de-a lungul axei verticale a planului sau selectați opțiunea Transformare verticală pentru a transforma selecția vertical de-a lungul axei orizontale a planului.



Opțiunile instrumentului Transformare

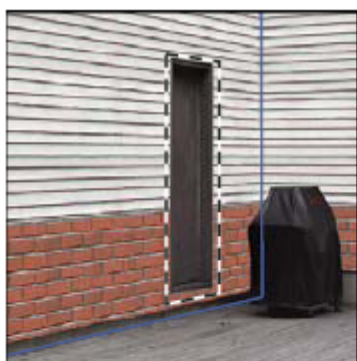
A. Selecție inițială B. Transformare verticală C. Transformare simetrică

- Pentru a scala o selecție flotantă, asigurați-vă că aceasta se află într-un plan al perspectivei. Selectați instrumentul Transformare și deplasați cursorul în partea de sus a unui nod. Când cursorul se transformă într-o săgeată dublă dreaptă, trageți pentru a scala selecția. Apăsați tasta Shift pentru a restrânge proporțiile dimensiunilor la scalare. Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a efectua scalarea din centru.

Umplerea selecțiilor cu altă suprafață a unei imagini

- 1 Efectuați o selecție într-un plan al perspectivei.
- 2 (Opțional) Deplasați selecția în locul dorit. Asigurați-vă că modul Deplasare este setat la Destinație, când efectuați selecția.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și trageți cursorul din interiorul selecției în suprafața imaginii cu care doriți să umpleți selecția.
 - Selectați Sursă din meniul Mod deplasare și trageți cursorul din interiorul selecției în suprafața imaginii cu care doriți să umpleți selecția.

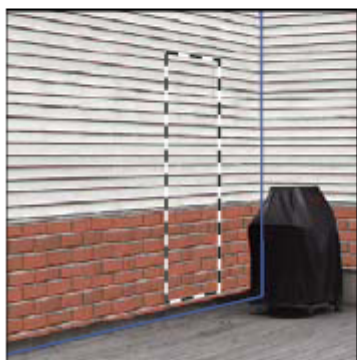
Selecția umplută devine selecție flotantă care poate fi scalată, rotită, deplasată sau clonată, utilizând instrumentul Transformare sau deplasată sau clonată, utilizând instrumentul Cadru de selecție.



A



B



C

Apăsați *Ctrl* (Windows) sau *Command* (Mac OS) și trageți cu mouse-ul o selecție

A. Selecție inițială B. Deplasarea selecției în imaginea sursă C. Imaginea sursă umple selecția inițială

Consultați și

“Despre selecțiile din Punct de fugă” la pagina 229

Copierea selecțiilor în Punct de fugă

- 1 Efectuați o selecție într-un plan al perspectivei.
- 2 Apăsați *Alt* (Windows) sau *Option* (Mac OS) și trageți de selecție cu instrumentul Cadru de selecție pentru a crea o copie a selecției și a pixelilor imaginii acesteia.

Copia se transformă în *selecția flotantă*, care creează impresia că plutește deasupra imaginii principale. Puteți deplasa selecția flotantă sau puteți selecta instrumentul Transformare pentru a scala sau a roti selecția flotantă.

- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic în afara selecției flotante, pentru a o deselecta. Conținutul selecției flotante este lipit în imagine, înlocuind pixelii care erau situați sub aceasta.
- Faceți clic în selecția flotantă cu instrumentul Cadru de selecție sau Transformare și apăsați *Alt* (Windows) sau *Option* (Mac OS) și trageți pentru a realiza altă copie. Odată copiată, selecția flotantă inițială este deselectată și înlocuiește pixelii care se aflau sub aceasta.

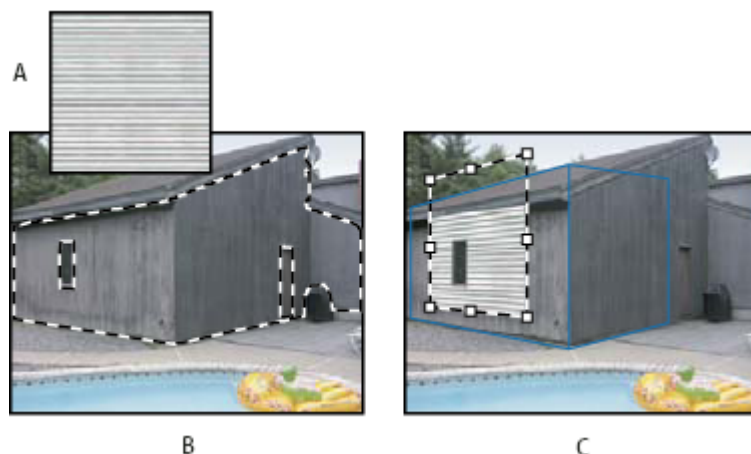
💡 Dacă apăsați *Control+Shift+T* (Windows) sau *Command+Shift+T* (Mac OS), este duplicată ultima deplasare de duplicare. Aceasta este o modalitate simplă de a clona conținutul de mai multe ori.

Consultați și

“Despre selecțiile din Punct de fugă” la pagina 229

Lipirea unui element în Punctul de fugă

Puteți lipi un element din stocarea temporară în Punctul de fugă. Elementul copiat poate proveni din același document sau din alt document. Odată lipit în Punctul de fugă, elementul devine selecție flotantă pe care o puteți scala, roti, muta sau clona. Când selecția flotantă se deplasează într-un plan selectat, aceasta se pliază pe planul perspectivei.



Lipirea unui element în Punctul de fugă

A. Tipar copiat dintr-un document separat B. Imagine cu selecție (pentru limitarea rezultatelor) creată în Photoshop înainte de deschiderea Punctului de fugă C. Tiparul lipit în Punctul de fugă este deplasat în plan și respectă selecția

💡 Pentru simplificare, este recomandat să creați planuri de perspectivă dintr-o sesiune anterioară Punct de fugă.

1 Copierea unui element în stocarea temporară Elementul copiat poate proveni din același document sau din alt document. Rețineți că puteți lipi numai un element rasterizat (nu vector).

Notă: În cazul în care copiați text, selectați integral stratul cu text și apoi copiați-l în stocarea temporară. Veți lipi o versiune rasterizată a textului în Punctul de fugă.

2 (Opțional) Creați un strat nou.

3 Selectați Filtru > Punct de fugă.

4 Dacă este necesar, creați unul sau mai multe planuri în imagine.

5 Pentru a lipi elementul, apăsați Ctrl-V (Windows) sau Command-V (Mac OS).

Elementul lipit este acum selecție flotantă în colțul din stânga sus al imaginii din previzualizare. În mod prestabilit, este selectat instrumentul Cadru de selecție.

6 Utilizați instrumentul Cadru de selecție pentru a trage imaginea lipită într-un plan.

Imaginea se pliază pe perspectiva planului.

Important: După lipirea imaginii în Punct de fugă, nu faceți clic nicăieri în imagine cu instrumentul Cadru de selecție decât pentru a trage imaginea lipită într-un plan al perspectivei. Dacă faceți clic oriunde, se deselectedează selecția flotantă, iar pixelii sunt lipiți permanent în imagine.

Pictarea cu culoare în Punctul de fugă

1 Selectați instrumentul Pensulă.

2 Specificați o culoare pentru pensulă, efectuând una dintre următoarele acțiuni:


- Selectați instrumentul Pipetă și faceți clic pe o culoare din imaginea din previzualizare.
- Pentru a selecta o culoare, faceți clic pe caseta Culoare pensulă pentru a deschide Alegere culoare Adobe.

3 În suprafața de opțiuni pentru instrumente, setați valori pentru Diametru (dimensiune pensulă), Soliditate (cantitatea de antialias de pe pensulă) și Opacitate (gradul în care pictarea obturează sau dezvăluie imaginea de sub aceasta).

4 Selectați un mod de corecție:


- Pentru a picta fără amestecarea cu culoare, luminare și umbrirea pixelilor înconjurători, selectați Dezactivare.

- Pentru a picta și a amesteca tușele cu lumina pixelilor înconjurători în timpul reținerii culorii selectate, selectați Luminanță.
 - Pentru a picta cu amestecarea cu culori, luminare și umbrirea pixelilor înconjurători, selectați Activare.
- 5** (Opțional) Specificați opțiunile de utilizare a picturii:
- Pentru a picta automat și continuu respectând perspectiva de la un plan la altul, deschideți meniul Punct de fugă și selectați Operații pe mai multe straturi permise. Dezactivarea acestei opțiuni vă permite să pictați simultan în perspectiva unui plan. Pentru a comuta perspectiva, trebuie să vă opriți și apoi să începeți să pictați în alt plan.
 - Pentru a limita pictarea numai la stratul activ, deschideți meniul Punct de fugă și selectați Tăiere operații la muchii suprafață. Dezactivarea acestei opțiuni vă permite să pictați în perspectivă, depășind limitele planului activ.
- 6** Trageți cu mouse-ul în imagine pentru a picta. Când pictați într-un plan, dimensiunea și forma pensulei sunt scalate și orientate pentru a corespunde perspectivei planului. Apăsați Shift și trageți pentru a limita conturul la o linie dreaptă care respectă perspectiva planului. De asemenea, puteți face clic pe un punct cu instrumentul Pensulă, apoi Shift-clic pe alt punct pentru a picta o linie dreaptă în perspectivă.

 *Instrumentul Pensulă respectă selecțiile cadrului de selecție și poate fi utilizat pentru a picta o linie puternică de-a lungul selecției muchiei. De exemplu, dacă selectați integral un plan, puteți picta o linie de-a lungul perimetrului planului.*

Pictarea cu pixeli eșantionați în Punctul de fugă

În Punct de fugă, instrumentul Ștampilă pictează cu pixeli eșantionați. Imaginea clonată este orientată către perspectiva planului în care pictați. Instrumentul Ștampilă este util pentru sarcini, cum ar fi amestecarea și retușarea suprafețelor imaginilor, clonarea porțiunilor unei suprafețe pentru acoperirea cu vopsea a unui obiect sau clonarea unei suprafețe a unei imagini pentru duplicarea unui obiect sau extinderea unei texturi sau a unui tipar.

- 1** În Punctul de fugă, selectați instrumentul Ștampilă .
- 2** În suprafața de opțiuni pentru instrumente, setați valori pentru Diametru (dimensiune pensulă), Soliditate (cantitatea de antialias de pe pensulă) și Opacitate (gradul în care pictarea obturează sau dezvăluie imaginea de sub aceasta).
- 3** Selectați un mod de amestecare din meniul Corecție:
 - Pentru a împiedica amestecarea conturilor cu culori, umbre și texturi ale pixelilor înconjurători, selectați Dezactivare.
 - Pentru a amesteca tușele cu lumina pixelilor înconjurători, selectați Luminanță.
 - Pentru a amesteca tușele cu culoare, luminare și umbrirea pixelilor înconjurători, selectați Activare.
- 4** Pentru stabili modul de eșantionare al instrumentului Ștampilă:
 - Selectați Aliniat pentru a eșantiona pixelii continuu, fără a pierde punctul de eșantionare curent chiar dacă eliberați butonul mouse-ului.
 - Deselectați Aliniat pentru a continua să utilizați pixelii eșantionați din punctul de eșantionare inițial de fiecare dată când întrerupeți și reluați pictura.
- 5** (Opțional) Specificați opțiunile de utilizare a picturii:
 - Pentru a picta continuu dintr-un un plan în altul, deschideți meniul Punct de fugă și selectați Operații pe mai multe straturi permise.
 - Pentru a limita pictarea numai la stratul activ, deschideți meniul Punct de fugă și selectați Tăiere operații la muchii suprafață.
- 6** Deplasați cursorul într-un plan și apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pentru a seta punctul de eșantionare.
- 7** Trageți peste acea parte din imagine în care doriți să pictați. Mențineți apăsată tasta Shift pentru a trage o linie dreaptă care respectă perspectiva planului. De asemenea, puteți face clic pe un punct cu instrumentul Ștampilă și apoi Shift-clic pe alt punct pentru a picta o linie dreaptă în perspectivă.

Măsurarea în Punctul de fugă

(Numai Photoshop Extended) De cele mai multe ori utilizatorii, de la arhitecți și designeri de amenajări interioare la medici de medicină legală și tâmplari, trebuie să știe dimensiunea obiectelor dintr-o imagine. În Punct de fugă, instrumentul

Măsurare vă permite să trasați o linie de măsurare deasupra unui obiect dintr-un plan al perspectivei a cărei dimensiune o cunoașteți. Instrumentul Măsurare are o opțiune de introducere a lungimii pentru măsurare. Linia de măsurare afișează două casete de text: una pentru lungime și una care afișează unghiul liniei în raport cu planul de perspectivă. Odată setate măsurarea și lungimea acesteia, toate măsurătorile ulterioare sunt scalate corect la măsurătoarea inițială.

Pentru un clip video referitor la Punctul de fugă, vizitați www.adobe.com/go/vid0019_ro.

Există o opțiune de legare a lungimii măsurătorii liniei la spațierea grilei din planul perspectivei. De exemplu, o lungime a măsurătorii cu valoarea 5 va conduce la afișarea în grilă a 5 spații în momentul selectării opțiunii de legare. Această opțiune poate fi utilă pentru vizualizarea dimensiunilor din imagine sau pentru numărarea obiectelor dintr-o imagine. La dezlegare, spațierea grilei poate fi ajustată independent de măsurătoare. Această opțiune este utilă în situații în care descoperiți că spațierea grilei este prea mică și creează confuzii vizuale când este legată la măsurătoare.

Măsurătorile create pot fi randate pentru a fi afișate în imagine după închiderea casetei de dialog Punct de fugă. De asemenea, puteți exporta măsurătorile și informațiile geometrice în formate care pot fi citite de aplicațiile CAD.

Consultați și

“Taste pentru utilizarea Punctului de fugă” la pagina 631

Măsurarea obiectelor dintr-o imagine

- 1 În Punct de fugă, selectați instrumentul Măsurare și apoi faceți clic și trageți cu mouse-ul deasupra unui obiect dintr-un plan.

Este recomandat să efectuați măsurătoarea inițială asupra unui obiect a cărui dimensiune o știți.

Notă: După ce ați început crearea unei măsurători dintr-un plan, este posibil să continuați trasarea măsurători și dincolo de limitele acestuia.

- 2 Având o măsurătoare selectată, introduceți o valoare pentru Lungime pentru a-i seta lungimea măsurată.

- 3 (Opțional) Trasați măsurătorile suplimentare.

Dimensiunea acestor măsurători este scalată la dimensiunea măsurătorii efectuată inițial.

- 4 (Opțional) Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Dacă doriți ca dimensiunea grilei să fie independentă de valoarea pentru Lungime asignată măsurătorii inițiale, asigurați-vă că este deselectată opțiunea Legare măsurători la grilă. Aceasta este setarea prestabilită.
- Dacă doriți ca dimensiunea grilei să fie ajustată la valoarea pentru Lungime asignată măsurătorii inițiale, selectați Legare măsurători la grilă.

Măsurătorile Punct de fugă dintr-o imagine sunt păstrate și după închiderea casetei de dialog. Acestea sunt afișate la următoarea lansare a Punctului de fugă.

Trasarea automată a măsurătorii în Punct de fugă

Instrumentul Măsurare poate trasa automat măsurătorile pentru lungime și lățime ale unei suprafețe definite de un plan al perspectivei.

- ❖ Faceți dublu clic pe instrumentul Măsurare dintr-un plan al perspectivei.

Deplasarea unei măsurători în Punct de fugă

În Punct de fugă, puteți deplasa o linie de măsurare fără a-i modifica orientarea (unghiul) sau lungimea.

- 1 Selectați instrumentul Măsurare.
- 2 Faceți clic oriunde de-a lungul unei măsurători existente și trageți.

Modificarea lungimii sau a orientării unei măsurători

Puteți modifica lungimea sau orientarea (unghiul) unei măsurători existente.

- 1 Selectați instrumentul Măsurare și deplasați-l deasupra punctului final al liniei de măsurare existente.
- 2 Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a modifica orientarea și lungimea unei măsurători, trageți de un punct final.

- Pentru a modifica lungimea unei măsurători și a restrânge unghiul acesteia la incremente de 15 grade, apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și trageți de un punct final.
- Pentru a modifica lungimea unei măsurători fără a-i modifica orientarea, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți de un punct final.
- Pentru a modifica orientarea unei măsurători fără a-i modifica lungimea, apăsați Shift și trageți de un punct final.

Ștergerea unei măsurători în Punct de fugă

- ❖ Selectați o măsurătoare și apăsați Backspace (numai Windows) sau Delete.

Afișarea sau ascunderea măsurătorilor în Punct de fugă


- ❖ Deschideți meniul Punct de fugă și selectați Afișare măsurători.

Randarea măsurătorilor în Photoshop

Măsurătorile Punct de fugă sunt invizibile la vizualizarea unei imagini în fereastra documentului Photoshop, chiar dacă acestea sunt păstrate în imagine și sunt afișate de fiecare dată când lansați Punct de fugă. Măsurătorile pot fi randate pentru a fi vizibile în fereastra documentului Photoshop după ce terminați lucrul în Punct de fugă. Măsurătorile randate sunt raster, nu vectoriale.

- ❖ Deschideți meniul Punct de fugă și selectați Randare măsurători în Photoshop.

Comanda Randare măsurători în Photoshop trebuie selectată pentru fiecare sesiune Punct de fugă.

 *Creați un strat nou pentru rezultatele Punct de fugă, dacă intenționați să randati măsurătorile în Photoshop. Măsurătorile sunt păstrate pe un strat separat față de imaginea principală.*

Exportul măsurătorilor, al texturilor și al informațiilor 3D

Informațiile 3D (planurile), texturile și măsurătorile create în Punct de fugă pot fi exportate într-un format pentru utilizare în aplicații CAD, modelare, animație și efecte speciale. Exportul în DXF creează un fișier care conține informații 3D și toate măsurătorile. Pe lângă informațiile geometrice, fișierele 3DS exportate conțin texturi randate.


- 1 Deschideți meniul Punct de fugă și selectați Export în DXF sau Export în 3DS.
- 2 În caseta de dialog Export DXF sau Export 3DS, selectați o locație pentru fișierul salvat și faceți clic pe Salvare.

Randarea grilelor în Photoshop

În mod prestabilit, grilele Punct de fugă sunt invizibile la vizualizarea unei imagini în fereastra documentului Photoshop, chiar dacă acestea sunt păstrate în imagine și sunt afișate de fiecare dată când lansați Punct de fugă. Grilele pot fi randate pentru a fi vizibile în fereastra documentului Photoshop după ce terminați lucrul în Punct de fugă. Grilele randate sunt raster, nu vectoriale.

- ❖ Deschideți meniul Punct de fugă și selectați Randare grile în Photoshop.

Comanda Randare grile în Photoshop trebuie selectată pentru fiecare sesiune Punct de fugă.

 *Creați un strat nou pentru rezultatele Punct de fugă, dacă intenționați să randati grilele în Photoshop. Grilele sunt păstrate pe un strat separat față de imaginea principală.*

Crearea imaginilor panoramice

Despre Panoramic fotografic

Comanda Panoramic fotografic™ combină mai multe fotografii într-o imagine continuă. De exemplu, puteți realiza cinci fotografii suprapuse ale liniei orizontului, apoi le puteți asambla într-o panoramă. Comanda Panoramic fotografic poate asambla fotografii atât orizontal, cât și vertical.



Imaginile sursă (sus) și compoziția Panoramic fotografic finalizată (jos)

Pentru a deschide compozițiile Panoramic fotografic, alegeți Fișier > Automat > Photomerge, apoi selectați fișierele sursă și o opțiune de machetă. De asemenea, puteți încărca sau edita compozițiile Panoramic fotografic anterioare.

Pentru un clip video referitor la Panoramic fotografic, vizitați www.adobe.com/go/vid0013_ro.

Realizarea fotografiilor pentru utilizare cu Panoramic fotografic

Fotografiile dvs. sursă joacă un rol important în compozițiile panoramice. Pentru evitarea oricăror probleme, respectați aceste îndrumări când realizați fotografii care vor fi utilizate cu Panoramic fotografic:

Suprapuneți imaginile suficient Este recomandat ca imaginile să se suprapună aproximativ de la 25% la 40%. Dacă suprapunerea este mai mică, este posibil ca Panoramic fotografic să nu poată asambla automat panorama. Totuși, rețineți că imaginile nu trebuie să se suprapună prea mult. Dacă imaginile se suprapun cu 70% sau mai mult, este posibil ca Panoramic fotografic să nu poată mesteca imaginile. Încercați să procedați astfel încât fotografiile individuale să se distingă unele de altele.

Utilizați o distanță focală Dacă utilizați un obiectiv cu zoom, nu modificați distanța focală (zoom de apropiere sau de depărtare) în timp ce realizați fotografiile.

Mențineți camera la același nivel Deși Panoramic fotografic poate procesa rotații ușoare între fotografii, o înclinare mai mare de câteva grade poate provoca erori la asamblarea panoramei. Utilizarea unui trepied rotativ vă ajută să mențineți alinierea și punctul de observare ale camerei.

Nu schimbați poziția Încercați să nu vă schimbați poziția pe măsură ce realizați fotografiile, astfel încât să mențineți același punct de observare. Utilizând vizorul optic cu camera ținută aproape de ochi veți mențineți cu ușurință același punct de observare. De asemenea, puteți încerca să utilizați un trepied pentru a menține camera în același loc.

Nu utilizați lentile de deformare Lentilele de deformare de tip ochi de pește sau de alt tip pot interfera cu Panoramic fotografic.

Mențineți aceeași expunere Evitați să utilizați blițul în anumite fotografii și utilizați-l în altele. Caracteristica de amestecare avansată din Panoramic fotografic ajută la netezirea diferențelor de expunere, dar diferențele extreme fac alinierea dificilă. Anumite camere digitale își modifică automat setările de expunere pe măsură ce realizați fotografiile, așadar este posibil să aveți nevoie să verificați setările camerei pentru a vă asigura că toate imaginile au aceeași expunere.

Creare unei compoziții Panoramic fotografic

Când configurați o compoziție Panoramic fotografic, identificați fișierele sursă, iar panorama este asamblată automat. După asamblarea panoramei, puteți optimiza plasarea fotografiilor individuale, dacă este necesar.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Fișier > Automat > Photomerge.
- În Adobe® Bridge CS3, selectați Instrumente > Photoshop > Photomerge din bara de meniuri Bridge. Săriți la etapa 5.


Notă: În Bridge, prin selectarea comenzii Photomerge, se utilizează toate imaginile afișate momentan în Bridge. Dacă doriți să utilizați numai anumite imagini, selectați-le înainte de a alege comanda Photomerge.

2 În caseta de dialog Panoramic fotografic, selectați o opțiune din meniul pop-up Utilizare:

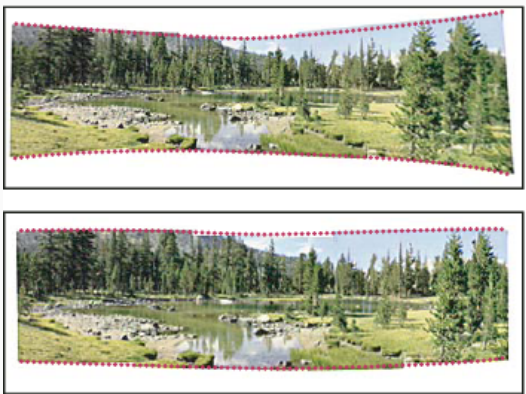
Fișiere	Generează compoziția Panoramic fotografic utilizând fișiere individuale.
Dosar	Utilizează toate imaginile stocate într-un dosar pentru a crea compoziția Panoramic fotografic. Fișierele din dosar se afișează în caseta de dialog.

Sau faceți clic pe Adăugare fișiere deschise pentru a utiliza imaginile pe care le aveți deschise în Photoshop, ca fișiere sursă pentru Panoramic fotografic.

- 3 Faceți clic pe butonul Parcurgere pentru a naviga la fișierele sursă sau la dosarul pe care doriți să-l utilizați pentru a crea compoziția Panoramic fotografic.


 Puteți adăuga mai multe fișiere făcând din nou clic pe butonul Parcurgere și navigând la fișierele sursă. Puteți șterge oricând un fișier din lista Fișiere sursă, selectând fișierul și făcând clic pe butonul Înlăturare.

- 4 Selectați o opțiune pentru Machetă:

Auto	Photoshop analizează imaginile sursă și le aplică fie macheta Perspectivă sau Cilindric, în funcție de cea care produce un rezultat mai bun.
Perspectivă	Creează o compoziție consecventă, desemnând una dintre imaginile sursă (în mod implicit, imaginea din mijloc) ca imagine de referință. Celelalte imagini sunt apoi transformate (repoziționate, întinse sau înclinate, după cum este necesar), astfel încât conținutul suprapus pe straturi să fie ajustat.
Cilindric	<p>Reduce deformarea de tip “arc” care poate apărea în macheta Perspectivă, afișând imaginile individuale ca un cilindru desfășurat. Suprapunerea conținutului pe straturi este totuși ajustată. Imaginea de referință este plasată în centru. Plasarea în centru a imaginii de referință este cea mai recomandată pentru panoramele late.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><i>Adăugarea mapării cilindrice</i></p> <p>A. <i>Inițial</i></p> <p>B. <i>Opțiunea Mapare cilindrică aplicată</i></p>
Numai repoziționare	Aliniază straturile și potrivește conținutul care se suprapune, dar nu transformă (întinde sau înclină) straturile sursă.

Strat interactiv	Alegeți această opțiune pentru a deschide imaginile sursă într-un dialog și a le poziționați manual pentru rezultate optime. Consultați “Crearea unui panoramic fotografic interactiv” la pagina 239.
-------------------------	--

- 5 Selectați Amestecare imagini (setare implicită) dacă doriți ca Photoshop să caute contururile optime între imagini, să creeze tipare pe baza acestor contururi și să potrivească culorile imaginilor. Dacă este dezactivată opțiunea Amestecare avansată, are loc o simplă fuziune dreptunghiulară. Această soluție este de preferat dacă intenționați să retușați manual măștile de amestecare.
- 6 După ce ați adăugat toate fișierele sursă, faceți clic pe OK pentru a crea compoziția Panoramic fotografic.

 În cazul în care compoziția nu poate fi asamblată automat, se afișează un mesaj. Puteți asambla compoziția manual, în caseta de dialog Panoramic fotografic, utilizând lightbox.

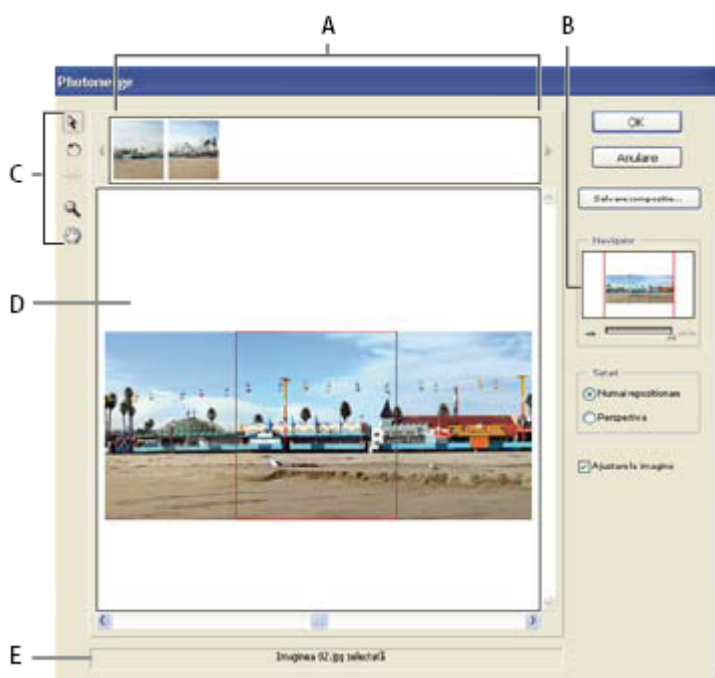
Photoshop creează o imagine cu multe straturi din imaginile sursă, adăugând măști de strat după cum este necesar pentru a crea o amestecare optimă unde imaginile se suprapun. Puteți edita măștile de strat sau puteți adăuga straturi de ajustare pentru a optimiza diferitele zone ale panoramei.

Crearea unui panoramic fotografic interactiv

Selectați opțiunea Strat interactiv din caseta de dialog principală Panoramic fotografic, pentru a deschide caseta de dialog Panoramic fotografic interactiv, unde puteți rearanja manual imaginile sursă pentru a crea o panoramă.

Selectând Numai re poziționare și Ajustare la imagine, Photoshop va păstra alinierea la nivelul zonelor de suprapunere de imagini și va aplica amestecarea pentru a uniformiza diferențele de expunere dintre imagini. În modul Perspectivă, Photoshop selectează una din imaginile sursă pentru a furniza un punct de fugă și întinde sau înclină celelalte imagini pentru a crea un efect de înfășurare. Utilizați instrumentul Punct de fugă pentru a schimba punctul de fugă și pentru a reorienta perspectiva.

- După rearanjarea compoziției, faceți clic pe OK pentru a genera panorama ca un nou fișier Photoshop. Apoi compoziția se deschide în Photoshop.
- Faceți clic pe Salvare compoziție ca pentru a salva compoziția și a o deschide ulterior.



Caseta de dialog Panoramic fotografic

A. Lightbox B. Caseta de vizualizare Navigator C. Casetă Instrumente D. Suprafața de lucru E. Bara de stare




Navigarea în caseta de dialog

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:


- Selectați instrumentul Mână și trageți în suprafața de lucru pentru a deplasa imaginea.
- Trageți de caseta de vizualizare sau mișcați barele de derulare în miniatura Navigator. Caseta de vizualizare reprezintă limitele suprafeței de lucru.

Zoom-ul în caseta de dialog


❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Utilizați instrumentul Zoom  pentru a apropia.
- Faceți clic pe pictograma Zoom depărtare  de sub Navigator.
- Faceți clic pe pictograma Zoom apropiere  de sub Navigator.
- Apăsați tasta Ctrl + + (Windows) sau Command + + (Mac OS) pentru a apropia.
- Apăsați tasta Ctrl + - (Windows) sau Command + - (Mac OS) pentru a depărta.



Rearanjarea imaginilor în lightbox

❖ Puteți utiliza lightbox pentru rearanjarea imaginilor în compoziția Panoramic fotografic. Pentru a utiliza lightbox, selectați instrumentul Selecție imagine , apoi efectuați una sau mai multe din următoarele acțiuni:

- Trageți o imagine din lightbox în suprafața de lucru, pentru a o adăuga la compoziție.
- Trageți o imagine din suprafața de lucru în lightbox, pentru a o elimina din compoziție.
- Faceți dublu clic pe o imagine în lightbox, pentru a o adăuga la compoziție.



 *Asigurați-vă că este selectată opțiunea Ajustare la imagine, pentru a ajusta automat imaginile care se suprapun când este detectată o similitudine.*

Rotirea imaginilor

❖ Selectați instrumentul Selecție imagine  și faceți clic pe imaginea pe care doriți s-o rotiți. Selectați instrumentul Rotire , apoi faceți clic lângă muchia imaginii și rotiți în jurul centrului imaginii.


Modificarea punctului de fugă al unei compoziții

Instrumentul Punct de fugă selectează imaginea de punct de fugă care schimbă perspectiva compoziției. În mod implicit, mijlocul imaginii conține punctul de fugă (are un contur albastru când este selectat). Nu poate exista decât un singur punct de fugă.

- 1 Selectați Perspectivă din zona Setări a casetei de dialog Panoramic fotografic.
- 2 Selectați instrumentul Punct de fugă  și faceți clic pe o imagine din suprafața de lucru pentru a plasa punctul de fugă acolo.
- 3 Dacă este necesar, utilizați instrumentul Selecție imagine , pentru a ajusta poziția celorlalte imagini. Un chenar roșu indică faptul că imaginea selectată nu conține punctul de fugă.

Când aplicați o corecție de perspectivă unei compoziții, imaginile fără punct de fugă sunt legate de imaginea care conține punctul de fugă. Puteți întrerupe această legătură, făcând clic pe butonul Numai re poziționare, separând imaginile din suprafața de lucru sau trăgând imaginea cu punctul de fugă înapoi în lightbox. Odată legătura întreruptă, imaginile revin la forma inițială.

Corecția de perspectivă funcționează numai cu vizualizări cu un unghi maxim de aproximativ 120° de grade. Pentru un unghi mai mare de vizualizare, debifați opțiunea Perspectivă.

 *Pentru a modifica perspectiva unei compoziții, selectați instrumentul Punct de fugă și faceți clic pe o imagine din suprafața de lucru. Observați cum se schimbă perspectiva compoziției în funcție de imaginea care conține punctul de fugă.*

Capitolul 9: Selectarea

Dacă doriți să aplicați modificări unor porțiuni ale imaginii, mai întâi trebuie să selectați pixelii care alcătuiesc acele porțiuni. Selectați pixeli în Photoshop utilizând instrumentele de selectare sau pictând pe o mască și încărcând masca drept selecție. Pentru a selecta și lucra cu obiecte vectoriale în Photoshop, utilizați instrumentele de selectare și formă ale peniței. Acest capitol se referă la instrumentele și tehnicile de selectare a pixelilor.

Efectuarea selecțiilor

Despre selectarea pixelilor

O selecție izolează una sau mai multe părți din imagine. Selectând anumite zone, puteți edita și aplica efecte și filtre unor porțiuni din imagine, în același timp lăsând intacte zonele neselectate.

Photoshop furnizează seturi separate de instrumente pentru a efectua selecții de raster și de date vectoriale. De exemplu, pentru a selecta pixeli, puteți utiliza instrumentele pentru cadrul de selecție sau instrumentele pentru lasou. Puteți utiliza comenzile din meniul Selectare pentru a selecta toți pixelii, pentru a deselecta sau a reselecta.

Pentru a selecta date vectoriale, puteți utiliza instrumentele Peniță sau Formă, care realizează contururi vectoriale precise denumite *trasee*. Puteți converti traseele în selecții sau selecțiile în trasee.

Selecțiile pot fi copiate, deplasate și lipite sau salvate și stocate într-un *canal alfa*. Canalele alfa stochează selecțiile sub formă de imagini în tonuri de gri denumite *măști*. O mască este asemeni opusului unei selecții: acoperă partea neselectată a imaginii și o protejează de orice editare sau manipulare pe care o aplicați. Puteți converti la loc într-o selecție o mască stocată, încărcând canalul alfa într-o imagine.

Notă: Pentru a selecta o anumită culoare sau un interval de culori dintr-o imagine întreagă sau dintr-o zonă selectată, puteți utiliza comanda *Gamă culoare*.

Consultați și

“Despre măști și canale alfa” la pagina 267


“Crearea și editarea măștilor de canale alfa” la pagina 271

“Convertirea traseelor în chenare de selecție” la pagina 375

“Galeria instrumentelor de selecție” la pagina 27

Selectarea, deselectarea și reselectarea pixelilor

Puteți selecta toți pixelii vizibili de pe un strat sau deselecta toți pixelii selectați.

 Dacă un instrument nu funcționează cum trebuie, e posibil să aveți o selecție ascunsă. Utilizați comanda *Deselectare și încercați din nou instrumentul*.

Selectarea tuturor pixelilor de pe un strat din limitele canalei

- 1 Selectați stratul din paleta Stratului.
- 2 Selectați Selectare > Toate.

Deselectarea selecțiilor

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Selectare > Deselectare.
 - Dacă utilizați instrumentul Cadru de selecție dreptunghi, instrumentul Cadru de selecție eliptic sau instrumentul Lasou, faceți clic oriunde în imagine în afara suprafeței selectate.

Reselectarea celei mai recente selecții

❖ Selectați **Selectare > Reselectare**.

Selectarea cu instrumentele cadru de selecție

Instrumentele cadru de selecție vă permit să selectați dreptunghiuri, elipse și rânduri și coloane de 1 pixel.

1 Selectați un instrument cadru de selecție:

Cadru de Selecție Dreptunghiular	Efectuează o selecție dreptunghiulară (sau pătrată, dacă este utilizat cu tasta Shift).
Cadru de Selecție Eliptic	Efectuează o selecție eliptică (sau rotundă, dacă este utilizat cu tasta Shift).
Cadru de selecție rând unic sau coloană unică	Definește chenarul ca fiind un rând sau o coloană de 1 pixel.

2 Specificați una dintre opțiunile de selecție din bara de opțiuni.



Opțiuni de selecție

A. Nou B. Adăugare La C. Scădere din D. Intersectare cu

3 Specificați o setare de contur progresiv din bara de opțiuni. Dezactivați antialiasul pentru instrumentul Cadru de Selecție Eliptic. Consultați “Atenuarea muchiilor selecțiilor” la pagina 254.

4 Selectați un stil din bara de opțiuni pentru instrumentul Cadru de Selecție Dreptunghiular sau Cadru de Selecție Eliptic:

Normal	Determină proporțiile cadrului de selecție prin tragere.
Proporție dimensiuni fixă	Setează o proporție înălțime-lățime. Introduceți valori (valorile cu zecimale sunt permise) pentru proporția dimensiunilor. De exemplu, pentru a trasa un cadru de selecție dublu în lățime față de înălțime, introduceți 2 pentru lățime și 1 pentru înălțime.
Dimensiune fixă	Specifică valorile setate pentru înălțimea și lățimea cadrului de selecție. Introduceți valorile pixelilor sub formă de numere întregi.

În afară de pixeli (px), puteți utiliza și unități concrete, ca inci (in) sau centimetri (cm) pentru valorile înălțimii și lățimii.

5 Pentru alinierea selecției la ghidaje, o grilă, felii sau limitele documentului, efectuați una din următoarele acțiuni pentru a ajusta poziția selecției:

- Selectați **Vizualizare > Ajustare** sau **Vizualizare > Toleranță ajustare** și alegeți o comandă din submeniu. Selecția cadrului de selecție poate fi ajustată la o limită a documentului sau la o varietate de Bonusuri Photoshop, controlate în submeniul **Toleranță ajustare**.


6 Efectuați una din următoarele acțiuni pentru a efectua o selecție:

- Cu ajutorul instrumentului Cadru de Selecție Dreptunghiular sau Cadru de Selecție Eliptic, trageți cu mouse-ul peste suprafața pe care doriți să o selectați.
- Țineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți pentru a constrânge cadrul de selecție la un pătrat sau cerc (eliberați butonul mouse-ului înainte de a elibera tasta Shift, pentru a păstra neschimbată forma selecției).
- Pentru a trage un cadru de selecție din centrul său, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) după ce ați început să trageți.




Tragerea unui cadru de selecție din colțul unei imagini (stânga) și din centrul unei imagini (dreapta), apăsând tasta Alt/Option în timp ce trageți

- Cu ajutorul instrumentului Cadru de selecție rând unic sau coloană unică, faceți clic lângă zona pe care doriți s-o selectați, apoi trageți cadrul de selecție până la locația exactă. Dacă nu este vizibil niciun cadru de selecție, măriți vizualizarea imaginii.

 Pentru a re poziționa un cadru de selecție dreptunghiular sau eliptic, mai întâi trageți cu mouse-ul pentru a crea chenarul selecției, fără să apăsați butonul mouse-ului. Apoi țineți apăsată tasta Space și continuați să trageți. Eliberați tasta Space, dar păstrați butonul mouse-ului neapăsat, dacă trebuie să ajustați în continuare chenarul selecției.

Selectarea cu instrumentul Lasou

Instrumentul Lasou este util pentru a desena segmente libere ale chenarului unei selecții.

- 1 Selectați instrumentul Lasou  și selectați opțiuni.
- 2 Trageți pentru a desena un chenar de selecție liber.
- 3 Specificați una dintre opțiunile de selecție din bara de opțiuni.




Opțiuni de selecție

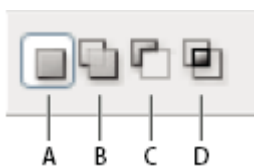
A. Nou B. Adăugare La C. Scădere din D. Intersectare cu

- 4 (Opțional) setați contur progresiv și antialias din bara de opțiuni. Consultați "Atenuarea muchiilor selecțiilor" la pagina 254.
- 5 Pentru a desena un chenar de selecție cu muchii drepte când nu sunt selectați alți pixeli, apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic la începutul și la capătul segmentelor. Puteți comuta între desenarea cu mâna și segmentele cu muchii drepte.
- 6 Pentru a șterge segmente desenate recent, țineți apăsată tasta Ștergere până ștergeți punctele de fixare pentru segmentul dorit.
- 7 Pentru a închide chenarul selecției, eliberați mouse-ul fără să apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).
- 8 (Opțional) Faceți clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecției sau a vizualiza selecția pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultați "Rafinarea muchiilor selecției" la pagina 253.

Selectarea cu instrumentul Lasou poligonal

Instrumentul Lasou poligonal este util la desenarea segmentelor cu muchii drepte ale chenarului unei selecții.

- 1 Selectați instrumentul Lasou Poligonal  și selectați opțiuni.
- 2 Specificați una dintre opțiunile de selecție din bara de opțiuni.





Opțiuni de selecție

A. Nou B. Adăugare La C. Scădere din D. Intersectare cu

- 3 (Opțional) Setați contur progresiv și antialias în bara de opțiuni. Consultați “Atenuarea muchiilor selecțiilor” la pagina 254.
- 4 Faceți clic în imagine pentru a seta punctul de pornire.
- 5 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a desena un segment drept, poziționați cursorul unde doriți să se termine primul segment drept și faceți clic. Continuați să faceți clic pentru a seta capetele segmentelor următoare.
 - Pentru a desena o linie dreaptă la un multiplu de 45°, țineți apăsată tasta Shift în timp ce vă mutați pentru a face clic pe următorul segment.
 - Pentru a desena de mână un segment, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți. Când ați terminat, eliberați tasta Alt sau Option și butonul mouse-ului.
 - Pentru a șterge segmente drepte desenate recent, apăsați tasta Ștergere.
- 6 Închideți chenarul selecției:
 - Poziționați cursorul instrumentului Lasou poligonal pe punctul de pornire (este afișat un cerc închis lângă cursor) și faceți clic.
 - În cazul în care cursorul nu este pe punctul de pornire, faceți dublu clic pe cursorul instrumentului Lasou poligonal sau apăsați Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS).
- 7 (Opțional) Faceți clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecției sau a vizualiza selecția pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultați “Rafinarea muchiilor selecției” la pagina 253.

Selectarea cu instrumentul Lasou Magnetic

Când utilizați instrumentul Lasou Magnetic , chenarul se ajustează la muchiile suprafețelor definite în imagine. Instrumentul Lasou Magnetic nu este disponibil pentru imaginile cu 32 de biți pe canal.

 *Instrumentul Lasou Magnetic este util în special pentru selectarea rapidă a obiectelor cu muchii complexe pe fundale cu contrast puternic.*




- 1 Selectați instrumentul Lasou Magnetic.
- 2 Specificați una dintre opțiunile de selecție din bara de opțiuni.



Opțiuni de selecție

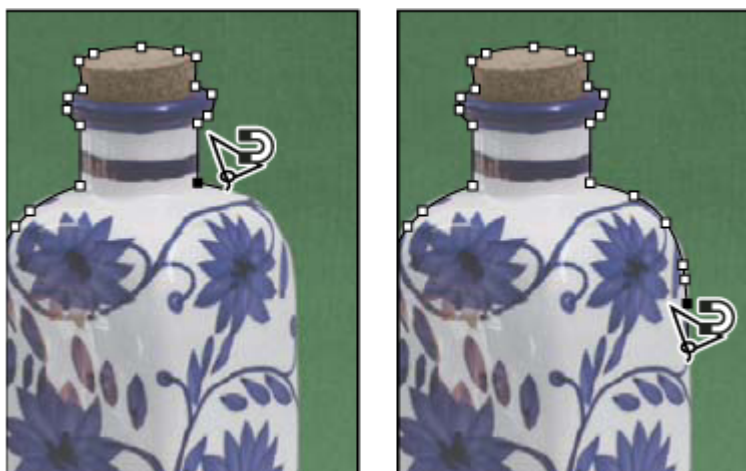
A. Nou B. Adăugare La C. Scădere din D. Intersectare cu

- 3 (Opțional) setați contur progresiv și antialias din bara de opțiuni. Consultați “Atenuarea muchiilor selecțiilor” la pagina 254.
- 4 Setați una dintre aceste opțiuni:

Lățime	<p>Pentru a specifica o lățime de detectare, introduceți o valoare în pixeli pentru Lățime. Instrumentul Lasou magnetic detectează muchiile numai în limita distanței specificate de la cursor.</p> <p> Pentru a schimba cursorul lasoului astfel încât să indice lățimea lasoului, apăsați tasta Caps Lock. Puteți schimba cursorul în timp ce instrumentul este selectat, dar nu este în curs de utilizare.</p>
Contrast	<p>Pentru a specifica sensibilitatea lasoului față de muchiile din imagine, introduceți o valoare între 1% și 100% pentru Contrast. O valoare mai mare detectează numai muchiile care contrastează puternic cu zonele învecinate; o valoare mai mică detectează muchiile cu contrast mai mic.</p>
Frecvență	<p>Pentru a specifica rata cu care lasoul setează punctele de fixare, introduceți o valoare între 0 și 100 pentru Frecvență. O valoare mai mare ancorează mai rapid chenarul selecției.</p> <p> Într-o imagine cu muchii bine conturate, încercați un contrast cu lățime și muchie mai mare și trasați chenarul brut. Într-o imagine cu muchii mai necontrastante, încercați un contrast cu lățime și muchii mai mici și trasați chenarul mai precis.</p>
Presiune stilou	<p>Dacă lucrați cu o tabletă cu stilou, selectați sau deselectați opțiunea Presiune stilou. Când opțiunea este selectată, creșterea presiunii stiloului micșorează lățimea muchiei.</p> <p> Când creați o selecție, apăsați tasta paranteză dreaptă () pentru a mări lățimea muchiei lasoului magnetic cu 1 pixel; apăsați tasta paranteză dreaptă stânga ([) pentru a micșora lățimea cu 1 pixel.</p>

- 5 Faceți clic în imagine pentru a seta primul punct de fixare. Punctele de fixare ancorează chenarul selecției.
- 6 Pentru a desena de mână un segment, eliberați sau lăsați neapăsat butonul mouse-ului, apoi mutați cursorul de-a lungul muchiei pe care doriți s-o trasați.

Cel mai recent segment al limitei selecției rămâne activ. În timp ce mișcați cursorul, segmentul activ se ajustează la cea mai puternică muchie din imagine, pe baza lățimii de detectare setate în bara de opțiuni. Periodic, instrumentul Lasou magnetic adaugă puncte de fixare la chenarul selecției pentru a ancora segmentele anterioare.
- 7 În cazul în care chenarul nu se ajustează la muchia dorită, faceți clic o dată pentru a adăuga manual un punct de fixare. Continuați să trasați muchia și adăugați puncte de fixare după cum este necesar.



Punctele de fixare ancorează chenarul selecției de muchii

8 Pentru a comuta temporar la celelalte instrumente lasou, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a activa instrumentul Lasou, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți în timp ce țineți butonul mouse-ului neapăsat.
- Pentru a activa instrumentul Lasou poligonal, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic.

9 Pentru a șterge segmentele desenate și punctele de fixare recente, apăsați tasta Ștergere până ștergeți punctele de fixare pentru segmentul dorit.

10 Închideți chenarul selecției:

- Pentru a închide chenarul cu un segment magnetic de mână, faceți dublu clic sau apăsați Enter sau Return.
- Pentru a închide chenarul cu un segment drept, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți dublu clic.
- Pentru a închide chenarul, trageți înapoi până la punctul de pornire și faceți clic.

11 (Opțional) Faceți clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecției sau a vizualiza selecția pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultați "Rafinarea muchiilor selecției" la pagina 253.

Selectarea cu instrumentul Selecție rapidă

Instrumentul Selecție rapidă vă permite să "pictați" rapid o selecție, utilizând un vârf de pensulă rotund ajustabil. În timp ce trageți, selecția se extinde spre exterior, caută automat și urmărește muchiile definite din imagine.

1 Selectați instrumentul Selecție rapidă.

2 Specificați una dintre opțiunile de selecție din bara de opțiuni. Creare, Adăugare la, Scădere din.

Creare este opțiunea prestabilită, dacă nu există nimic selectat. După realizarea selecției inițiale, opțiunea se schimbă automat în Adăugare la.

3 Pentru a schimba dimensiunea vârfului pensulei instrumentului Selecție rapidă, faceți clic pe meniul Pensulă din bara de opțiuni și introduceți o dimensiune pentru pixel sau trageți de glisorul Diametru. Utilizați opțiunile din meniul pop-up Dimensiune pentru ca dimensiunea vârfului pensulei să devină sensibilă la presiunea peniței sau la roțița stiloului.

💡 Când creați o selecție, apăsați pe paranteză dreaptă dreapta (]) pentru a mări dimensiunea vârfului pensulei instrumentului Selecție rapidă; apăsați pe paranteză stângă stânga ([) pentru a micșora dimensiunea vârfului pensulei.

4 Selectați Opțiuni Selecție Rapidă.

Eșantionare globală straturi

Creează o selecție pe baza tuturor straturilor în locul stratului selectat în mod curent.

Îmbunătățire automată	Reduce rugozitatea și blocajul din limitele selecției. Opțiunea Îmbunătățire automată direcționează selecția mai departe către muchiile imaginii și aplică o parte din rafinamentul muchiilor pe care îl puteți aplica manual din dialogul Rafinare muchie cu opțiunile Netezire, Contrast și Rază.
------------------------------	--

5 Pictați în interiorul acelei părți din imagine pe care doriți să o selectați.

Selecția se mărește pe măsură ce pictați. Dacă actualizarea este lentă, continuați să trageți pentru a permite finalizarea activității asupra selecției. Pe măsură ce pictați lângă muchiile unei forme, suprafața de selecție se extinde pentru a urmări contururile muchiei forme.



Pictarea cu instrumentul Selecție Rapidă pentru extinderea selecției


💡 Dacă nu mai trageți și apoi faceți clic sau trageți cu mouse-ul într-o zonă alăturată, selecția va continua să crească pentru a include suprafața nouă.

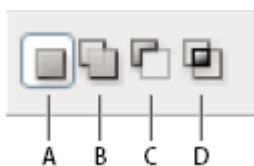
- Pentru a extrage dintr-o selecție, faceți clic pe opțiunea din bara de opțiuni Scădere din selecție, apoi trageți cu mouse-ul deasupra selecției existente.
 - Pentru a comuta temporar între modurile de adăugare și scădere, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac).
 - Pentru a schimba cursorul instrumentului, selectați Editare > Preferințe > Cursoare > Cursoare pictură (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Cursoare > Cursoare pictură (Mac OS). Vârf pensulă normal afișează cursorul standard al instrumentului Selecție Rapidă cu semnul plus sau minus care indică modul de selecție.
- 6 (Opțional) Faceți clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecției sau a vizualiza selecția pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultați "Rafinarea muchiilor selecției" la pagina 253.

Selectarea cu instrumentul Baghetă magică

Instrumentul Baghetă magică permite selectarea unei suprafețe intens colorate (de exemplu, o floare roșie) fără a fi necesar să-i trasați conturul. Specificați gama de culoare sau *toleranța* pentru selectarea instrumentului Baghetă Magică, pe baza similarității cu pixelul pe care faceți clic.

💡 Nu puteți să utilizați instrumentul Baghetă Magică pe o imagine în modul Bitmap sau pe imagini cu 32 de biți pe canal.

- 1 Selectați instrumentul Baghetă Magică .
- 2 Specificați una dintre opțiunile de selecție din bara de opțiuni. Cursorul instrumentului Baghetă Magică se schimbă în funcție de opțiunea selectată.



Opțiuni de selecție

A. Nou B. Adăugare La C. Scădere din D. Intersectare cu

3 În bara de opțiuni, specificați una din următoarele:

Toleranță	Determină similaritatea sau diferența dintre pixelii selectați. Introduceți o valoare în pixeli, între 0 și 255. O valoare scăzută selectează câteva culori foarte similare pixelului pe care faceți clic. O valoare mai mare selectează o gamă de culori mai largă.
Antialias	Creează o selecție cu muchii mai netede.
Adiacent	Selectează numai suprafețele adiacente, utilizând aceleași culori. În caz contrar, sunt selectați toți pixelii din întreaga imagine, utilizând aceleași culori selectate.
Eșantioane pentru toate straturile	Selectează culori utilizând date din toate straturile vizibile. În caz contrar, instrumentul Baghetă magică selectează culori numai din stratul activ.

- 4 În imagine, faceți clic pe culoarea pe care doriți s-o selectați. Dacă este selectat Adiacenți, sunt selectați toți pixelii adiacenți din intervalul de toleranță. În caz contrar, sunt selectați toți pixelii din intervalul de toleranță.
- 5 (Opțional) Faceți clic pe Rafinare muchie pentru a ajusta suplimentar limita selecției sau a vizualiza selecția pe diferite fundaluri sau sub formă de mască. Consultați "Rafinarea muchiilor selecției" la pagina 253.

Selectarea unei game de culoare

Comanda Gamă culoare selectează o anumită culoare sau gamă de culoare dintr-o selecție existentă sau dintr-o întreagă imagine. Dacă doriți să înlocuiți o selecție, asigurați-vă că ați deselexat totul înainte de a aplica această comandă. Comanda Gamă culoare nu este disponibilă pentru imaginile cu 32 de biți pe canal.

Pentru a rafina o selecție existentă, utilizați în mod repetat comanda Gamă culoare pentru a selecta un subset de culori. De exemplu, pentru a selecta zonele verzi dintr-o selecție cyan, selectați Tonuri de cyan din caseta de dialog Gamă culoare și faceți clic pe OK. Apoi redeschideți caseta de dialog Gamă culoare și selectați Tonuri de verde. (Rezultatele sunt subtile, deoarece această tehnică selectează părți de culori dintr-un mixaj de culori.)


1 Selectați **Selectare > Gamă culoare**.

2 Alege instrumentul **Culori eșantionate** din meniul **Selectare**.

De asemenea, puteți alege o culoare sau o gamă de tonuri din meniul **Selectare**, dar nu veți putea ajusta selecția. Opțiunea În afara gamei reproductibile funcționează numai cu imagini RGB și Lab. (O culoare din afara gamei reproductibile este o culoare RGB sau Lab care nu poate fi tipărită utilizând tipărirea cu procesare de culoare.)

3 Selectați una dintre următoarele opțiuni de afișare:

Selecție	Previzualizează selecția care va rezulta din culorile pe care le eșantionați din imagine. Suprafețele albe sunt pixeli selectați, suprafețele negre - neselectați, iar suprafețele gri - parțial selectați.
-----------------	---

<p>Imagine</p>	<p>Previzualizează întreaga imagine. De exemplu, este posibil să doriți să realizați un eșantion dintr-o parte a imaginii care nu este pe ecran.</p> <p> Pentru a comuta între previzualizările <i>Imagine</i> și <i>Selecție</i> din caseta de dialog <i>Gamă culoare</i>, apăsați tasta <i>Ctrl</i> (Windows) sau <i>Command</i> (Mac OS).</p>
-----------------------	---

- 4 Poziționați cursorul pipetă peste imagine sau suprafața de previzualizare și faceți clic pentru a eșantiona culorile pe care doriți să le includeți



Eșantionarea culorii

- 5 Ajustați gama de culori selectată utilizând glisorul Dispersie sau introducând o valoare. Setarea Dispersie controlează dimensiunea unei game de culori din selecție și mărește sau scade numărul de pixeli selectați parțial (suprafețele gri din previzualizarea selecției). Setati o valoare mică pentru Dispersie pentru a restrânge gama de culoare și o valoare mai mare pentru a mări gama.




Dispersia mai mare mărește selecția

- 6 Ajustați selecția:

- Pentru a adăuga culori, selectați pipeta plus și faceți clic în suprafața sau imaginea de previzualizat.

- Pentru a înlătura culori, selectați pipeta minus și faceți clic în suprafața sau imaginea de previzualizat.

 Pentru a activa temporar pipeta plus, țineți apăsată tasta Shift. Țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a activa temporar pipeta minus.

- 7 Pentru a previzualiza selecția în fereastra imaginii, alegeți o opțiune pentru Previzualizare selecție.
- 8 Pentru a reveni la selecția inițială, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe Resetare.
- 9 Pentru a salva și încărca setările gamei de culoare, utilizați butoanele Salvare și Încărcare din caseta de dialog Gamă culoare pentru a salva și reutiliza setările curente.

Notă: Dacă vedeți mesajul “Niciun pixel nu este selectat mai mult de 50%”, chenarul selecției nu va fi vizibil. Este posibil să fi ales o preferință de culoare din meniul Selectare, de exemplu Tonuri de roșu, deși imaginea nu conținea nicio nuanță de roșu cu saturație suficientă.

Pentru un clip video despre realizarea selecțiilor, vizitați www.adobe.com/go/vid0002_ro.

Ajustarea selecțiilor pixelilor

Deplasarea, ascunderea sau invertirea unei selecții

Puteți deplasa chenarul unei selecții în jurul unei imagini, ascunde chenarul unei selecții și inverti o selecție astfel încât partea din imagine neselectată anterior să fie selectată.



Notă: Pentru a deplasa selecția în sine, dar nu chenarul selecției, utilizați instrumentul Deplasare. Consultați “Deplasarea unei selecții” la pagina 256.

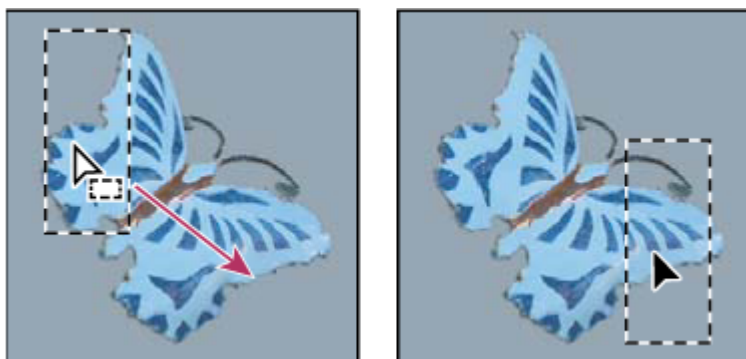
Consultați și

“Aplicarea transformărilor” la pagina 211


“Afișarea sau ascunderea Bonusurilor” la pagina 47

Deplasarea chenarului unei selecții

- 1 Utilizând orice instrument de selecție, selectați Selecție nouă  din bara de opțiuni și poziționați cursorul în interiorul chenarului selecției. Cursorul se schimbă  pentru a indica faptul că puteți deplasa selecția.
- 2 Trageți chenarul pentru a delimita o altă suprafață a imaginii. Puteți trage chenarul unei selecții parțial dincolo de limitele canavalei. Când îl trageți la loc, chenarul inițial apare intact. De asemenea, puteți trage chenarul unei selecții în fereastra altei imagini.



Chenarul inițial al selecției (stânga) și chenarul deplasat al selecției (dreapta)

 Puteți aplica transformări geometrice pentru a schimba forma chenarului unei selecții.

Controlarea deplasării unei selecții

- Pentru a păstra direcția la multipli de 45°, începeți să trageți, apoi țineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți.
- Pentru a deplasa selecția în trepte de 1 pixel, utilizați o tastă săgeată.
- Pentru a deplasa selecția în trepte de 10 pixeli, țineți apăsată tasta Shift și utilizați o tastă săgeată.


Ascunderea sau afișarea muchiilor selecției

Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Vizualizare > Bonusuri. Această comandă afișează sau ascunde muchiile selecției, grilele, traseele țintă, feliile, adnotările, chenarele straturilor, numărul și ghidajul inteligent.
- Selectați Vizualizare > Afișare > Muchii selecție. Aceasta comută vizualizarea muchiilor selecției și influențează numai selecția curentă. Muchiile selecției reapar când efectuați altă selecție.

Selectarea părților neselectate dintr-o imagine

- ❖ Selectați Selectare > Invertire.

 Puteți utiliza această opțiune pentru a selecta un obiect plasat pe un fundal puternic colorat. Selectați fundalul utilizând instrumentul Baghetă magică, apoi inversați selecția.

Ajustarea manuală a selecțiilor


Puteți utiliza instrumentele de selecție pentru a adăuga sau scădea din selecțiile de pixeli existente.

Înainte de a adăuga sau scădea manual dintr-o selecție, puteți dori să setați valorile conturului progresiv și ale antialiasului în bara de opțiuni la aceleași setări utilizate în selecția originală.

Adăugarea la o selecție sau selectarea unei suprafețe suplimentare

1 Efectuați o selecție.

2 Utilizând un instrument de selecție, efectuați una din următoarele acțiuni:


- Selectați opțiunea Adăugare la selecție  din bara de opțiuni și trageți pentru a adăuga la selecție.
- Țineți apăsată tasta Shift și trageți pentru a adăuga la selecție.

Semnul plus apare lângă cursor în timp ce adăugați la o selecție.

Scăderea dintr-o selecție

1 Efectuați o selecție.

2 Utilizând un instrument de selecție, efectuați una din următoarele acțiuni:


- Selectați opțiunea Scădere din selecție  din bara de opțiuni și trageți cu mouse-ul pentru intersecție cu alte selecții.
- Țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru a scădea altă selecție.

Semnul minus apare lângă cursor în timp ce scădeți dintr-o selecție.

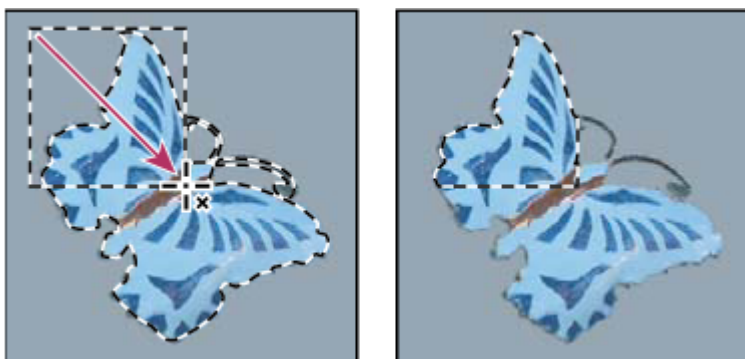
Selectarea numai a unei suprafețe intersectate de alte selecții

1 Efectuați o selecție.

2 Utilizând un instrument de selecție, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Selectați opțiunea Intersecție cu selecție  din bara de opțiuni și trageți.
- Țineți apăsată tastele Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) și trageți peste porțiunea din selecția inițială pe care doriți s-o selectați.

Un "x" apare lângă cursor în timp ce selectați o suprafață intersectată.



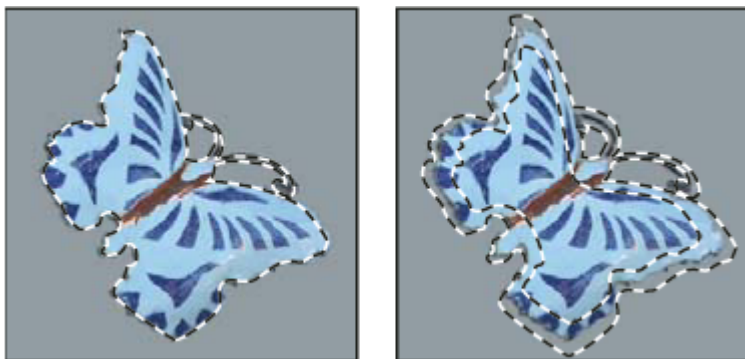
Selecții intersectate

Expandarea sau restrângerea unei selecții cu un anumit număr de pixeli

- 1 Utilizați un instrument de selectare pentru a efectua o selecție.
- 2 Selectați **Selectare > Modificare > Expandare sau Restrângere**.
- 3 Pentru **Expandare** cu sau **Restrângere** cu, introduceți o valoare a pixelilor între 1 și 100 și faceți clic pe **OK**.
Chenarul este mărit sau micșorat cu numărul de pixeli specificat. Nicio porțiune a chenarului selecției care se întinde de-a lungul marginii canavei nu este afectată.

Crearea unei selecții în jurul chenarului unei selecții

Comanda **Chenar** vă permite să selectați o lățime de pixeli dinăuntru și din afara chenarului unei selecții existente. Aceasta poate fi utilă când trebuie să selectați un chenar sau o bandă de pixeli în jurul suprafeței unei imagini, mai curând decât suprafața în sine, de exemplu pentru a curăța un efect de halo din jurul unui obiect lipit.



Selecția inițială (stânga) și după comanda **Chenar: 5 pixeli** (dreapta)

- 1 Utilizați un instrument de selectare pentru a efectua o selecție.
- 2 Selectați **Selectare > Modificare > Chenar**.
- 3 Introduceți o valoare între 1 și 200 de pixeli pentru lățimea chenarului noii selecții și faceți clic pe **OK**.
Noua selecție încadrează suprafața selectată inițial și este centrată pe chenarul selecției inițiale. De exemplu, un chenar cu lățimea de 20 de pixeli creează o nouă selecție cu muchii rotunjite, care se întinde cu 10 pixeli înăuntru chenarului selecției inițiale și cu 10 pixeli în afara acestuia.

Expandarea unei selecții pentru a include suprafețe cu culoare similară

Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați **Selectare > Creștere** pentru a include toți pixelii adiacenți din interiorul intervalului de toleranță specificat în opțiunile pentru bagheta magică.

- Selectați **Selectare > Similar** pentru a include pixelii din imagine, nu numai cei adiacenți, din intervalul de toleranță.

Pentru a crește selecția cu trepte, alegeți fiecare comandă de mai multe ori.

Notă: Nu puteți să utilizați comenzile **Creștere** și **Similar** pentru imagini în modul **Bitmap** sau pentru imagini cu 32 de biți pe canal.

Curățarea pixelilor izolați dintr-o selecție bazată pe culoare

1 Selectați **Selectare > Modificare > Netezire**.

2 Pentru **Rază** eșantion, introduceți o valoare în pixeli între 1 și 100 și faceți clic pe OK.

Pentru fiecare pixel din selecție, Photoshop examinează pixelii din jurul lui, până la distanța pe care o specificați în setarea razei. Dacă mai mult de jumătate din acești pixeli din jur sunt selectați, pixelul rămâne în selecție, iar pixelii din jur neselectați sunt adăugați la selecție. Dacă mai puțin de jumătate din pixelii din jur sunt selectați, pixelul este înlăturat din selecție. Efectul general este reducerea plasturilor și netezirea colțurilor ascuțite și a liniilor zimțate din selecție.


Rafinarea muchiilor selecției

Opțiunea **Rafinare muchie** îmbunătățește calitatea muchiilor selecției și vă permite să vizualizați selecția pe diverse fundaluri pentru simplificarea editării.

1 Creați o selecție cu orice instrument de selecție.

2 Faceți clic pe **Rafinare muchie** din bara de opțiuni a instrumentului de selecție sau apăsați **Selectare > Rafinare muchie** pentru a seta opțiuni pentru ajustarea selecției:


Rază	Stabilește dimensiunea zonei din jurul limitei selecției în care survine rafinarea muchiilor. Creșteți raza pentru a crea o limită a selecției mai precisă în zonele cu tranziții atenuate sau detalii fine, cum ar fi cele din părul scurt, blană sau limitele neclare.
Contrast	Clarifică muchiile selecției și elimină artefactele neclare. Creșterea contrastului poate elimina zgomotul excesiv de lângă muchiile selecției cauzat de setarea ridicată pentru Rază .
Netezire	Reduce zonele neregulate ("dealuri și văi") din limita selecției, creând un contur mai neted. Introduceți o valoare sau deplasați glisorul de la 0 la 100.
Contur progresiv	Creează o tranziție cu muchii rotunjite între selecție și pixelii care o înconjoară. Introduceți o valoare sau deplasați glisorul pentru a defini lățimea muchiei cu contur progresiv de la 0 la 250 pixeli.
Restrângere/Expandare	Reduce sau mărește limita selecției. Introduceți o valoare sau deplasați glisorul pentru seta valoarea de la 0 la 100% pentru expandare și de la 0 la -100%, pentru restrângere. Foarte util pentru realizarea ajustărilor subtile ale selecțiilor cu muchii rotunjite. Reducerea selecției vă poate ajuta să eliminați culorile de fundal nedorite din muchiile selecțiilor.

 Pentru imaginile în care culorile obiectului selectat diferă față de fundal, încercați să măriți valoarea pentru **Rază**, aplicând **Contrast** pentru claritate muchii și ajustând apoi glisorul **Restrângere/Expandare**. Pentru imaginile în tonuri de gri sau în care culorile obiectului selectat și fundalul sunt foarte similare, încercați mai întâi opțiunea **Netezire**, apoi **Contur progresiv** și apoi **Restrângere/Expandare**.

3 Faceți clic pe pictograma **Vizualizare selecție** pentru a schimba modurile de vizualizare. Faceți clic pe **Descriere** pentru a vizualiza informații despre fiecare mod.

- Selectați sau deselectați **Previzualizare** pentru a activa sau a dezactiva previzualizarea rafinării muchiilor.

- Faceți clic pe instrumentul Zoom pentru apropiere sau depărtare în timpul ajustării selecției.
- Utilizați instrumentul Mână pentru a re poziționa imaginea.

 Faceți dublu clic pe pictograma modului Previzualizare mască rapidă pentru a schimba culoarea măștii sau opacitatea.

4 Pentru a salva ajustările selecției, faceți clic pe OK.

Atenuarea muchiilor selecțiilor

Puteți netezi muchiile dure ale unei selecții cu ajutorul antialiasului și al conturului progresiv.

Antialias Netezește muchiile zimțate ale unei selecții, netezind tranziția culorilor dintre pixelii muchiei și pixelii din fundal. Deoarece numai pixelii muchiei se schimbă, nu se pierde niciun detaliu. Antialiasul este util la tăierea, copierea și lipirea selecțiilor pentru a crea imagini compozite.

Antialiasul este util pentru instrumentul Lasou, instrumentul Lasou poligonal, instrumentul Lasou magnetic, instrumentul Cadru de selecție eliptic și instrumentul Baghetă magică. (Selectați un instrument pentru afișarea barei de opțiuni a acestuia.)

Notă: Trebuie să specificați această opțiune înainte de a utiliza aceste instrumente. După efectuarea unei selecții, nu mai puteți adăuga antialias.

Contur progresiv Face neclare muchiile, creând o limită de tranziție între selecție și pixelii din jur. Această neclaritate poate provoca anumite pierderi de detalii la muchia selecției.

Puteți defini conturul progresiv pentru instrumentul Cadru de selecție, instrumentul Lasou, instrumentul Lasou poligonal, instrumentul Lasou magnetic în timp ce utilizați instrumentul sau puteți adăuga contur progresiv la o selecție existentă.

Notă: Efectele de contur progresiv devin vizibile numai după ce deplasați, tăiați, copiați sau umpleți selecția.

Selectarea pixelilor utilizând antialiasul

- 1 Selectați instrumentul Lasou, Lasou poligonal, Lasou magnetic, Cadru de selecție eliptic sau Baghetă magică.
- 2 Selectați Antialias din bara de opțiuni.

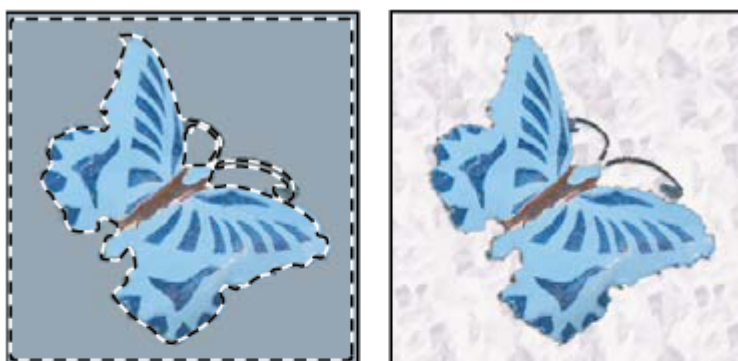
Definirea unei muchii cu contur progresiv pentru un instrument de selectare

- 1 Selectați oricare dintre instrumentele Lasou sau Cadru de selecție
- 2 Introduceți o valoare pentru Contur progresiv în bara de opțiuni. Această valoare definește lățimea muchiei cu contur progresiv și poate varia între 0 și 250 de pixeli.

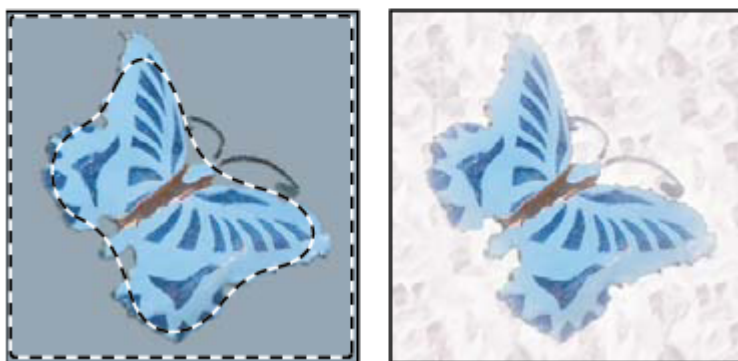
Definirea unei muchii cu contur progresiv pentru o selecție existentă

- 1 Selectați Selectare > Modificare > Contur progresiv.
- 2 Introduceți o valoare pentru Rază contur progresiv și faceți clic pe OK.

Notă: O selecție mică, efectuată cu o rază a conturului progresiv mare, poate fi atât de subțire încât muchiile sale să fie invizibile și, deci, neselectabile. Dacă vedeți mesajul "Niciun pixel nu este selectat mai mult de 50%", fie micșorați raza conturului progresiv, fie măriți dimensiunea selecției. Sau faceți clic pe OK pentru a accepta masca la setarea curentă și creați o selecție în care nu puteți vedea muchiile.



A



B


Selecția fără contur progresiv și cu contur progresiv.

A. Selecția fără contur progresiv, aceeași selecție umplută cu tipar B. Selecția cu contur progresiv, aceeași selecție umplută cu tipar

Înlăturarea pixelilor franjurați dintr-o selecție

Când deplasați sau lipiți o selecție antialias, unii dintre pixelii din jurul chenarului selecției sunt incluși în selecție. Aceasta poate provoca o franjurare sau halo în jurul muchiilor selecției lipite. Aceste comenzi de mătuire vă permit să editați pixelii nedoriți ai muchiilor:

- Defranjurarea înlocuiește culoarea pixelilor franjurați cu culoarea pixelilor aflați mai în interiorul selecției, care nu conțin culoarea de fundal.
- Opțiunile Înlăturare mătuire neagră și Înlăturare mătuire albă sunt utile când o selecție este antialias pe un fundal alb sau negru și doriți să o lipiți pe un fundal diferit. De exemplu, textul negru antialias de pe un fundal alb are pixeli gri la muchii, care sunt vizibili pe un fundal colorat.

 De asemenea, puteți înlătura suprafețele franjurate utilizând glisoarele Amestecare avansată din caseta de dialog Stiluri strat, pentru a înlătura sau a face transparente suprafețe din strat. În acest caz, veți face transparente suprafețele negre sau albe. Apăsăți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe glisoare pentru a le separa; separarea glisoarelor vă permite să înlăturați pixelii franjurați și să obțineți o muchie netedă.

Scăderea franjurării dintr-o selecție


- 1 Selectați Strat > Mătuire > Defranjurare.
- 2 Introduceți o valoare în caseta Lățime pentru a specifica suprafața în care să căutați pixelii de înlocuire. În majoritatea cazurilor, o distanță de 1 sau 2 pixeli este suficientă.
- 3 Faceți clic pe OK.

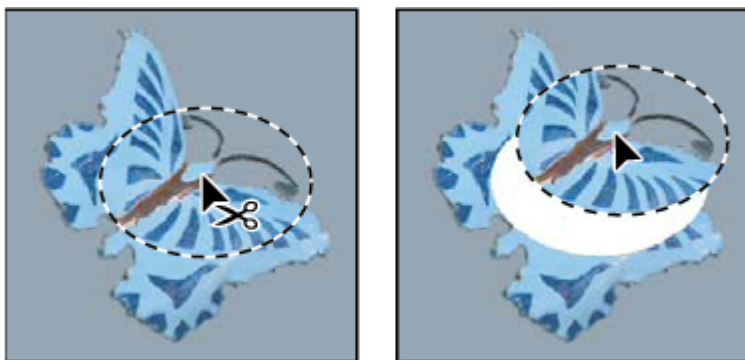
Înlăturarea unei mătuiri dintr-o selecție

- ❖ Selectați Strat > Mătuire > Înlăturarea mătuire neagră sau Strat > Mătuire > Înlăturare mătuire albă.

Deplasarea și copierea pixelilor selectați

Deplasarea unei selecții

- 1 Selectați instrumentul Deplasare .
- 2 Deplasați cursorul în interiorul chenarului selecției și trageți selecția într-o poziție nouă. Dacă ați selectat mai multe suprafețe, sunt deplasate toate în timp ce trageți.



Selecția inițială (stânga) și după ce selecția a fost deplasată cu instrumentul Deplasare (dreapta)

Copierea selecțiilor

Puteți utiliza instrumentul Deplasare pentru a copia selecții în timp ce le trageți în sau între imagini sau puteți copia și deplasa selecții utilizând comenzile Copiere, Copiere fuzionată, Tăiere și Lipire. Tragerea cu instrumentul Deplasare economisește memorie, deoarece stocarea temporară nu este utilizată ca la comenzile Copiere, Copiere fuzionată, Tăiere și Lipire.

Copiere Copiază suprafața selectată în stratul activ

Copiere fuzionată Efectuează o copie fuzionată a tuturor straturilor vizibile din suprafața selectată.

Lipire Lipește o selecție tăiată sau copiată în altă parte a imaginii sau în altă imagine, ca strat nou. Dacă aveți o selecție, comanda Lipire plasează selecția copiată peste selecția curentă. Fără o selecție activă, comanda Lipire plasează selecția copiată în mijlocul suprafeței vizualizate.

Lipire în Lipește o selecție tăiată sau copiată în altă selecție din aceeași imagine sau în altă imagine. Selecția sursă este lipită pe un nou strat, iar chenarul selecției destinație este convertit la o mască de strat.

Când o selecție sau un strat este lipit între imagini cu rezoluții diferite, datele lipite păstrează dimensiunile în pixeli. Din acest motiv, porțiunea lipită apare disproporționată față de imaginea nouă. Utilizați comanda Dimensiune imagine pentru a face ca imaginea sursă și destinație să aibă aceeași rezoluție înainte de copiere și lipire sau utilizați comanda Transformare liberă pentru a redimensiona conținutul lipit.

În funcție de setările de gestionare a culorilor și de profilul de culoare asociat fișierului (sau de datele importate), puteți fi solicitat să specificați modul de tratare a informațiilor de culoare din fișier (sau a datelor importate).

Consultați și


“Despre măștile de strat și vectoriale” la pagina 313

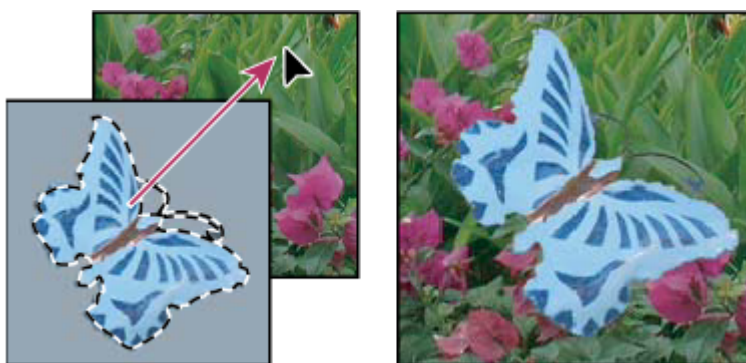
“Configurarea gestionării culorilor” la pagina 131


Copierea unei selecții

- 1 Selectați suprafața pe care doriți să o copiați.
- 2 Selectați Editare > Copiere sau Editare > Copiere fuzionată.

Copierea unei selecții în timpul tragerii

- 1 Selectați instrumentul Deplasare  sau mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a activa instrumentul Deplasare.
- 2 Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți selecția pe care doriți s-o copiați și deplasați.
Când copiați între imagini, trageți selecția din fereastra imaginii active în fereastra imaginii destinație. Dacă nu este selectat nimic, este copiat întregul strat activ. În timp ce trageți selecția peste altă fereastră de imagine, un chenar evidențiază fereastra, dacă puteți plasa selecția în ea.

*Tragerea unei selecții în altă imagine***Crearea mai multor copii ale unei selecții în interiorul unei imagini**

- 1 Selectați instrumentul Deplasare  sau mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a activa instrumentul Deplasare.
- 2 Copiați selecția:
 - Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți selecția.
 - Pentru a copia selecția și a decala duplicatul cu 1 pixel, mențineți apăsată tasta Alt sau Option și apăsați o tastă săgeată.
 - Pentru a copia selecția și a decala duplicatul cu 10 pixeli, apăsați tastele Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) și apăsați o tastă săgeată.

Cât timp mențineți apăsată tasta Alt sau Option, fiecare apăsare a unei taste săgeată creează o copie a selecției și o decalează cu distanța specificată față de duplicatul anterior. În acest caz, copia este efectuată pe același strat.

Lipirea unei selecții în altă selecție


- 1 Tăiați sau lipiți partea din imagine pe care doriți s-o lipiți.
- 2 Selectați partea din imagine în care doriți să lipiți selecția. Selecția sursă și selecția destinație pot fi în aceeași imagine sau în imagini diferite din Photoshop.
- 3 Selectați Editare > Lipire în. Conținutul selecției sursă apare în interiorul selecției destinație .

Operația Lipire în adaugă la imagine un strat și o mască de strat. În paleta Straturi, noul strat conține o miniatură a stratului pentru selecția lipită, alături de o miniatură a măștii de strat. Mască strat se bazează pe selecția în care ați efectuat lipirea: selecția este nemascată (alb), restul stratului este mascat (negru). Stratul și masca de strat sunt nelegate - adică le puteți deplasa independent pe fiecare.



Utilizarea comenzii *Lipire în*

A. Panourile de fereastră selectate B. Imagine copiată C. Comanda *Lipire în* D. Miniaturile de strat și masca de strat din paleta Straturi E. Imaginea lipită re poziționată

- 4 Selectați instrumentul Deplasare  sau mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a activa instrumentul Deplasare. Apoi trageți conținutul sursă până când partea pe care o doriți apare prin mască.
- 5 Pentru a specifica cât de mult să se vadă din imaginea de dedesubt, faceți clic pe miniatura măștii de strat din paleta Straturi, selectați un instrument de pictură și editați masca:
 - Pentru a ascunde mai mult din imaginea de sub strat, pictați masca cu negru.
 - Pentru a afișa mai mult din imaginea de sub strat, pictați masca cu alb.
 - Pentru a afișa parțial imaginea de sub strat, pictați masca cu gri.
- 6 Dacă sunteți mulțumit de rezultat, puteți selecta Strat > Fuzionare în jos pentru a fuziona noul strat și masca de strat cu stratul de dedesubt și pentru a face schimbarea permanentă.

Copierea între aplicații

Puteți utiliza comenzile Tăiere, Copiere sau Lipire pentru a copia selecții din Photoshop și a le lipi în alte aplicații sau pentru a lipi ilustrații din alte aplicații în Photoshop. Selecțiile copiate sau lipite rămân în stocarea temporară până tăiați sau copiați o altă selecție. De asemenea, puteți să copiați ilustrații între Photoshop și Illustrator, prin tragere și plasare.

În anumite cazuri, conținutul stocării temporare este convertit în imagine raster. Photoshop vă avertizează când ilustrația vectorială va fi rasterizată.

Notă: *Imaginea este rasterizată la rezoluția fișierului în care o lipiți.*

Consultați și

“Despre Obiecte inteligente” la pagina 305

“Despre formate de fișiere și compresie” la pagina 455

“Înlăturarea pixelilor franjurați dintr-o selecție” la pagina 255

Lipirea ilustrațiilor PostScript din altă aplicație

- 1 În aplicația de asistență, selectați ilustrația și selectați Editare > Copiere.
- 2 Selectați imaginea în care veți lipi selecția.
- 3 Selectați Editare > Lipire.
- 4 În caseta de dialog Lipire, selectați dintre următoarele opțiuni Lipire ca:

Obiect inteligent	Plasează ilustrația într-un strat nou, ca obiect inteligent.
Pixeli	Rasterizează ilustrația la lipire. Rasterizarea convertește în pixeli ilustrațiile vectoriale definite matematic.
Trasee	Lipește copia ca un traseu în paleta Trasee. Când copiați text din Illustrator, mai întâi trebuie să-l convertiți în contururi vectoriale.
Strat formă	Creează un strat nou de formă, care utilizează traseul ca pe o mască vectorială. <i>Notă: Când copiați ilustrații din Adobe Illustrator, preferințele implicite pentru stocarea temporară pot împiedica apariția în Photoshop a casetei de dialog Lipire. Selectați AICB din suprafața Tratare fișiere și Stocare temporară a casetei de dialog Preferințe din Illustrator dacă doriți ca opțiunile Lipire să fie afișate când lipiți ilustrații în Photoshop.</i>

- 5 Dacă selectați Lipire ca pixeli la pasul anterior, puteți selecta Antialias în bara de opțiuni pentru a crea o tranziție netedă între muchiile selecției și pixelii din jur.

Notă: *Puteți utiliza comenzile Mătuire dacă ați fuzionat deja datele și încercați să reextrageți datele rasterizate.*

Salvarea conținutului stocării temporare când părăsiți Photoshop

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - (Windows) Selectați Editare > Preferințe > General.
 - (Windows) Selectați Photoshop > Preferințe > General.
- 2 Selectați Export stocare temporară pentru a salva tot conținutul Photoshop în stocarea temporară când părăsiți Photoshop.

Copierea ilustrațiilor prin tragere și plasare

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți una sau mai multe obiecte vectoriale Illustrator într-o imagine deschisă în Photoshop. Aceasta creează un strat de tip Obiect inteligent vectorial în imagine. Selectați Strat > Obiecte inteligente > Editare conținut pentru a redeschide conținutul în Illustrator pentru editare.

- Pentru a copia obiectul vectorial ca traseu în Photoshop, mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) în timp ce trageți din Illustrator.
- Pentru a copia conținutul stratului selectat curent din Photoshop în Illustrator, utilizați instrumentul Deplasare pentru a trage conținutul din fereastra Photoshop într-un document Illustrator deschis.

Ștergerea și extragerea obiectelor

Înlăturarea (tăierea) unui obiect dintr-o fotografie

- 1 În paleta Straturi, selectați stratul care conține obiectul pe care doriți să-l înlăturați.
- 2 Utilizând un instrument de selectare, selectați obiectul pe care doriți să-l înlăturați.
- 3 Dacă trebuie să rafinați selecția, faceți clic pe butonul Mod Mască rapidă din caseta Instrumente Photoshop maschează sau acoperă cu o culoare translucidă suprafețele neselectate din imagine. Selectați o pensulă și dimensiunea corespunzătoare pentru pensulă din bara de opțiuni. Pictați cu negru pentru a adăuga la mască; pictați cu alb pentru a afișa mai mult din imagine.
- 4 Pentru a înlătura obiectul selectat, selectați Editare > Tăiere.

Consultați și

“Extragerea unui obiect din fundalul său” la pagina 260


Ștergerea pixelilor selectați

- ❖ Selectați Editare > Golire sau apăsați tasta Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS). Pentru a tăia o selecție din stocarea temporară, selectați Editare > Tăiere.

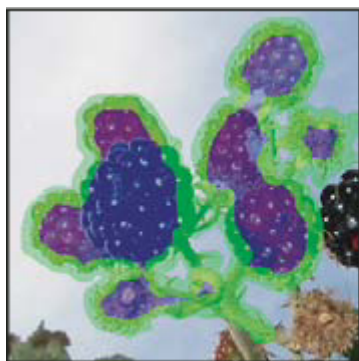
Ștergerea unei selecții de pe fundal sau de pe un strat cu opțiunea Blocare transparență selectată în paleta Straturi înlocuiește locația inițială cu culoarea de fundal. Ștergerea unei selecții de pe un strat fără opțiunea Blocare transparență selectată înlocuiește locația inițială cu transparența stratului.

Extragerea unui obiect din fundalul său


Filtrul Extragere oferă un mod sofisticat de izolare a unui obiect din fundal și de ștergere a fundalului pe un strat. Chiar și obiectele cu muchii de tip mătură, complexe sau nedefinibile pot fi tăiate din fundalul lor cu minimum de muncă manuală. Utilizați instrumentele din caseta de dialog Extragere pentru a specifica ce parte a imaginii să fie extrasă.

 Pentru cazurile mai simple, încercați să utilizați instrumentul Radieră fundal.


Când extrageți obiectul, Photoshop îi șterge fundalul până la transparență. Pixelii de muchia obiectului își pierd componentele de culoare derivate din fundal, astfel încât se pot amesteca cu un fundal nou fără a produce un halo de culoare.



Suprafața selectată evidențiată și umplută și obiectul extras

 Puteți să adăugați opacitate fundalului și să creați alte efecte utilizând comanda Editare > Estompăre după o extragere.


- 1 În paleta Straturi, selectați stratul care conține obiectul pe care doriți să-l extrageți. Dacă selectați un strat de fundal, acesta devine un strat normal după extragere. Dacă stratul conține o selecție, extragerea șterge fundalul numai în suprafața selectată.


 Pentru a evita pierderea informațiilor imaginii inițiale, duplicați stratul sau efectuați un instantaneu al stării imaginii inițiale.


- 2 Selectați Filtru > Extragere, apoi specificați opțiunile instrumentului:

Dimensiune pensulă	Introduceți o valoare sau trageți glisorul pentru a specifica lățimea instrumentului Subliniere muchie  . De asemenea, puteți utiliza opțiunea Dimensiune pensulă pentru a specifica lățimea instrumentelor Radieră, Curățare și Touchup muchie.
Evidențiere	Alegeți o opțiune de culoare presetată pentru evidențierea care apare în jurul obiectelor când utilizați instrumentul Evidențiere muchie sau selectați Altele pentru a alege o culoare personalizată pentru evidențiere.
Umplere	Alegeți o opțiune de culoare presetată sau selectați Altele pentru a alege o culoare personalizată pentru suprafața acoperită de instrumentul Umplere.
Evidențiere inteligentă	Selectați această opțiune dacă evidențiați o muchie bine definită. Această opțiune vă permite să mențineți evidențierea pe muchie și aplică o evidențiere care este suficient de lată pentru a acoperi muchia, indiferent de dimensiunea curentă a pensulei. <i>Notă: Dacă utilizați opțiunea Evidențiere inteligentă pentru a marca muchia unui obiect care este aproape de altă muchie, micșorați dimensiunea pensulei dacă muchiile în conflict împing evidențierea în afara muchiei obiectului. Dacă muchia obiectului are o culoare uniformă pe o latură și muchii cu contrast puternic pe cealaltă latură, păstrați muchia obiectului în interiorul suprafeței pensulei, dar centrați pensula pe culoarea uniformă.</i> Specificați opțiunile pentru Extragere:
Imagine texturată	Selectați această opțiune dacă planul frontal sau fundalul imaginii conține multă textură.
Netezire	Introduceți o valoare sau trageți glisorul pentru a crește sau descrește netezimea conturului. De obicei este optim să începeți cu zero sau o valoare mică, pentru a evita neclaritatea nedorită a detaliilor. Dacă există artefacte ascuțite în rezultatul extracției, puteți crește valoarea pentru Netezire pentru a ajuta la înlăturarea lor din următoarea extracție.
Canal	Alegeți canalul alfa din meniul Canal pentru a baza evidențierea pe o selecție salvată într-un canal alfa. Canalul alfa trebuie să fie bazat pe o selecție a limitei muchiei. Dacă modificați o evidențiere bazată pe un canal, numele canalului din meniu se schimbă în Personalizat. Imaginea trebuie să aibă un canal alfa pentru ca opțiunea Canal să fie disponibilă.

Forțare plan frontal	Selectați această opțiune dacă obiectul este deosebit de complicat sau îi lipsește un interior clar.
-----------------------------	---



- 3** Selectați instrumentul Evidențiere muchie  și desenați pentru a defini muchia obiectului pe care doriți să-l extrageți. Trageți astfel încât evidențierea să depășească ușor atât obiectul din planul frontal, cât și fundalul său. Utilizați o pensulă lată pentru a acoperi muchiile de tip mătură, complicate, unde planul frontal se amestecă cu fundalul, de exemplu în cazul părului sau al pomilor.

 *Utilizați fie instrumentul Zoom, fie instrumentul Mână pentru a ajusta vizualizarea după cum este necesar.*



Dacă trebuie să ștergeți evidențierea, selectați instrumentul Radieră  și trageți cu mouse-ul peste evidențiere. Pentru a șterge întreaga evidențiere, apăsați tastele Alt+Backspace (Windows) sau Option+Delete (Mac OS).


Dacă obiectul are un interior bine definit, asigurați-vă că evidențierea formează o delimitare completă. Nu este nevoie să evidențiați suprafețele în care obiectul atinge limitele imaginii. Dacă obiectul nu are un interior clar, evidențiați tot obiectul.

Notă: Nu puteți evidenția întregul obiect dacă ați selectat *Imagine texturată* sau *Forțare plan frontal*.

- 4** Definiți suprafața planului frontal, efectuând una dintre următoarele acțiuni:
- Dacă obiectul are un interior clar, selectați instrumentul Umplere . Faceți clic pe obiect pentru a-i umple interiorul. Un alt clic cu instrumentul Umplere pe o suprafață umplută înlătură umplerea.
 - Dacă ați selectat *Forțare plan frontal*, selectați instrumentul Pipetă  și faceți clic în interiorul obiectului pentru a eșantiona culoarea din planul frontal sau faceți clic pe caseta de text Culoare și utilizați un instrument de prelevare a culorilor pentru a selecta culoarea pentru planul frontal. Această tehnică funcționează optim cu obiecte care conțin tonuri ale unei singure culori.
- 5** (Opțional) Faceți clic pe *Previzualizare* pentru a previzualiza obiectul extras. Efectuați Zoom apropiere după cum este necesar.

Afișare	Alegeți o opțiune din meniu pentru a comuta între vizualizările originalului și cea a imaginii extrase.
Ecran	Alegeți o opțiune din meniu pentru a previzualiza obiectul extras pe un fundal colorat mățuit sau pe un fundal în tonuri de gri. Pentru a afișa un fundal transparent alegeți Nici unul.

- 6** (Opțional) Îmbunătățiți extracția efectuând una dintre următoarele acțiuni:
- Alegeți opțiunile noi Evidențiere și umplere și desenați din nou cu instrumentul Evidențiere muchie. Definiți încă o dată suprafața planului frontal, apoi previzualizați obiectul extras.
 - Specificați noile setări pentru Extragere (Netezire, Forțare plan frontal sau Culoare), apoi previzualizați obiectul extras. Când sunteți mulțumit de extragere, puteți efectua touchup final.
- 7** Touch up rezultatele extracției, efectuând una dintre următoarele acțiuni:
- Pentru a șterge vectorizările de fundal din suprafața extrasă, utilizați instrumentul Curățare . Instrumentul elimină opacitatea și are un efect cumulativ. De asemenea, puteți utiliza instrumentul Curățare pentru a umple golurile din obiectul extras. Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce trageți pentru a adăuga opacitate de fundal.
 - Pentru a edita muchia obiectului extras, utilizați instrumentul Touchup muchie . Instrumentul clarifică muchiile și are un efect cumulativ. Dacă nu există nicio muchie clară, instrumentul Touchup muchie adaugă opacitate obiectului sau elimină opacitate din fundal.

 *De asemenea, puteți curăța imaginea după o extracție utilizând instrumentele Radieră fundal și Pensulă istoric din caseta Instrumente.*

- 8** Faceți clic pe OK pentru a aplica extracția finală. Pe strat, toți pixelii din afara obiectului extras sunt șterși până la transparentă.

Consultați și

“Schimbarea pixelilor în transparență cu instrumentul Radieră fundal” la pagina 324

“Efectele filtrului Amestec și Estompare” la pagina 381

Canale

Despre canale

Canalele sunt imagini în tonuri de gri care stochează diferite tipuri de informații:

- *Canalele cu informații de culoare* sunt create automat când deschideți o imagine nouă. Modul de culoare al imaginii determină numărul canalelor de culoare create. De exemplu, o imagine RGB are câte un canal pentru fiecare culoare (roșu, galben și albastru), plus un canal compozit utilizat la editarea imaginii.
- *Canalele alfa* stochează selecțiile ca imagini în tonuri de gri. Puteți adăuga canale alfa pentru a crea și stoca măști, care vă permit să manipulați sau să protejați părți ale unei imaginii.
- *Canalele de culoare spot* specifică plăci suplimentare pentru tipărirea cu cerneluri de culori spot.

O imagine poate avea maxim 56 de canale. Toate canalele noi au aceleași dimensiuni și număr de pixeli ca imaginea inițială.

Dimensiunea fișierului necesară pentru un canal depinde de informațiile despre pixeli din canal. Anumite formate de fișiere, inclusiv formatele TIFF și Photoshop, comprimă informațiile despre canale și pot economisi spațiu. Dimensiunea unui fișier necomprimat, inclusiv canalele alfa și straturile, apare ca valoarea cea mai din dreapta din bara de stare de la baza ferestrei când selectați Dimensiuni fișier din meniul pop-up.

Notă: Atâta timp cât salvați un fișier într-un format care acceptă modul de culoare al imaginii, canalele de culoare sunt păstrate. Canalele alfa sunt păstrate numai când salvați un fișier în format Photoshop, PDF, PICT, Pixar, TIFF, PSB sau raw. Formatul DCS 2.0 păstrează numai canalele spot. Salvarea în alte formate poate provoca abandonarea informațiilor despre canale.

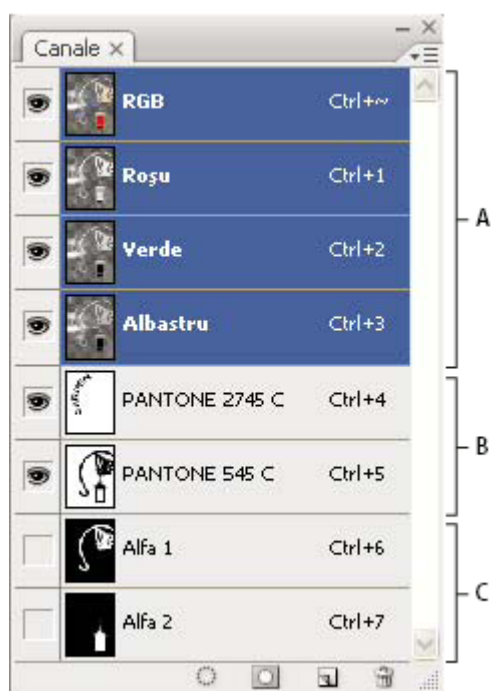
Consultați și

“Despre culorile spot” la pagina 497

“Despre măști și canale alfa” la pagina 267

Vedere de ansamblu asupra paletei Canale

Paleta Canale listează toate canalele din imagine - mai întâi canalele compozite (pentru imagini RGB, CMYK și Lab). O miniatură a conținutului canalului apare în stânga numelui canalului; miniatura este actualizată automat pe măsură ce editați canalul.



Tipuri de canale

A. Canale de culoare B. Canale spot C. Canale alfa

Afișarea paletii Canale

❖ Selectați Windows > Canale.

Redimensionarea sau ascunderea miniaturilor de canale

❖ Selectați Opțiuni paletă din meniul paletii Canale. Faceți clic pe dimensiunea miniaturii sau faceți clic pe Nici unul pentru a dezactiva afișarea miniaturilor.

Vizualizarea miniaturilor este un mod comod de urmărire a conținutului canalului; totuși, dezactivarea afișării miniaturilor poate îmbunătăți performanța

Afișarea sau ascunderea unui canal

Puteți utiliza paleta Canale pentru a vizualiza orice combinație de canale din fereastra documentului. De exemplu, puteți vizualiza împreună un canal alfa și canalul compozit pentru a vedea relația dintre schimbările efectuate în canalul alfa și întreaga imagine.

❖ Faceți clic pe coloana ochi de lângă canal pentru a afișa sau ascunde canalul respectiv. (Faceți clic pe canalul compozit pentru a vizualiza toate canalele de culoare implicite. Canalul compozit este afișat ori de câte ori sunt vizibile toate canalele de culoare.)

💡 Pentru a afișa sau a ascunde mai multe canale, trageți prin coloana ochi în paleta Canale.

Afișarea color a canalelor de culoare

Canalele individuale sunt afișate în tonuri de gri în imaginile RGB, CMYK sau Lab, puteți vizualiza color canalele individuale. (În imaginile Lab, numai canalele *a* și *b* sunt afișate color.) Dacă este activ mai mult de un canal, canalele vor apărea întotdeauna color.

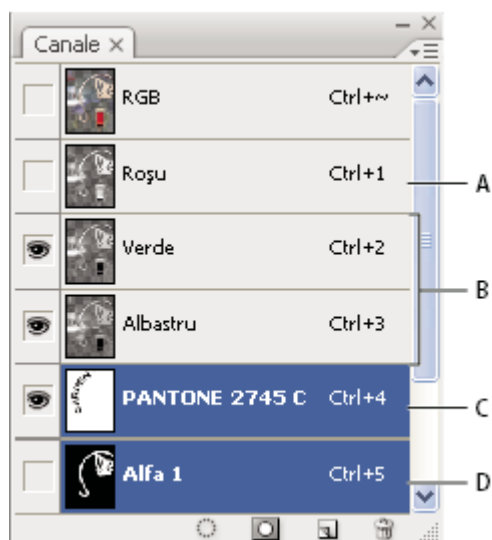
Puteți schimba valoarea implicită pentru a afișa color canalele individuale. Când un canal este vizibil în imagine, pictograma ochi  apare la stânga sa în paletă.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În Windows Selectați Editare > Preferințe > Interfață.
 - În Mac OS, selectați Photoshop > Preferințe > Interfață.
- 2 Selectați Afișare canale din Culoare și faceți clic pe OK.

Selectarea și editarea canalelor

Puteți selecta unul sau mai multe canale în paleta Canale. Sunt evidențiate numele tuturor canalelor selectate sau *active*.



Selectarea mai multor canale

A. Invizibile sau needitabile B. Vizibile, dar neselectate pentru editare C. Selectate pentru vizualizare și editare D. Selectate pentru editare, dar nu și pentru vizualizare

- Pentru a selecta un canal, faceți clic pe numele canalului. Apăsăți Shift-clic pentru a selecta (sau deselecta) mai multe canale.
- Pentru a edita un canal, selectați-l, apoi utilizați un instrument de pictură sau editare pentru a picta în imagine. Puteți picta pe un singur canal la un moment dat. Pictați cu alb pentru a adăuga culoarea canalului selectat la intensitate de 100%. Pictați cu o valoare de gri pentru a adăuga culoarea canalului la o intensitate mai mică. Pictați cu negru pentru a înlătura total culoarea canalului.

Rearanjarea și redenumirea canalelor alfa și spot

Puteți deplasa canalele alfa sau spot deasupra canalelor de culoare implicite numai dacă imaginea este în modul Multicanal.

- Pentru a schimba ordinea canalelor alfa sau spot, trageți canalul în sus sau în jos în paleta Canale. Când apare o linie în poziția dorită, eliberați butonul mouse-ului.

Notă: Culoarele spot sunt supratipărite în ordinea apariției lor de sus în jos, în paleta Canale.

- Pentru a redenumi un canal alfa sau spot, faceți dublu clic pe numele canalului din paleta Canale și introduceți un nou nume.

Consultați și

“Crearea unui canal spot nou” la pagina 497

Duplicarea canalelor


Puteți copia un canal și îl puteți utiliza în imaginea curentă sau în altă imagine.

Duplicarea unui canal

Dacă duplicați canale alfa între imagini, canalele trebuie să aibă dimensiuni identice în pixeli. Nu puteți duplica un canal într-o imagine în mod Bitmap.

- 1 În paleta Canale, selectați canalul de duplicat.
- 2 Alegeți Duplicare canal din meniul paletelor Canale.
- 3 Introduceți un nume pentru canalul duplicat.
- 4 Pentru Document, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Alegeți o destinație. Numai imaginile deschise cu dimensiuni identice în pixeli cu cele ale imaginii curente sunt disponibile. Pentru a duplica un canal în același fișier, selectați fișierul curent al canalului.
 - Selectați Creare pentru a copia canalul într-o nouă imagine, creând o imagine multicanal care conține un singur canal. Introduceți un nume pentru noua imagine.
- 5 Pentru a inversa suprafețele selectate și mascate din canalul duplicat, selectați Invertire.

Duplicarea unui canal într-o imagine

- 1 În paleta Canale, selectați canalul de duplicat.
- 2 Trageți canalul peste butonul Creare canal  de la baza paletelor.

Duplicarea unui canal în altă imagine

- 1 În paleta Canale, selectați canalul de duplicat.
- 2 Asigurați-vă că imaginea destinație este deschisă.

Notă: Imaginea destinație nu trebuie să aibă aceleași dimensiuni în pixeli ca și canalul duplicat.

- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți canalul din paleta Canale în fereastra imaginii destinație. Canalul duplicat apare la baza paletelor Canale.
 - Selectați Selectare > Toate, apoi selectați Editare > Copiere. Selectați canalul din imaginea destinație și selectați Editare > Lipire. Canalul lipit suprascrie canalul existent.

Divizarea canalelor în imagini separate


Puteți diviza canalele numai în imaginile aplatizate. Divizarea canalelor este utilă când doriți să păstrați informațiile unui canal individual într-un format de fișier care nu păstrează canale.

- ❖ Pentru a diviza canalele în imagini separate, selectați Divizare canale din meniul paletelor Canale.

Fișierul inițial este închis, iar canalele individuale apar în ferestre separate cu imagini în tonuri de gri. Barele de titlu din noile ferestre afișează numele fișierului inițial, plus canalul. Salvați și editați separat noile imagini.

Fuzionarea canalelor

Mai multe imagini în tonuri de gri pot fi combinate ca și canale ale unei singure imagini. Imaginile pe care doriți să le fuzionați trebuie să fie în modul Tonuri de gri, să fie aplatizate (să nu aibă straturi), să aibă aceleași dimensiuni în pixeli și să fie deschise. Numărul imaginilor în tonuri de gri pe care le-ați deschis determină modurile de culoare disponibile la fuzionarea canalelor. De exemplu, dacă aveți deschise trei imagini, le puteți fuziona într-o imagine RGB, dacă aveți deschise patru imagini, acestea pot deveni o imagine CMYK.

 Dacă lucrați cu fișiere DCS care și-au pierdut accidental legăturile (și deci nu pot fi deschise, plasate sau tipărite), deschideți fișierele de canale și fuzionați-le într-o imagine CMYK. Apoi resalvați fișierul ca fișier DCS EPS.


- 1 Deschideți imaginile în tonuri de gri care conțin canalele pe care doriți să le fuzionați și activați una dintre imagini. Trebuie să aveți mai mult de o singură imagine deschisă pentru ca opțiunea Fuzionare canale să fie disponibilă.
- 2 Selectați Fuzionare canale din meniul paletelor Canale.

- 3 Pentru Mod, alegeți modul de culoare pe care doriți să-l creați. Numărul de canale corespunzător modului apare în caseta text Canale.
- 4 Dacă este necesar, introduceți un număr în caseta text Canale.
Dacă introduceți un număr incompatibil cu modul selectat, modul Multicanal este selectat automat. Aceasta creează o imagine multicanal cu două sau mai multe canale.
- 5 Faceți clic pe OK.
- 6 Pentru fiecare canal, asigurați-vă că imaginea dorită este deschisă. Dacă vă răzgândeți asupra tipului de imagine, faceți clic pe Mod pentru a reveni la caseta de dialog Fuzionare canale.
- 7 Dacă fuzionați canale într-o imagine multicanal, faceți clic pe Următor și selectați canalele rămase.
Notă: Toate canalele dintr-o imagine multicanal sunt canale alfa sau canale spot.
- 8 Când ați terminat selectarea canalelor, faceți clic pe OK.
Canalele selectate sunt fuzionate într-o nouă imagine de tipul specificat, iar imaginile originale sunt închise fără modificări. Imaginea nouă apare într-o fereastră fără titlu.
Notă: Nu puteți diviza și recombina (fuziona) o imagine cu canale de culoare spot. Canalul de culoare spot va fi adăugat ca și canal alfa.

Ștergerea unui canal

Puteți dori să ștergeți canalele alfa sau spot de care nu mai aveți nevoie înainte de a salva o imagine. Canalele alfa complexe pot crește substanțial spațiul pe disc necesar pentru o imagine.

❖ În Photoshop, selectați canalul din paleta Canale și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

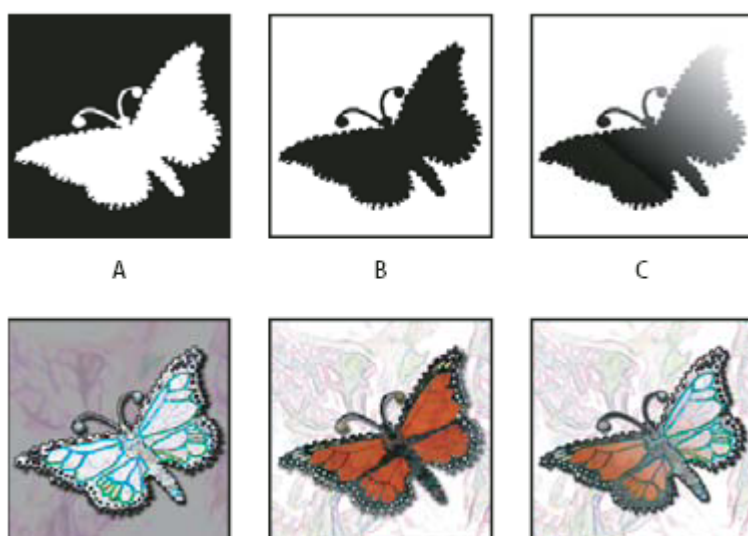
- Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe pictograma Ștergere .
- Trageți numele canalului în paleta pictogramei Ștergere.
- Selectați Ștergere canal din meniul paletei Canale.
- Faceți clic pe pictograma Ștergere de la baza paletei, apoi faceți clic pe Da.

Notă: Când ștergeți un canal de culoare dintr-un fișier cu straturi, straturile vizibile sunt aplatizate, iar straturile ascunse sunt abandonate. Aceasta deoarece înlăturarea unui canal de culoare convertește imaginea la modul Multicanal, care nu acceptă straturi. O imagine nu este aplatizată când ștergeți un canal alfa, un canal spot sau o mască rapidă.

Salvarea selecțiilor și utilizarea măștilor

Despre măști și canale alfa

Când selectați o parte dintr-o imagine, suprafața care nu este selectată este “mascată” sau protejată împotriva editării. Așadar, când creați o mască, izolați și protejați suprafețele unei imagini în timp ce aplicați schimbări și filtre de culoare sau alte efecte restului imaginii. De asemenea, puteți utiliza măști pentru editare complexă de imagini pe măsură ce aplicați gradual efecte sau filtre de culoare unei imagini.



Exemple de măști

A. Mască opacă utilizată pentru protejarea fundalului și editarea fluturelui B. Mască opacă utilizată pentru protejarea fluturelui și colorarea fundalului C. Mască semitransparentă utilizată pentru colorarea fundalului și parțial a fluturelui

Măștile sunt stocate în canale alfa. Măștile și canalele sunt imagini în tonuri de gri, astfel încât să le puteți edita ca pe oricare altă imagine cu instrumente de pictură, de editare și filtre. Suprafețele pictate cu negru pe o mască sunt protejate, iar suprafețele pictate cu alb sunt editabile.

Utilizați modul Mască rapidă pentru a converti o selecție într-o mască temporară pentru editare mai ușoară. Mască rapidă apare ca suprapunere colorată cu opacitate ajustabilă. Puteți edita Mască rapidă utilizând orice instrument de pictură sau modificând-o cu un filtru. După ce ieșiți din modul Mască rapidă, mască este convertită la loc la o selecție din imagine.

Pentru a salva permanent o selecție, o puteți stoca drept canal alfa. Canalul alfa stochează selecția ca mască în tonuri de gri editabilă, în paleta Canale. Odată stocată drept canal alfa, puteți reincărca selecția oricând sau chiar o puteți încărca în altă imagine.



Selecție salvată drept canal alfa în paleta Canale

Notă: Puteți masca sau ascunde părți dintr-un strat utilizând o mască de strat.


Consultați și

“Despre măștile de strat și vectoriale” la pagina 313

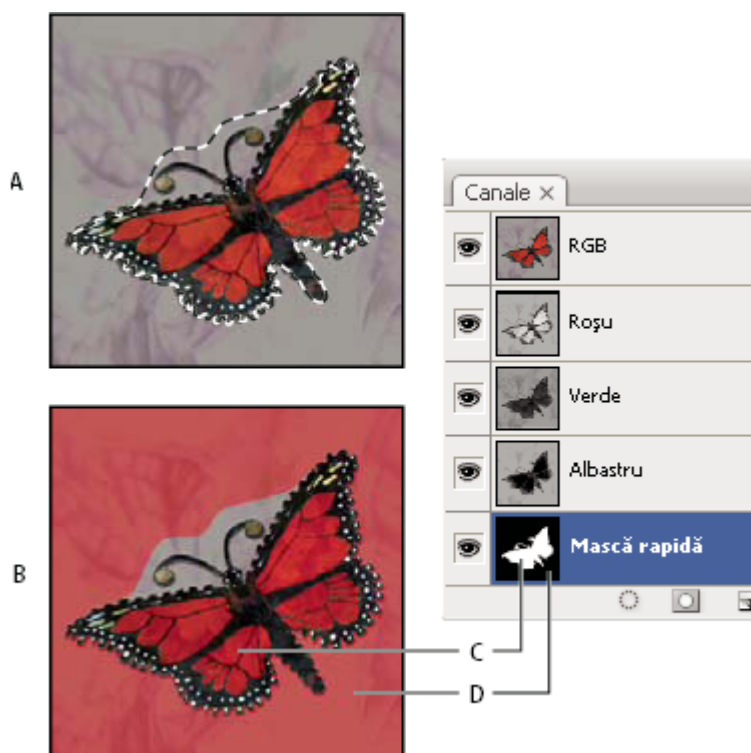
Crearea unei măști rapide temporare

Pentru a utiliza modul Mască rapidă, începeți cu o selecție, apoi adăugați sau scădeți din ea pentru a crea masca. De asemenea, puteți crea masca integral în modul Mască rapidă. Culoarea diferențiază suprafețele protejate și neprotejate. Când părăsiți modul Mască rapidă, suprafețele neprotejate devin o selecție.

Notă: Un canal temporar de tip Mască rapidă apare în paleta Canale în timp ce lucrați în modul Mască rapidă. Totuși, efectuați toată editarea măștii în fereastra imaginii.

- 1 Utilizând orice instrument de selectare, selectați partea din imagine pe care doriți s-o modificați.
- 2 Faceți clic pe butonul modului Mască rapidă  din caseta Ide instrumente.

O suprapunere de culoare (similară unui rubylith) acoperă și protejează suprafața din afara selecției. Suprafețele selectate sunt lăsate neprotejate de această mască. În mod implicit, modul Mască rapidă colorează suprafața protejată cu acoperire roșie, 50% opacă.



Selectarea în modul Standard și în modul Mască rapidă

A. Modul Standard B. Modul Mască rapidă C. Pixelii selectați apar ca alb în miniatura canalului D. Acoperirea rubylith protejează suprafața din afara selecției, iar pixelii neselectați apar ca negru în miniatura canalului

- 3 Pentru a edita masca, selectați un instrument de pictură din caseta Instrumente. Specimenele din caseta Instrumente devin automat alb și negru.
- 4 Pictați cu alb pentru a selecta mai mult dintr-o imagine (suprapunerea de culoare este înlăturată din suprafețele pictate cu alb). Pentru a deselega suprafețe, pictați peste ele cu negru (suprapunerea de culoare acoperă suprafețele pictate cu negru). Pictarea cu gri sau cu altă culoare creează o suprafață semitransparentă, utilă pentru efecte de contur progresiv sau antialias. (E posibil ca suprafețele semitransparente să nu pară selectate când ieșiți din modul Mască rapidă, dar sunt.)



A



B



C

Pictarea în modul Mască rapidă

A. Selecția inițială și modul Mască rapidă cu verde ales drept culoare de mască B. Pictarea cu alb în modul Mască rapidă adaugă la selecție C. Pictarea cu negru în modul Mască rapidă scade din selecție

5 Faceți clic pe butonul Mod Ecran Standard din caseta Instrumente pentru a dezactiva masca rapidă și a reveni la imaginea inițială. Un chenar de selecție înconjoară acum suprafața neprotejată a măștii rapide.

Dacă o mască de contur progresiv este convertită la o selecție, linia de delimitare trece exact printre pixelii negri și cei albi ai degradeului măștii. Limita selecției indică tranziția dintre pixelii care sunt selectați mai puțin de 50% și cei care sunt selectați mai mult de 50%.

6 Aplicați imaginii modificările dorite. Modificările afectează numai suprafața selectată.




7 Selectați Selectare > Deselectare pentru a deselecta selecția sau salvați selecția selectând Selectare > Salvare selecție.

Puteți converti această mască temporară într-un canal alfa permanent, comutând în modul Standard și selectând Selectare > Salvare selecție.

Modificarea opțiunilor Mască rapidă

1 Faceți dublu clic pe butonul modului Mască rapidă din caseta de instrumente.

2 Selectați una dintre următoarele opțiuni de afișare:

Suprafețe mascate	Setează suprafețele mascate la negru (opace) și suprafețele selectate la alb (transparente). Pictarea cu negru mărește suprafața mascată; pictarea cu alb mărește suprafața selectată. Când este selectată această opțiune, butonul Mască Rapidă din caseta de instrumente devine un cerc alb pe fundal gri  .
Suprafețe selectate	Setează suprafețele mascate la alb (transparente) și suprafețele selectate la negru (opace). Pictarea cu alb mărește suprafața mascată; pictarea cu negru mărește suprafața selectată. Când este selectată această opțiune, butonul Mască rapidă din caseta de instrumente devine un cerc gri pe fundal alb  .  Pentru a comuta între opțiunile Suprafețe mascate și Suprafețe selectate pentru măști rapide, Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Mod Mască rapidă.

3 Pentru a alege o nouă culoare pentru mască, faceți clic pe caseta Culoare și alegeți o nouă culoare.

4 Pentru a modifica opacitatea, introduceți o valoare între 0% și 100%.

Atât setările de culoare, cât și cele de opacitate, afectează numai aspectul măștii și nu au niciun efect asupra modului în care sunt protejate suprafețele din substrat. Modificarea acestor setări poate face masca mai ușor vizibilă pe fondul culorilor din imagine.

Consultați și

“Selectarea unei culori cu Alegere culoare Adobe” la pagina 120


Crearea și editarea măștilor de canale alfa


Puteți să creați un nou canal alfa și să utilizați apoi instrumente de pictură, de editare și filtre pentru a crea o mască din canalul alfa. De asemenea, puteți salva o selecție existentă într-o imagine Photoshop drept canal alfa care apare în paleta Canale. Consultați “Salvarea și încărcarea selecțiilor” la pagina 272.

Consultați și

“Despre canale” la pagina 263

Crearea unei măști de canal alfa utilizând opțiunile curente

- 1 Faceți clic pe butonul Creare canal  de la baza paletii Canale.
- 2 Pictați pe noul canal pentru a masca suprafețe din imagine.

 *Selecția suprafețe din imagine înainte de a crea canalul, pentru a crea masca. Apoi pictați pe canal pentru a rafina masca.*


Crearea unei măști de canal alfa și setarea opțiunilor


- 1 Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Creare canal de la baza paletii Canale sau selectați Creare canal din meniul paletii Canale.
- 2 Specificați opțiunile în caseta de dialog Creare canal.
- 3 Pictați pe noul canal pentru a masca suprafețe din imagine.

Opțiunile canalului

Pentru a modifica opțiunile pentru un canal existent, faceți dublu clic pe pictograma canalului din paleta Canale sau selectați Opțiuni canale din meniul paletii Canale.

Opțiunile disponibile în casetele de dialog Creare canal și Opțiuni canal:

Suprafețe mascate Setează suprafețele mascate la negru (opace) și suprafețele selectate la alb (transparente). Pictarea cu negru mărește suprafața mascată; pictarea cu alb mărește suprafața selectată. Când este selectată această opțiune, butonul Mască Rapidă din caseta de instrumente devine un cerc alb pe fundal gri .

Suprafețe selectate Setează suprafețele mascate la alb (transparente) și suprafețele selectate la negru (opace). Pictarea cu alb mărește suprafața mascată; pictarea cu negru mărește suprafața selectată. Când este selectată această opțiune, butonul Mască rapidă din caseta de instrumente devine un cerc gri pe fundal alb .

Culoare spot Convertește un canal alfa într-un canal de culoare spot. Disponibilă numai pentru canalele existente.

Culoare Setează culoarea și opacitatea măștii. Faceți clic pe câmpul de culoare pentru a schimba culoarea. Setările de culoare și cele de opacitate influențează numai aspectul măștii și nu au niciun efect asupra modului în care sunt protejate suprafețele din substrat. Modificarea acestor setări poate face masca mai ușor vizibilă pe fondul culorilor din imagine.

Pictarea pe un canal pentru a masca suprafețe din imagine

Când un nou canal apare la baza paletei Canale, acesta este singurul canal vizibil în fereastra imaginii. Faceți clic pe pictograma ochi pentru canalul de culoare compozită (RGB, CMYK), pentru a afișa imaginea cu o suprapunere de culoare care afișează masca

❖ Selectați pensula sau un instrument de editare și efectuați una dintre următoarele acțiuni pentru a adăuga sau a scădea din masca creată din canalul alfa:

- Pentru a înlătura suprafețe din noul canal, pictați cu alb.
- Pentru a adăuga suprafețe la noul canal, pictați cu negru.
- Adăugați sau înlăturați suprafețe utilizând opacități mai mici de 100%, setați opacitatea în bara de opțiuni a instrumentului de pictură sau de editare, apoi pictați cu alb sau negru. De asemenea, puteți picta cu o culoare pentru a obține opacități mai mici.

Salvarea și încărcarea selecțiilor


Puteți salva orice selecție ca mască într-un canal alfa nou sau existent, apoi puteți reincărca selecția din mască.

Puteți utiliza o selecție ca mască de strat, încărcând selecția pentru a o activa, apoi adăugând o nouă mască de strat.

Consultați și

“Adăugarea măștilor de strat” la pagina 314

Salvarea unei selecții într-un canal nou

- 1 Selectați suprafața sau suprafețele imaginii pe care doriți să le izolați.
- 2 Faceți clic pe butonul Salvare selecție  de la baza paletei Canale. Apare un canal nou, denumit conform secvenței în care a fost creat.

Salvarea unei selecții într-un canal nou sau existent

- 1 Utilizați un instrument de selectare pentru a selecta suprafața sau suprafețele imaginii pe care doriți să le izolați.
- 2 Selectați Selectare > Salvare selecție.
- 3 Specificați următoarele în caseta de dialog Salvare selecție și faceți clic pe OK:

Document	Alege o imagine destinație pentru selecție. În mod implicit, selecția este plasată într-un canal din imaginea activă. Puteți alege să salvați selecția într-un canal dintr-o altă imagine deschisă cu aceleași dimensiuni în pixeli sau într-o imagine nouă.
-----------------	---

Canal	Alege un canal destinație pentru selecție. În mod implicit, selecția este salvată într-un canal nou. Puteți alege să salvați selecția în orice canal existent din imaginea selectată sau într-o mască de strat dacă imaginea conține straturi.
-------	--

4 Dacă salvați selecția drept canal nou, introduceți numele canalului în caseta text Nume.

5 Dacă salvați selecția într-un canal existent, selectați modul de combinare a selecțiilor:


Înlocuire canal	Înlocuiește selecția curentă din canal.
Adăugare la canal	Adaugă selecția la conținutul canalului curent.
Scădere din canal	Șterge selecția din conținutul canalului.
Intersectare cu canal	Păstrează suprafețele noii selecții, care se intersectează cu conținutul canalului.


Puteți selecta canalul din paleta Canale pentru a vedea selecția salvată afișată în tonuri de gri.

Încărcarea unei selecții salvate din paleta Canale

Puteți reutiliza o selecție salvată anterior, încărcând-o într-o imagine. De asemenea, puteți încărca selecția într-o imagine după ce ați terminat de modificat un canal alfa.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni în paleta Canale:

- Selectați canalul alfa, faceți clic pe butonul Încărcare selecție  de la baza paletei, apoi faceți clic pe canalul de culoare compozită din partea superioară a paletei.
- Trageți canalul cu selecția pe care doriți s-o încărcați până la butonul Încărcare selecție.
- Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe canalul care conține selecția pe care doriți s-o încărcați.
- Pentru a adăuga masca la o selecție existentă, apăsați tastele Ctrl+Shift (Windows) sau Command+Shift (Mac OS) și faceți clic pe canal.
- Pentru a scădea masca dintr-o selecție existentă, apăsați tastele Ctrl+Alt (Windows) sau Command+Option (Mac OS) și faceți clic pe canal.
- Pentru a încărca intersecția selecției salvate și o selecție existentă, apăsați tastele Ctrl+Alt+Shift (Windows) sau Command+Option+Shift (Mac OS) și selectați canalul.

 Puteți trage o selecție dintr-o imagine deschisă Photoshop în alta.

Încărcarea unei selecții salvate

Notă: Dacă încărcați o selecție salvată din altă imagine, asigurați-vă că o deschideți. De asemenea, asigurați-vă că imaginea destinație este activă.

1 Selectați Selectare > Încărcare selecție.

2 Specificați opțiunile Sursă în caseta de dialog Încărcare selecție:

Document	Selectați sursa de încărcat.
Canal	Alege canalul care conține selecția pe care doriți s-o încărcați.
Invertire	Selectează suprafețele neselectate.

3 Selectați o opțiune Operație pentru a specifica modul de combinare al selecțiilor dacă imaginea are deja o selecție:

Creare selecție	Adaugă selecția încărcată.
Adăugare la selecție	Adaugă selecția încărcată la orice selecție existentă în imagine.

Scădere din selecție	Scade selecția încărcată din selecțiile existente în imagine.
Intersectare cu selecție	Salvează o selecție dintr-o suprafață intersectată de selecția încărcată și selecțiile existente în imagine. 💡 <i>Puteți trage o selecție dintr-o imagine deschisă Photoshop în alta.</i>

Calcul de canale

Amestecarea straturilor și a canalelor

Puteți utiliza efecte de amestecare asociate cu straturi pentru a combina canalele din și dintre imagini în imagini noi. Puteți utiliza fie comanda Aplicare imagine (pe canale unice sau compozite) sau comanda Calcule (pe canale unice). Aceste comenzi oferă două moduri suplimentare de amestecare care nu sunt disponibile în paleta Straturi - Adăugare și Scădere. Deși este posibilă crearea de noi combinații de canale prin copierea canalelor în straturi în paleta Straturi, puteți considera mai rapidă utilizarea comenzilor de calcul pentru amestecarea informațiilor despre canale.

Comenzile de calcul efectuează operații matematice pentru pixelii corespunzători celor două canale (pixelii cu locații identice din imagine), apoi combină rezultatele într-un singur canal. Două concepte sunt fundamentale pentru a înțelege modul de funcționare ale comenzilor de calcul.

- Fiecare pixel dintr-un canal are o valoare a luminozității. Comenzile Calcule și Aplicare imagine manipulează aceste valori pentru a produce pixelii compoziți care rezultă.
- Aceste comenzi acoperă pixelii din două sau mai multe canale. Astfel, imaginile utilizate pentru calcule trebuie să aibă aceleași dimensiuni în pixeli.

Amestecarea canalelor cu comanda Aplicare imagine

Comanda Aplicare imagine vă permite să amestecați stratul și canalul unei imagini (*sursa*) cu un strat și un canal al imaginii active (*destinația*).

- 1 Deschideți imaginile sursă și destinație și selectați stratul și canalul dorite în imaginea destinație. Dimensiunile în pixeli ale imaginilor trebuie să corespundă cu numele imaginilor pentru a apărea în caseta de dialog Aplicare imagine.

Notă: Dacă modurile de culoare ale celor două imagini diferă (de exemplu, una dintre imagini este RGB, iar cealaltă este CMYK), puteți aplica un singur canal (dar nu compozitul sursei) la canalul compozit al stratului destinație.

- 2 Selectați Imagine > Aplicare imagine.
- 3 Alegeți imaginea, stratul și canalul sursă pe care doriți să le combinați cu destinația. Pentru a utiliza toate straturile din imaginea sursă, alegeți Fuzionat pentru Strat.
- 4 Pentru a previzualiza rezultatele în fereastra imaginii, selectați Previzualizare.
- 5 Pentru a utiliza în calcul negativul conținutului canalului, selectați Invertire.
- 6 Pentru Amestecare, selectați o opțiune de amestecare.

Pentru informații despre opțiunile Adăugare și Scădere, consultați "Modurile de amestecare Adăugare și Scădere" la pagina 275. Pentru informații despre alte opțiuni de amestecare, consultați "Lista modurilor de amestecare" la pagina 338.
- 7 Introduceți o valoare pentru Opacitate pentru a specifica intensitatea efectului.
- 8 Pentru a aplica rezultatele numai suprafețelor opace din stratul rezultat, selectați Păstrare transparență.
- 9 Dacă doriți să aplicați amestecarea printr-o mască, selectați Mască. Apoi alegeți imaginea și stratul care conțin masca. Pentru Canal, puteți alege orice canal de culoare sau alfa pentru a-l utiliza ca mască. De asemenea, puteți utiliza o mască bazată pe selecția activă sau pe limitele stratului ales (Transparență). Selectați Invertire pentru a inversa suprafețele mascată și nemascată din canal.

Amestecarea canalelor cu comanda Calcule

Comanda Calcule vă permite să amestecați două canale individuale dintr-una sau mai multe imagini sursă. Apoi puteți aplica rezultatele unei noi imagini sau unui nou canal sau selecției din imaginea activă. Nu puteți aplica comanda Calcule canalelor compozite.

1 Deschideți imaginea sau imaginile sursă.

Notă: Dacă utilizați mai mult de o imagine sursă, imaginile trebuie să aibă aceleași dimensiuni în pixeli.

2 Selectați Imagine > Calcule.

3 Pentru a previzualiza rezultatele în fereastra imaginii, selectați Previzualizare.

4 Selectați prima imagine sursă, strat și canal. Pentru a utiliza toate straturile din imaginea sursă, selectați Fuzionat pentru Strat.

5 Pentru a utiliza în calcul negativul conținutului canalului, selectați Invertire. Pentru Canal, selectați Gri dacă doriți să duplicați efectul de conversie a imaginii în tonuri de gri.

6 Selectați a doua imagine sursă, strat și canal și specificați opțiunile.

7 Pentru Amestecare, selectați o opțiune de amestecare.

Pentru informații despre opțiunile Adăugare și Scădere, consultați “Modurile de amestecare Adăugare și Scădere” la pagina 275. Pentru informații despre alte opțiuni de amestecare, consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 338.

8 Introduceți o valoare pentru Opacitate pentru a specifica intensitatea efectului.

9 Dacă doriți să aplicați amestecarea printr-o mască, selectați Mască. Apoi alegeți imaginea și stratul care conțin masca. Pentru Canal, puteți alege orice canal de culoare sau alfa pentru a-l utiliza ca mască. De asemenea, puteți utiliza o mască bazată pe selecția activă sau pe limitele stratului ales (Transparență). Selectați Invertire pentru a inversa suprafețele mascată și nemascată din canal.

10 Pentru Rezultat, specificați dacă plasați rezultatele amestecării într-un document nou sau într-un nou canal sau în selecția din imaginea activă.

Modurile de amestecare Adăugare și Scădere

Modurile de amestecare Adăugare și Scădere sunt disponibile numai pentru comenzile Aplicare imagine și Calcule.

Adăugare

Adaugă valori ale pixelilor în cele două canale. Aceasta este o metodă bună de a combina imaginile nesuprapuse din două canale.

Deoarece valorile mai mari ale pixelilor reprezintă culori mai deschise, adăugarea canalelor cu pixeli suprapuși luminează imaginea. Suprafețele negre din ambele canale rămân negre ($0 + 0 = 0$). Alb în oricare dintre canale rezultă alb ($255 + \text{orice valoare} = 255$ sau mai mare).

Modul Adăugare împarte suma valorilor pixelilor la valoarea pentru Scalare, apoi adună valoarea pentru Decalaj la sumă. De exemplu, pentru a afla media pixelilor din cele două canale, adunați-i, împărțiți-i la 2 și introduceți valoarea pentru Decalaj.

Factorul de scalare poate fi orice număr între 1000 și 2000. Introducerea unei valori mai mari pentru Scalare întunecă imaginea.

Valoarea pentru Decalaj vă permite să luminați sau să întunecați pixelii din canalul destinație cu orice valoare a luminozității între +255 și -255. Valorile negative întunecă imaginea; valorile pozitive luminează imaginea.

Scăderea

Scade valorile pixelilor din canalul sursă din pixelii corespunzători din canalul țintă. Ca și în cazul modului Adăugare, rezultatul este apoi împărțit la factorul Scalare și adunat la valoarea pentru Decalaj.

Factorul de scalare poate fi orice număr între 1000 și 2000. Valoarea pentru Decalaj vă permite să luminați sau să întunecați pixelii din canalul destinație cu orice valoare a luminozității între +255 și -255.

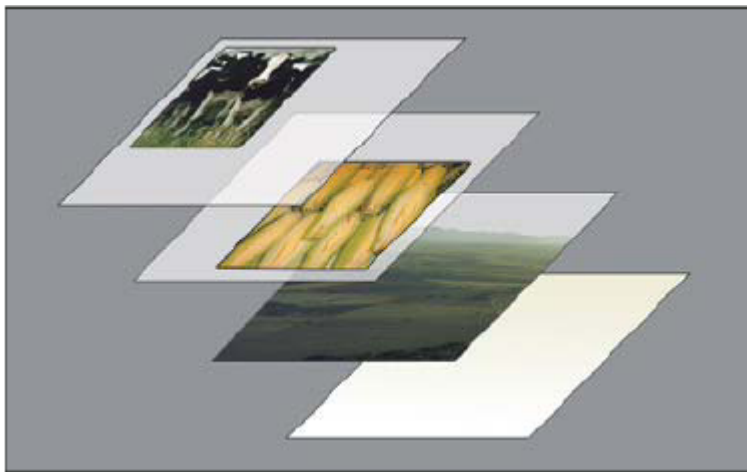
Capitolul 10: Straturile

Straturile sunt blocurile de generare pentru numeroase fluxuri de lucru de creare a imaginilor. Este posibil să nu fie necesar să lucrați cu straturi dacă efectuați simple ajustări de imagini, dar straturile vă ajută să lucrați eficient și sunt esențiale pentru editarea imaginilor fără deteriorări.

Noțiuni de bază despre straturi

Despre straturi

Straturile Photoshop sunt ca foile de acetat stivuit. Prin zonele transparente ale unui strat puteți vedea straturile de dedesubt. Deplasați un strat pentru a poziționa conținutul pe strat precum glisați o foaie de acetat într-o stivă. De asemenea, puteți modifica opacitatea unui strat pentru a face conținutul parțial transparent.



Zonele transparente de pe strat vă permit să vedeți straturile de dedesubt.

Utilizați straturile pentru a efectua sarcini precum compunerea mai multor imagini, adăugarea de text pe o imagine sau adăugarea de forme grafice vectoriale. Puteți aplica un stil stratului pentru a adăuga un efect special, precum o umbră sau o strălucire.

Modul de lucru fără distrugerea informațiilor

Uneori straturile nu au niciun conținut aparent. De exemplu, un strat de *ajustare* păstrează ajustările de culori sau de tonuri care afectează straturile de sub acesta. În loc să editați pixelii direct, puteți edita un strat de ajustare și păstra pixelii de dedesubt neschimbați.

Un tip special de strat, denumit *Obiect inteligent*, conține unul sau mai multe straturi de conținut. Puteți transforma (scala, înclina sau remodela) un obiect inteligent fără a edita direct pixelii imaginilor. Sau puteți edita obiectul inteligent ca imagine separată, fără măcar s-o plasați într-o imagine Photoshop. De asemenea, obiectele inteligente pot conține efecte de filtre inteligente, care vă permit să aplicați filtrele pe imagini fără a distruge informațiile, astfel încât puteți ignora sau elimina efectul filtrului. Consultați "Editarea fără distrugerea informațiilor" la pagina 305.

Organizarea straturilor

O imagine nouă are un singur strat. Numărul de straturi suplimentare, efecte de straturi și seturi de straturi pe care le puteți adăuga unei imagini este limitat numai de memoria calculatorului.

Lucrați cu straturi în paleta Straturi. *Grupurile de straturi* vă ajută să organizați și să gestionați straturile. Puteți utiliza grupuri pentru aranjarea straturilor în ordine logică și pentru a reduce dezordinea din paleta Straturi. Puteți imbrica grupuri în alte grupuri. De asemenea, puteți utiliza grupuri pentru a aplica atribute și măști mai multor straturi simultan.

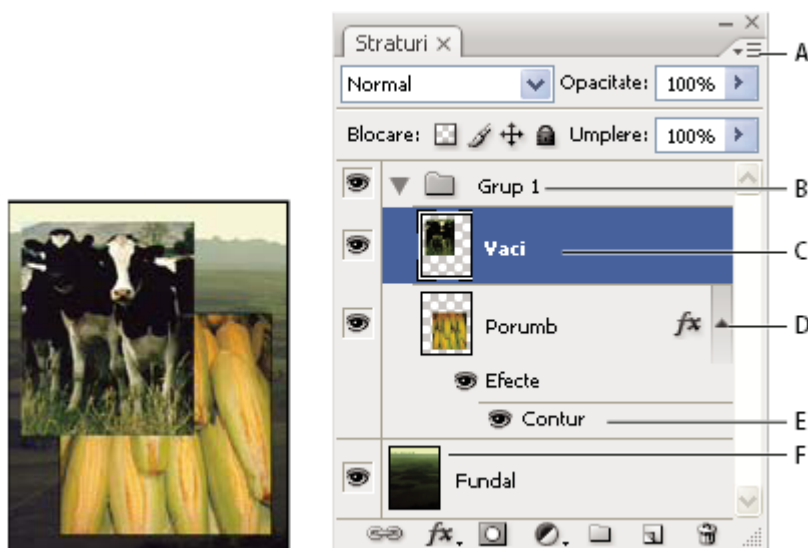
Straturile video

Puteți utiliza straturile video pentru a adăuga clipuri video unei imagini. După importul unui clip video într-o imagine ca strat video sau obiect inteligent, puteți masca stratul, îl puteți transforma, puteți aplica efecte de strat, puteți picta cadre individuale sau puteți rasteriza un anumit cadru și îl puteți converti într-un strat standard. Utilizați paleta Cronologie pentru a reda clipul video în cadrul imaginii sau pentru a accesa cadrele individuale. Consultați "Formatele video și de secvențe de imagini acceptate (Photoshop Extended)" la pagina 539.

Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor, vizitați www.adobe.com/go/vid0001_ro.

Prezentare generală a Paletii Straturi

Paleta Straturi conține liste cu toate straturile, grupurile de straturi și efectele ale straturilor dintr-o imagine. Puteți utiliza paleta Straturi pentru a afișa și a ascunde straturi, pentru a crea straturi noi și a lucra cu grupuri de straturi. Puteți accesa comenzi și opțiuni suplimentare din meniul Paletă Straturi.



Paleta Straturi Photoshop

A. Meniu Paletă Straturi B. Grup de straturi C. Strat D. Expandare/Restrângere efecte strat E. Efect strat F. Miniatură strat

Afișarea paletii Straturi

- ❖ Selectați Fereastră > Straturi.

Selectarea unei comenzi din meniul paletii Straturi

- ❖ Faceți clic pe triunghiul de colț din dreapta sus al paletii.

Modificarea dimensiunilor miniaturilor straturilor

- ❖ Selectați Opțiuni paletă din meniul Paletă Straturi și selectați o dimensiune pentru miniatură.

Modificarea conținutului miniaturii

- ❖ Selectați Opțiuni paletă din meniul Paletă Straturi și selectați Document integral pentru a afișa conținutul întregului document. Selectați Limite strat pentru a limita miniatura la pixelii obiectului de pe strat.

💡 Dezactivați miniaturile pentru a îmbunătăți performanța și a extinde spațiul de pe monitor.

Expandarea și restrângerea grupurilor

- ❖ Faceți clic pe triunghiul din partea stângă a unui dosar de grupuri. Consultați "Vizualizarea straturilor și a grupurilor dintr-un grup" la pagina 280.

Conversia fundalului și a straturilor

Când creați o imagine nouă cu fundal alb sau color, imaginea cea mai de jos din paleta Straturi se numește *Fundal*. O imagine poate avea un singur strat de fundal. Nu puteți schimba ordinea în stivă a stratului de fundal, modul de amestecare sau opacitatea acestuia. Puteți totuși converti un fundal într-un strat obișnuit, ulterior fiind posibilă modificarea oricărui atribut.

Când creați o imagine nouă cu conținut transparent, imaginea nu are strat de fundal. Stratul cel mai de jos nu are constrângeri ca stratul de fundal; îl puteți muta oriunde în paleta Straturi și îi puteți modifica opacitatea și modul de amestecare.

Conversia unui fundal în strat

- 1 Faceți dublu clic pe Fundal în Paletă Straturi sau selectați Strat > Nou > Strat din fundal.
- 2 Setati opțiunile pentru strat. (Consultați “Crearea straturilor și a grupurilor” la pagina 278).
- 3 Faceți clic pe OK.

Conversia unui strat în fundal

- 1 Selectați un strat din Paletă Straturi.
- 2 Selectați Strat > Nou > Fundal din strat.



Toți pixelii transparenți din strat sunt convertiți la culoarea fundalului, iar stratul coboară la baza stivei de straturi.

Notă: Nu puteți crea un fundal denumind un strat obișnuit Fundal - trebuie să utilizați comanda Fundal din strat.

Crearea straturilor și a grupurilor

Un strat nou este afișat fie deasupra stratului selectat, fie în cadrul grupului selectat din Paletă Straturi.

Crearea unui strat sau a unui grup nou

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a crea un strat sau un grup nou utilizând opțiunile implicite, faceți clic pe butonul Strat nou  sau pe butonul Grup nou  din paleta Straturi.
 - Selectați Strat > Nou > Strat sau selectați Strat > Nou > Grup.
 - Selectați Strat nou sau Grup nou din meniul Paletă Straturi.
 - Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe butonul Strat nou sau Grup nou din Paletă Straturi pentru a afișa caseta de dialog Strat nou și a seta opțiunile pentru strat.
 - Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe butonul Strat nou sau Grup nou din Paletă Straturi pentru a adăuga un strat sub stratul selectat curent.
- 2 Selectați opțiunile pentru strat și faceți clic pe OK:

Nume	Specifică un nume pentru strat sau grup.
Utilizare strat anterior pentru creare mască de tăiere	Această opțiune nu este disponibilă pentru grupuri. (Consultați “Straturi măști cu măști de tăiere” la pagina 318).
Culoare	Asignează o culoare stratului sau grupului din Paletă Straturi.
Mod	Specifică un mod de amestecare pentru strat sau grup. (Consultați “Despre modurile de amestecare” la pagina 338).
Opacitate	Specifică un nivel de opacitate pentru strat sau grup.
Umplere cu culoare mod neutru	Umple stratul cu o culoare presetată neutră.

Crearea unui strat nou cu efecte din alt strat

- 1 Selectați stratul existent din Paletă Straturi.
- 2 Trageți stratul spre butonul Strat nou din partea inferioară a paletei Straturi. Stratul nou creat conține toate efectele stratului existent.

Conversia unei selecții într-un strat nou


- 1 Efectuați o selecție.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a copia selecția într-un strat nou, selectați Strat > Nou > Strat prin copiere.
 - Pentru a decupa selecția și a o lipi într-un strat nou, selectați Strat > Nou > Strat prin decupare.

Notă: Pentru a activa aceste comenzi, trebuie să rasterizați obiectele inteligente sau straturile formei.


Duplicarea straturilor

Puteți duplica straturile dintr-o imagine într-o altă imagine sau într-o imagine nouă.

Duplicarea unui strat sau a unui grup dintr-o imagine

- 1 Selectați un strat sau un grup din Paletă Straturi.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți stratul sau grupul spre butonul Strat nou .
 - Selectați Duplicare strat sau Duplicare grup din meniul Straturi sau din meniul Paletă Straturi. Introduceți un nume pentru strat sau grup și faceți clic pe OK.


Duplicarea unui strat sau a unui grup între imagini

- 1 Deschideți imaginile sursă și destinație.
- 2 Selectați unul sau mai multe straturi sau un grup de straturi din paleta Straturi a imaginii sursă.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți stratul sau grupul din Paletă Straturi în imaginea destinație.
 - Selectați Instrument Deplasare  și trageți imaginea sursă în imaginea destinație. Stratul sau grupul duplicat este afișat deasupra stratului activ în paleta Straturi a imaginii destinație. Țineți apăsată tasta Shift și trageți pentru a muta conținutul imaginii în aceeași locație ocupată în imaginea sursă (dacă imaginea sursă și imaginea destinație au dimensiuni în pixeli identice) sau spre centrul ferestrei documentului (dacă imaginea sursă și imaginea destinație au dimensiuni în pixeli diferite).
 - Selectați Duplicare strat sau Duplicare grup din meniul Straturi sau din meniul Paletă Straturi. Selectați documentul destinație din meniul pop-up Document și faceți clic pe OK.
 - Apăsați Selectare > Global pentru a selecta toți pixelii de pe strat și selectați Editare > Copiere. Apoi selectați Editare > Lipire în imaginea destinație.

Crearea unui document nou dintr-un strat sau grup

- 1 Selectați un strat sau un grup din Paletă Straturi.
- 2 Selectați Duplicare strat sau Duplicare grup din meniul Straturi sau din meniul Paletă Straturi.
- 3 Selectați Nou din meniul pop-up Document și faceți clic pe OK.

Afișarea sau ascunderea unui strat, grup sau stil

- ❖ Efectuați una din următoarele operații în Paletă Straturi:
 - Faceți clic pe pictograma în formă de ochi de lângă un strat, grup sau efect de strat pentru a-i ascunde conținutul în fereastra documentului. Pentru a reafișa conținutul, faceți clic din nou în coloană. Pentru a vizualiza pictograma în formă de ochi pentru stiluri și efecte, faceți clic pe pictograma Afișare efecte în pictograma paletei .

- Selectați Afișare straturi sau Ascundere straturi din meniul Straturi.
- Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe pictograma în formă de ochi pentru a afișa numai conținutul stratului sau al grupului respectiv. Photoshop reține stările de vizibilitate ale tuturor straturilor înainte de a le ascunde. Dacă nu modificați vizibilitatea niciunui alt strat, dacă faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe aceeași pictogramă în formă de ochi, vor fi restaurate setările de vizibilitate inițiale.
- Trageți prin coloana ochiului pentru a modifica vizibilitatea elementelor multiple din Paletă Straturi.

Notă: Sunt tipărite numai straturile vizibile.

Vizualizarea straturilor și a grupurilor dintr-un grup

- ❖ Pentru a deschide grupul, efectuați una din următoarele operații:
 - Faceți clic pe triunghiul din partea stângă a pictogramei dosarului.
 - Faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe triunghiul din partea stângă a pictogramei dosarului și selectați Deschidere grup curent.
 - Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe triunghi pentru a deschide sau a închide un grup și grupurile imbricate în acesta.

Eșantionarea din toate straturile vizibile

Comportamentul prestabilit al instrumentelor Baghetă magică, Mânjire, Neclaritate, Claritate, Găleată vopsea, Clonare și Pensulă Corecție constă în eşantionarea culorii numai din pixelii existenți pe stratul activ. Aceasta înseamnă că puteți întinde sau eşantiona într-un singur strat.

- ❖ Pentru a întinde sau a eşantiona pixeli din toate straturile vizibile cu aceste instrumente, selectați Utilizare globală straturi din bara de opțiuni.

Modificarea preferințelor de transparență

- 1 În Windows, selectați Editare > Preferințe > Transparență & Gamă reproductibilă; în Mac OS, selectați Photoshop > Preferințe > Transparență & Gamă reproductibilă.
- 2 Selectați o dimensiune și o culoare pentru tabla de șah a transparenței sau selectați Niciunul pt. Dimensiune grilă pentru a ascunde tabla de șah pentru transparență.
- 3 Faceți clic pe OK.


Selectarea, gruparea și legarea straturilor

Selectarea straturilor

Puteți selecta unul sau mai multe straturi pentru a lucra asupra lor. Pentru unele activități, cum ar fi pictarea sau efectuarea ajustărilor de culoare și ton, puteți lucra numai pe un singur strat în același timp. Dacă este selectat un singur strat, acesta se numește *strat activ*. Numele stratului activ este afișat în bara de titlu a ferestrei documentului.

Pentru alte activități, cum ar fi deplasarea, alinierea, transformarea sau aplicarea stilurilor din paleta Stiluri, puteți selecta și lucra pe mai multe straturi în același timp. Puteți selecta straturi din Paletă Straturi sau cu ajutorul instrumentului Deplasare.

De asemenea, puteți lega straturi. Spre deosebire de straturile multiple selectate în același timp, straturile legate rămân în aceeași stare la schimbarea selecției din Paletă Straturi. Consultați “Legarea și dezlegarea straturilor” la pagina 282.

 Dacă utilizarea unui instrument sau aplicarea unei comenzi nu conduce la rezultatele dorite, este posibil să nu fi selectat stratul corect. Faceți clic pe Paletă Straturi pentru a vă asigura că lucrați pe stratul corect.

Selectarea straturilor din Paletă Straturi


- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe un strat din Paletă Straturi.
- Pentru a selecta mai multe straturi adiacente, faceți clic pe primul strat și apoi Shift-clic pe ultimul strat.
- Pentru a selecta mai multe straturi neadiacente, faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe acestea în Paletă Straturi.

Notă: La selectare, faceți Ctrl-clic în zona din exteriorul miniaturii stratului. Dacă faceți Ctrl-clic pe miniatura stratului, este selectată transparența acestuia.

- Pentru a selecta toate straturile, apăsați Selectare > Toate straturile.
- Pentru a selecta toate straturile de tip similar (de exemplu, toate straturile cu text), selectați unul dintre straturi și apăsați Selectare > Selectare straturi similare.
- Pentru a deselecta un strat, faceți Ctrl-clic pe strat.
- Pentru a nu avea niciun strat selectat, faceți clic în Paletă Straturi sub stratul de fundal sau de jos și apăsați Selectare > Deselectare straturi.

Selectarea straturilor din fereastra documentului

1 Selectați instrumentul Deplasare .

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Selectare automată din bara de opțiuni, apoi selectați Strat din meniul derulant și faceți clic în document pe stratul pe care doriți să-l selectați. Este selectat stratul de sus de sub cursor care conține pixeli.
- Selectați Selectare automată din bara de opțiuni, apoi selectați Grup din meniul derulant și faceți clic în document pe stratul al cărui conținut doriți să-l selectați. Este selectat grupul de sus de sub cursor care conține pixeli. Dacă faceți clic pe un strat negrupat, acesta este selectat.
- Faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) în imagine și selectați un strat din meniul contextual. Meniul contextual listează toate straturile care conțin pixeli sub locația curentă a cursorului.

Selectarea unui strat dintr-un grup

1 Faceți clic pe grupul din Paletă Straturi.

2 Faceți clic pe triunghiul din partea stângă a pictogramei dosarului.

3 Faceți clic pe stratul individual din grup.

Gruparea și degruparea straturilor

1 Selectați mai multe straturi din Paletă Straturi



2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Strat > Grupare straturi.
- Pentru a grupa straturile, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți straturile spre pictograma dosarului din partea inferioară a paletei Straturi.

3 Pentru a degrupa straturile, selectați grupul și selectați Strat > Degrupare straturi.


Adăugarea straturilor la un grup

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați grupul în paleta Straturi și faceți clic pe butonul Strat nou .
- Trageți un strat spre dosarul grupului.
- Trageți un dosar de grupuri în alt dosar de grupuri. Se deplasează grupul și toate straturile acestuia.
- Trageți un grup existent spre butonul Grup nou .


Legarea și dezlegarea straturilor

Puteți lega două sau mai multe straturi sau grupuri. Spre deosebire de straturile multiple selectate, straturile legate păstrează relația existentă între ele până la dezlegarea acestora. Puteți deplasa sau aplica transformări în straturile legate.

- 1 Selectați straturile sau grupurile din Paletă Straturi.
- 2 Faceți clic pe pictograma legăturii  din partea inferioară a paletei Straturi.
- 3 Pentru a dezlega straturi, efectuați una din următoarele operații:
 - Selectați un strat legat și faceți clic pe pictograma Legătură.
 - Pentru a dezactiva temporar stratul legat, faceți Shift-clic pe pictograma Legătură din stratul legat. Este afișat un X roșu. Faceți Shift-clic pe pictograma Legătură pentru a activa legătura din nou.
 - Selectați straturile legate și faceți clic pe pictograma Legătură. Pentru a selecta toate straturile legate, selectați unul dintre straturi și apoi selectați Strat > Selectare straturi legate.

Mutarea, stivuirea și blocarea straturilor

Schimbarea ordinii de stivuire a straturilor și a grupurilor

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți stratul sau grupul în sus sau în jos în paleta Straturi. Eliberați butonul mouse-ului când linia evidențiată este afișată în locul în care doriți să plasați stratul sau grupul.
 - Pentru a deplasa un strat într-un grup, trageți stratul spre dosarul grupului . Dacă grupul este închis, stratul este poziționat în partea inferioară a grupului.

Notă: Dacă un grup este expandat pentru a putea vizualiza toate straturile din cadrul acestuia, dacă adăugați un strat sub grupul expandat, acesta este adăugat automat la grupul respectiv. Pentru a evita acest lucru, restrângeți grupul înainte de a adăuga stratul nou.
 - Selectați un strat sau un grup, selectați Strat > Aranjare și selectați o comandă din submeniu. Dacă elementul selectat se află într-un grup, comanda se aplică ordinii de stivuire din cadrul grupului. Dacă elementul selectat nu se află într-un grup, comanda se aplică ordinii de stivuire din cadrul paletelor Straturi.
 - Pentru a inversa ordinea straturilor selectate, selectați Strat > Aranjare > Inversare. Aceste opțiuni sunt afișate inactive, dacă nu aveți cel puțin două straturi selectate.

Notă: Prin definiție, stratul de fundal se află întotdeauna la baza ordinii de stivuire. În consecință, comanda Trimitere în spate plasează elementul selectat direct deasupra stratului de fundal.

Afișarea muchiiilor și a mânerelor stratului

Afișarea muchiei sau a limitelor conținutului dintr-un strat vă poate ajuta să deplasați și să aliniați conținutul. De asemenea, puteți afișa mânerele de transformare pentru straturile și grupurile selectate, astfel încât să le puteți redimensiona și roti.



Conținutul stratului cu muchii afișate (stânga) și modul de transformare selectat (dreapta)

Afișarea muchiilor conținutului dintr-un strat selectat

❖ Selectați Vizualizare > Afișare > Muchii strat.


Afișarea mânerelor de transformare dintr-un strat selectat

- 1 Selectați instrumentul Deplasare.
- 2 Selectați Afișare controale de transformare din bara de opțiuni.

Puteți redimensiona și roti conținutul stratului utilizând mânerele de transformare. Consultați “Transformarea liberă” la pagina 214.

Deplasarea conținutului straturilor

- 1 Din paleta Straturi, selectați straturile care conțin obiectele pe care doriți să le deplasați.
- 2 Selectați instrumentul Deplasare.







 Puteți selecta straturile pe care doriți să le deplasați direct în fereastra documentului. În bara de opțiuni a instrumentului Deplasare, selectați *Selectare automată*, apoi alegeți *Strat* din meniul derulant. Apăsați tasta *Shift* și faceți clic pentru a selecta mai multe straturi. Selectați *Selectare automată*, apoi alegeți *Grup*, pentru a selecta întregul grup când selectați un strat din grup.

- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - În fereastra documentului, trageți cu mouse-ul de oricare obiect pe unul din straturile selectate. (Toate obiectele de pe strat se vor deplasa simultan).
 - Apăsați pe o tastă cu săgeată de pe tastatură pentru a deplasa obiectele cu 1 pixel.
 - Mențineți apăsată tasta *Shift* și apăsați o tastă cu săgeată de pe tastatură pentru a deplasa obiectele cu 10 pixeli.

Alinierea obiectelor pe straturi diferite

Puteți alinia conținutul straturilor și al grupurilor cu ajutorul instrumentului Deplasare. (Consultați “Deplasarea conținutului straturilor” la pagina 283).

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a alinia mai multe straturi, selectați straturile cu ajutorul instrumentului Deplasare sau din Paletă Straturi sau selectați un grup.
 - Pentru a alinia conținutul unui strat sau al mai multor straturi la chenarul selecției, efectuați o selecție în imagine și apoi selectați straturile din Paletă Straturi. Utilizați această metodă pentru a efectua alinierea la oricare punct specificat din imagine.
- 2 Selectați *Strat > Aliniere* sau *Strat > Aliniere straturi* la selecție și selectați o comandă din submeniu. Aceleași comenzi sunt disponibile ca butoane de aliniere în bara de opțiuni a instrumentului Deplasare.

Muchii superioare 	Aliniază pixelul superior de pe straturile selectate la pixelul cel mai de sus de pe toate straturile selectate sau la muchia superioară a chenarului selecției.
Centre verticale 	Aliniază pixelul central vertical de pe fiecare strat selectat la pixelul central vertical al tuturor straturilor selectate sau la centrul vertical al chenarului selecției.
Muchii inferioare 	Aliniază pixelul inferior de pe straturile selectate la pixelul cel mai de jos de pe straturile selectate sau la muchia inferioară a chenarului selecției.
Muchii stânga 	Aliniază pixelul din stânga de pe straturile selectate la pixelul din stânga de pe stratul cel mai din stânga sau la muchia stângă a chenarului selecției.
Centre orizontale 	Aliniază pixelul central orizontal de pe straturile selectate la pixelul central orizontal al tuturor straturilor selectate sau la centrul orizontal al chenarului selecției.
Muchii dreapta 	Aliniază pixelul superior din dreapta de pe straturile legate la pixelul cel mai din dreapta de pe toate straturile selectate sau la muchia din dreapta a chenarului selecției.

Consultați și

“Alinierea automată a straturilor imaginii” la pagina 284

Distribuirea uniformă a straturilor și a grupurilor

- 1 Selectați trei sau mai multe straturi.
- 2 Selectați Strat > Distribuire și selectați o comandă. În mod alternativ, selectați instrumentul Deplasare și faceți clic pe un buton de distribuire din bara de opțiuni.

Muchii superioare 	Spațiază straturile uniform începând de la pixelul de sus al fiecărui strat.
Centre verticale 	Spațiază straturile uniform începând de la pixelul central vertical al fiecărui strat.
Muchii inferioare 	Spațiază straturile uniform începând de la pixelul de jos al fiecărui strat.
Muchii stânga 	Spațiază straturile uniform începând de la pixelul din stânga al fiecărui strat.
Centre orizontale 	Spațiază straturile uniform începând de la centrul orizontal al fiecărui strat.
Muchii dreapta 	Spațiază straturile uniform începând de la pixelul din dreapta al fiecărui strat.

Alinierea automată a straturilor imaginii

Comanda Aliniere automată straturi poate alinia automat straturile pe baza conținutului similar din diverse straturi, precum colțuri și muchii. Asignați un strat ca strat de referință sau permiteți Photoshop să aleagă automat stratul de referință. Celelalte straturi sunt aliniate la stratul de referință astfel încât conținutul asociat se suprapune pe el însuși


Utilizând comanda Aliniere automată straturi puteți combina imaginile în câteva moduri:

- Înlocuirea sau ștergerea porțiunilor din imagini care au același fundal. După alinierea imaginilor, utilizarea mascarea sau amestecarea efectelor pentru a combina porțiuni din fiecare imagine într-o singură imagine.

- Alipirea imaginilor care partajează conținut suprapus.
- Pentru cadrele video preluate pe un fundal static, puteți converti cadrele în straturi, apoi puteți adăuga sau șterge conținut în mai multe cadre.

1 Copierea sau plasarea imaginilor pe care doriți să le aliniați în același document.

Fiecare imagine va fi într-un strat separat. Consultați “Straturile duplicat” la pagina 279.

 Puteți încărca mai multe imagini în straturi utilizând un script. *Selecți Fișier > Scripturi > Încărcare fișiere în stivă.*

2 (Opțional) În paleta Straturi, creați un strat de referință blocându-l. Consultați “Blocarea straturilor” la pagina 286. Dacă nu setați un strat de referință, Photoshop va analiza toate straturile și va selecta unul la centrul compoziției finale, ca referință.

3 Selectați straturile rămase pe care doriți să le aliniați.

Pentru a selecta mai multe straturi adiacente în paletă, Shift-clic; Pentru a selecta straturi neadiacente, Ctrl-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS).

Notă: Nu selectați straturi de ajustare, straturi vectoriale sau obiecte inteligente, care nu conțin informații necesare pentru aliniere.

4 Selectați Editare > Aliniere automată straturi și alegeți o opțiune de aliniere. Pentru alipirea mai multor imagini care partajează zone suprapuse - de exemplu, pentru crearea unei panorame -, utilizați opțiunile Automat, Perspectivă sau Cilindric. Pentru a alinia imagini scanate cu conținut decalat, utilizați opțiunea Numai re poziționare.

Auto	Photoshop analizează imaginile sursă și aplică o machetă de tip Perspectivă sau Cilindric, în funcție de cea care produce o compoziție mai bună.
Perspectivă	Creează o compoziție consecventă, desemnând una dintre imaginile sursă (în mod implicit, imaginea din mijloc) ca imagine de referință. Celelalte imagini sunt transformate apoi (re poziționate, întinse sau înclinate, dacă este necesar), astfel încât conținutul suprapus pe straturi este asociat.
Cilindric	Reduce distorsiunea de tip “papion” care poate surveni cu macheta Perspectivă, prin afișarea imaginilor individuale ca un cilindru nedesfășurat. Totuși, conținutul suprapus în straturi este asociat. Imaginea de referință este plasată la centru. Optim pentru crearea panoramelor late.
Numai re poziționare	Aliniază straturile și asociază conținutul suprapus, dar nu transformă (întindere sau înclinare) niciunul dintre straturile sursă.

După alinierea automată, puteți utiliza Editare > Transformare liberă pentru a regla fin alinierea sau pentru a efectua ajustări de tonuri pentru a nivela diferențele de expunere dintre straturi, apoi combinați straturile într-o imagine compozită.

Pentru un clip video referitor la alinierea straturilor după conținut, vizitați www.adobe.com/go/vid0014_ro.

Consultați și

“Combinarea mai multor imagini într-un portret grup” la pagina 319

“Stive de imagini (Photoshop Extended)” la pagina 589

Amestecarea automată a straturilor

Când alipiți sau combinați imagini pentru crearea unei imagini compozite, diferențele de expunere dintre imaginile sursă pot crea cusături sau inconsistențe în imaginea combinată. Utilizați comanda Amestecare automată straturi pentru a crea aspectul de tranziții fine în imaginile finale.

Notă: Amestecarea automată a straturilor este disponibilă numai pentru imagini RGB sau în tonuri de gri.

- 1 Copiați sau plasați imaginile pe care doriți să le combinați în același document.
Fiecare imagine va fi într-un strat separat. Consultați “Straturile duplicat” la pagina 279.
- 2 Aliniați straturile astfel încât suprafețele comune să se suprapună.
Puteți efectua această acțiune manual sau utilizând comanda Aliniere automată straturi. Consultați “Alinierea automată a straturilor imaginii” la pagina 284.
- 3 Cu straturile încă selectate, alegeți Editare > Amestecare automată straturi.

Amestecarea automată a straturilor se aplică măștilor de straturi după cum este necesar pentru ca fiecare strat să mascheze zonele supra sau subexpuse sau diferențele de conținut și să creeze un compozit lin.

Consultați și

“Combinarea mai multor imagini într-un portret grup” la pagina 319

“Crearea imaginilor panoramice” la pagina 236

Rotirea unui strat

- 1 Selectați stratul pe care doriți să îl rotiți din Paletă Straturi.
- 2 Dacă există ceva selectat în mod curent în imagine, selectați Selectare > Deselectare.
- 3 Selectați Editare > Transformare > Rotire. Este afișată o casetă care definește limitele stratului (denumită casetă de încadrare).
- 4 Deplasați cursorul în afara casetei de încadrare (cursorul se transformă într-o săgeată curbată, cu două laturi) și apoi trageți. Apăsăți Shift pentru a restrânge rotația la o incrementare de 15°.
- 5 Când sunteți mulțumit de rezultate, apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS) sau faceți clic pe bifa de pe bara de opțiuni. Pentru a anula rotația, apăsați Esc sau faceți clic pe pictograma Anulare transformare de pe bara de opțiuni.

Consultați și


“Rotirea sau transformarea simetrică a întregii imagini” la pagina 190


“Scalarea, rotirea, înclinarea, distorsionarea, aplicarea perspectivei sau deformarea” la pagina 212

Blocarea straturilor

Puteți bloca straturile integral sau parțial pentru a le proteja conținutul. De exemplu, este posibil să doriți blocarea integrală a unui strat la finalizarea operațiilor asupra acestuia. Este posibil să doriți blocarea parțială a unui strat dacă acesta are stilurile și transparența corecte, dar încă nu v-ați hotărât în legătură cu poziționarea acestuia. Când un strat este blocat, este afișată o pictogramă de blocare în partea dreaptă a numelui acestuia. Pictograma de blocare este plină când stratul este blocat integral și fără conținut, când stratul este blocat parțial.




Blocarea globală a proprietăților unui strat sau ale unui grup

- 1 Selectați un strat sau un grup.
- 2 Faceți clic pe opțiunea Blocare globală  din paleta Straturi.

Notă: Straturile dintr-un grup blocat afișează o pictogramă de blocare inactivă .

Blocarea parțială a unui strat

- 1 Selectați un strat.
- 2 Faceți clic pe unul sau mai multe opțiuni de blocare din Paletă Straturi.

Blocare transparență 	Limitează editarea la porțiunile opace ale stratului. Această opțiune este echivalentă opțiunii Păstrare transparență din versiunile anterioare Photoshop.
Blocare imagine 	Împiedică modificarea pixelilor stratului cu ajutorul instrumentelor de desenare.
Blocare poziție 	Împiedică deplasarea pixelilor stratului. <i>Notă: Pentru tipul și forma straturilor, opțiunile Blocare transparență și Blocare imagine sunt selectate în mod prestabilit și nu pot fi deselectate.</i>

Aplicarea opțiunilor de blocare asupra straturilor selectate sau a unui grup

- 1 Selectați mai multe straturi sau un grup.
- 2 Selectați Blocare straturi sau Blocare globală straturi din grup din meniul Straturi sau din meniul Paletă Straturi.
- 3 Selectați opțiunile de blocare și faceți clic pe OK.

Administrarea straturilor

Redenumiți un strat sau un grup.

Pe măsură ce adăugați straturi la o imagine, este util să le denumiți în funcție de conținutul acestora. Numele descriptive simplifică identificarea straturilor din paletă.

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți dublu clic pe numele stratului sau al grupului în Paletă Straturi și introduceți un nume nou.
 - Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți dublu clic pe stratul din Paletă Straturi (nu pe numele acestuia sau pe miniatură). Introduceți un nume nou în caseta de text Nume și faceți clic pe OK.
 - Selectați un strat sau un grup și selectați Proprietăți strat sau Proprietăți grup din meniul Straturi sau din meniul Paletă Straturi. Introduceți un nume nou în caseta de text Nume și faceți clic pe OK.

Asignarea unei culori la un strat sau grup

Straturile și grupurile codate după culoare vă ajută să localizați straturile corelate din paleta Straturi.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați un strat sau un grup și selectați Proprietăți strat sau Proprietăți grup din meniul Straturi sau din meniul Paletă Straturi.
 - Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți dublu clic pe stratul din Paletă Straturi (nu pe numele acestuia sau pe miniatură).
- 2 Selectați o culoare din meniul pop-up Culoare și faceți clic pe OK.

Rasterizarea straturilor

Nu puteți utiliza instrumentele sau filtrele de pictură care conțin date vectoriale (cum ar fi straturile cu text, straturile cu forme, măștile vectoriale sau obiectele inteligente) și date generate (cum ar fi straturile de umplere). Puteți rasteriza totuși aceste straturi pentru a le converti conținutul la o imagine plată raster.

- ❖ Selectați straturile pe care doriți să le rasterizați, selectați Strat > Rasterizare și apoi selectați o opțiune din submeniul:


Text	Rasterizează textul de pe un strat cu text. Nu rasterizează datele vectoriale de pe strat.
Formă	Rasterizează un strat cu forme.
Umplere conținut	Rasterizează umplerea unui strat cu forme, păstrând masca vectorială.
Mască vectorială	Rasterizează masca vectorială de pe un strat, transformând-o într-o mască strat.
Obiect inteligent	Convertește un obiect inteligent într-un strat raster.
Video	Rasterizează cadrul video curent într-un strat imagine.
Strat	Rasterizează toate datele vectoriale de pe straturile selectate.
Toate straturile	Rasterizează toate straturile care conțin date vectoriale și generate.

Notă: Pentru a rasteriza straturile legate, selectați un strat legat, selectați Strat > Selectare straturi legate și apoi rasterizați straturile selectate.

Ștergerea unui strat sau a unui grup

Ștergerea straturilor de care nu mai aveți nevoie reduce dimensiunea fișierului imagine.

- 1 Selectați unul sau mai multe straturi sau grupuri din Paletă Straturi.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru ștergere cu mesaj de confirmare, faceți clic pe pictograma Ștergere. În mod alternativ, selectați Straturi > Ștergere > Strat sau Ștergere strat sau Ștergere grup din meniul Paletă Straturi.
 - Pentru a șterge stratul sau grupul fără confirmare, trageți-l spre pictograma Ștergere, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe pictograma Ștergere sau faceți clic pe tasta Ștergere având activat instrumentul Deplasare.
 - Pentru a șterge straturile ascunse, selectați Straturi > Ștergere > Straturi ascunse.

 Pentru a șterge straturile legate, selectați un strat legat, selectați Strat > Selectare straturi legate și apoi ștergeți straturile.

Exportul straturilor

Puteți exporta toate straturile sau straturile vizibile în fișiere separate.

- ❖ Selectați Fișier > Script-uri > Export straturi în fișiere.

Monitorizarea dimensiunii fișierelor

Dimensiunea fișierului depinde de dimensiunile pixelilor unei imagini și de numărul de straturi conținute. Imaginile cu mai mulți pixeli pot reproduce mai multe detalii la tipărire, dar necesită mai mult spațiu pe disc pentru stocare și este posibil ca editarea și tipărirea lor să fie mai lentă. Trebuie să monitorizați dimensiunile fișierelor dvs. pentru a vă asigura că acestea nu devin prea mari pentru scopurile dvs. Dacă dimensiunea fișierului devine prea mare, reduceți numărul de straturi din imagine sau modificați dimensiunea imaginii.

- ❖ Puteți vizualiza informațiile despre dimensiunea fișierului pentru o imagine în partea inferioară a ferestrei aplicației. Pentru informații suplimentare, consultați "Afișarea informațiilor despre fișier în fereastra documentului" la pagina 41.

Fuzionarea și ștampilarea straturilor

După ce ați finalizat conținutul straturilor, le puteți fuziona pentru a reduce dimensiunea fișierelor de imagini. La fuzionarea straturilor, datele de pe straturile superioare înlocuiesc toate datele care se suprapun peste straturile inferioare. Intersecția tuturor suprafețelor transparente din straturile fuzionate rămâne transparentă.

Notă: Nu puteți utiliza un strat de ajustare sau un strat de umplere ca strat țintă pentru o fuzionare.

Straturile pot fi atât fuzionate, cât și șampilate. Șampilarea permite fuzionarea conținutului mai multor straturi într-un strat țintă, celelalte straturi rămânând intacte.

Notă: Când salvați un document fuzionat, nu puteți reveni la starea existentă înainte de fuzionare; straturile sunt fuzionate permanent.

Fuzionarea a două straturi sau a grupurilor

- 1 Asigurați-vă că straturile și grupurile pe care doriți să le fuzionați sunt vizibile.
- 2 Selectați straturile și grupurile pe care doriți să le fuzionați.
- 3 Selectați Strat > Fuzionare straturi.

Notă: Puteți fuziona două straturi sau grupuri adiacente, selectând elementul superior, iar apoi selectând Strat > Fuzionare în jos sau Fuzionare grup. Puteți fuziona straturi legate, selectând Strat > Selectare straturi legate și fuzionând apoi straturile selectate.

Fuzionarea straturilor într-o mască de tăiere

- 1 Ascundeți toate straturile pe care nu doriți să le fuzionați.
- 2 Selectați stratul de bază din masca de tăiere. Stratul de bază trebuie să fie un strat raster.
- 3 Selectați Fuzionare mască de tăiere din meniul Straturi sau din meniul Paletă Straturi.

Pentru informații suplimentare despre măștile de tăiere, consultați “Straturile mască cu măști de tăiere” la pagina 318.

Fuzionarea tuturor straturilor și a grupurilor vizibile dintr-o imagine

❖ Selectați Fuzionare vizibile din Paletă Straturi sau din meniul Paletă Straturi. Sunt fuzionate toate straturile care au afișată o pictogramă în formă de ochi.

Notă: Pentru a activa comanda Fuzionare vizibile, trebuie selectat un strat vizibil.

Șampilarea straturilor multiple sau a straturilor legate

Când șampilati mai multe straturi selectate sau legate, Photoshop creează un strat nou cu conținutul fuzionat.

- 1 Selectați mai multe straturi.
- 2 Apăsați Ctrl+Alt+E (Windows) sau Command+Option+E (Mac OS).

Șampilarea tuturor straturilor vizibile

- 1 Activați vizibilitatea straturilor pe care doriți să le fuzionați.
 - 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Apăsați Shift+Ctrl+Alt+E (Windows) sau Shift+Command+Option+E (Mac OS).
 - Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și selectați Strat > Fuzionare vizibile.
- Photoshop creează un strat nou cu conținutul fuzionat.

Aplatizarea globală a straturilor

Aplatizarea reduce dimensiunea fișierului prin fuzionarea tuturor straturilor vizibile în fundal și abandonarea straturilor ascunse. Toate suprafețele transparente rămase sunt umplute cu alb. Când salvați o imagine aplatizată, nu puteți reveni la starea existentă înainte de aplatizare; straturile sunt fuzionate permanent.

Notă: Conversia unei imagini între unele moduri de culoare aplatizează fișierul. Pentru a edita imaginea inițială după conversie, salvați o copie a fișierului dvs. cu toate straturile intacte.

- 1 Asigurați-vă că toate straturile pe care doriți să le păstrați sunt vizibile.
- 2 Selectați Strat > Aplatizare imagine sau selectați Aplatizare imagine din meniul Paletă Straturi.

Setarea opacității sau a amestecării

Specificarea opacității pentru un strat sau grup

Opacitatea unui strat stabilește gradul de ascundere sau de afișare a stratului de sub acesta. Un strat cu opacitate de 1% este afișat aproape transparent, în timp ce unul cu opacitate de 100% este complet opac.

Notă: Nu puteți modifica opacitatea unui strat de fundal sau a unui strat blocat. Puteți totuși converti un strat de fundal la unul obișnuit care acceptă transparența. Consultați “Conversia fundalului și a straturilor” la pagina 278.

1 Selectați un strat sau un grup din Paletă Straturi.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În Paletă Straturi, introduceți o valoare în caseta de text Opacitate sau trageți de glisorul pop-up Opacitate.
- Selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare. Introduceți o valoare în caseta de text Opacitate sau trageți de glisorul pop-up Opacitate.
- Selectați instrumentul Deplasare și introduceți un număr care indică procentajul opacității.

Notă: Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat cu text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare sau selectați Opțiuni Amestecare din butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a meniului Paletă Straturi.

Specificarea opacității de umplere pentru un strat

Pe lângă setarea opacității care influențează orice stil al stratului și orice mod de amestecare aplicat asupra stratului, puteți specifica opacitatea umplerii pentru straturi. Opacitatea umplerii influențează pixelii pictați într-un strat sau formele desenate pe un strat fără a influența opacitatea oricărui efect de strat care a fost aplicat.

De exemplu, dacă stratul dvs. conține o formă desenată sau text care utilizează un efect de umbră a stratului, ajustați opacitatea de umplere pentru a modifica opacitatea formei sau a textului fără a modifica opacitatea umbrei.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În Paletă Straturi, introduceți o valoare în caseta de text Opacitate umplere sau trageți de glisorul pop-up Opacitate umplere.
- faceți dublu clic pe miniatura unui strat, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare și introduceți o valoare în caseta de text Opacitate umplere sau trageți glisorul meniului pop-up Opacitate umplere.

Notă: Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat cu text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare sau selectați Opțiuni Amestecare din butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a paletei Straturi. Introduceți o valoare în caseta de text Opacitate umplere.

Specificarea unui mod de amestecare pentru strat sau grup

Modul de amestecare a unui strat stabilește modul în care pixelii acestuia se amestecă cu pixelii de la baza imaginii. Puteți crea o varietate de efecte speciale utilizând modulele de amestecare.

În mod prestabilit, modul de amestecare al unui grup de straturi este Trecere prin, ceea ce înseamnă că grupul nu are propriile proprietăți de amestecare. Când selectați un alt mod de amestecare pentru un grup, modificați efectiv ordinea în care componentele imaginii sunt puse împreună. Mai întâi, sunt puse împreună toate straturile din grup. Grupul compozit este tratat ulterior ca o imagine unică și este amestecat cu restul imaginii utilizând modul de amestecare selectat. Astfel, dacă selectați pentru grup alt mod de amestecare decât Trecere prin, niciunul dintre straturile de ajustare sau modulele de amestecare a straturilor din interiorul grupului nu va fi aplicat în straturile din exteriorul grupului.

Notă: Nu există niciun mod de amestecare clar pentru straturi. În plus, modulele Densitate culoare+, Mai întunecat, Luminare, Diferență și Excludere nu sunt disponibile în cazul imaginilor Lab. Modulele de amestecare a straturilor disponibile pentru fișiere de 32 biți sunt Normal, Dizolvare, Întunecare, Multiplicare, Densitate liniară- (Adăugare), Întunecare culoare, Luminare culoare, Diferență, Nuanță, Saturație, Culoare și Luminozitate.

1 Selectați un strat sau un grup din paleta Straturi.

2 Selectați un mod de amestecare:

- Selectați o opțiune din meniul pop-up Mod Amestec din paleta Straturi.
- Selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare și apoi selectați o opțiune din meniul pop-up Mod Amestec.

Pentru un clip video referitor la utilizarea modurilor de amestecare, vizitați www.adobe.com/go/vid0012_ro.

Consultați și

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338

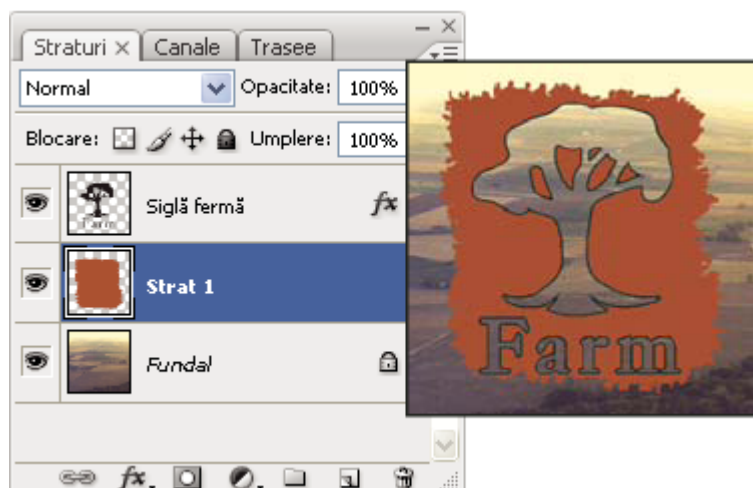
Umplerea straturilor noi cu o culoare neutră

Nu puteți aplica anumite filtre (cum ar fi filtrul Efecte iluminare) asupra straturilor fără niciun pixel. Această problemă se rezolvă dacă selectați Umplere cu culoare mod neutru în caseta Strat nou prin umplerea în prealabil a stratului cu o culoare presetată neutră. Această culoare invizibilă neutră este asignată conform modului a amestecare al stratului. Dacă nu este aplicat niciun efect, umplerea cu o culoare neutră nu are niciun efect pe straturile rămase. Opțiunea Umplere cu culoare neutră nu este disponibilă pentru straturile care utilizează modurile Normal, Dizolvare, Mixare puternică, Nuanță, Saturație, Culoare sau Luminositate.

Crearea unei penetrări

Opțiunile de penetrare vă permit să specificați straturile "prin care se penetrează" pentru a afișa conținutul celorlalte straturi. De exemplu, puteți utiliza un strat cu text pentru penetrarea unui strat de ajustare a culorii și afișarea porțiunii din imagine în care sunt utilizate culorile inițiale.

Pe măsură ce planificați efectul de penetrare, trebuie să hotărâți care strat va crea forma penetrării, care straturi vor fi penetrate și care straturi vor fi afișate. Dacă doriți să afișați un strat diferit de fundal, puteți plasa straturile pe care doriți să le utilizați într-un grup sau într-o mască de tăiere.



Logo fermă cu penetrare superficială în stratul Fundal

1 Efectuați una din următoarele operații în Paletă Straturi:

- Pentru a afișa fundalul, poziționați stratul care va crea penetrarea deasupra straturilor care vor fi penetrate și asigurați-vă că stratul inferior din imagine este stratul de fundal. (Selectați Strat > Nou > Fundal din strat pentru a converti un strat obișnuit la un strat de fundal).
- Pentru a afișa un strat deasupra fundalului, plasați într-un grup straturile pe care doriți să le penetrați. Stratul superior dintr-un grup va penetra straturile grupate către următorul strat de sub grup. Dacă doriți să penetrați toate straturile până la fundal, setați modul de amestecare pentru grup la Pătrundere prin (setare prestabilită).
- Pentru a afișa stratul de bază al unei măști de tăiere, plasați straturile pe care doriți să le utilizați într-o mască de tăiere. (Consultați “Straturi măști cu măști de tăiere” la pagina 318). Asigurați-vă stratul de bază are selectată opțiunea Amestec straturi tăiate ca grup. (Consultați “Efecte de amestecare grup” la pagina 292).

2 Selectați stratul superior (stratul care va crea penetrarea).

- 3 Pentru a afișa opțiunile de amestecare, faceți dublu clic pe strat (oriunde în exteriorul numelui sau al miniaturii stratului), selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare sau selectați Opțiuni Amestecare din meniul Paletă Straturi.

Notă: Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat cu text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare sau selectați Opțiuni Amestecare din butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a meniului Paletă Straturi.

4 Selectați o opțiune din meniul pop-up Penetrare:

- Selectați Superficial pentru a penetra până la primul punct de oprire posibil, cum ar fi primul strat după grupul de straturi sau stratul de bază al măștii de tăiere.
- Selectați Adânc pentru a penetra fundalul. Dacă nu există fundal, opțiunea Adânc penetrează până la transparență.

Notă: Dacă nu utilizați un grup de straturi sau o mască de tăiere, opțiunea Superficial sau Adânc creează o penetrare care afișează stratul de fundal (sau transparența, dacă stratul inferior nu este stratul de fundal).

5 Pentru a crea efectul de penetrare, efectuați una din următoarele operații:

- Reduceți opacitatea umplerii.
- Utilizând opțiunile din meniul Mod Amestec, modificați modul de amestecare pentru afișarea pixelilor de la bază.

6 Faceți clic pe OK.

Excluderea canalelor din amestec

Când amestecați un strat sau un grup, puteți restricționa efectele de amestecare la un canal specificat. În mod prestabilit, sunt incluse toate canalele. De exemplu, când utilizați o imagine RGB puteți selecta excluderea canalului de roșu din amestec; în imaginea compozită, sunt influențate numai informațiile din canalele de verde și albastru.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți dublu clic pe miniatura unui strat.
- Selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare.
- Selectați Opțiuni Amestecare din butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a paletei Straturi.

Notă: Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat cu text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare sau selectați Opțiuni Amestecare din butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a meniului Paletă Straturi.

2 În suprafața Amestec avansat a casetei de dialog Stil strat, deselectați toate canalele pe care nu doriți să le includeți când este amestecat stratul.

Efecte de grupare a amestecului

În mod prestabilit, straturile dintr-o mască de tăiere sunt amestecate cu straturile de bază, utilizând modul de amestecare al stratului cel mai de jos din grup. Puteți totuși opta pentru aplicarea modului de amestecare al stratului cel mai de jos numai pentru stratul respectiv, permițând păstrarea aspectului inițial al amestecului straturilor tăiate. (Consultați "Straturi măști cu măști de tăiere" la pagina 318).

De asemenea, puteți aplica modul de amestecare a unui strat la efectele stratului care modifică pixelii opaci, cum ar fi Strălucire interioară, Suprapunere culoare, fără a modifica efectele stratului care modifică numai pixelii transparenți, cum ar fi Strălucire exterioară sau Umbrire.

1 Selectați stratul pe care doriți să îl influențați.

2 Faceți dublu clic pe miniatura unui strat, selectați Opțiuni Amestecare din meniul Paletă Straturi sau selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare.

Notă: Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat cu text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare sau selectați Opțiuni Amestecare din butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a meniului Paletă Straturi.

3 Specificați domeniul opțiunilor de amestecare:

- Selectați Amestec efecte interioare ca grup pentru a aplica modul de amestecare al stratului asupra efectelor stratului care modifică pixelii opaci, cum ar fi Strălucire interioară, Satinare, Suprapunere culoare și Acoperire degrade.
- Selectați Amestec straturi tăiate ca grup pentru a aplica modul de amestecare al stratului de bază asupra tuturor straturilor din masca de tăiere. Dacă deselectați această opțiune (selectată întotdeauna în mod prestabilit), se păstrează modul de amestecare inițial și aspectul fiecărui strat din grup.



A



B



C

Opțiuni de amestecare avansată

A. Logo fermă și stratul Contur pictură, fiecare având modul său de amestec B. Opțiunea Amestec efecte interioare ca grup selectată C. Opțiunea Amestec straturi tăiate ca grup selectată

- Selectați Straturi modelate prin transparență pentru a restricționa efectele straturilor și penetrările la suprafețele opace ale stratului. Dacă deselectați această opțiune (selectată întotdeauna în mod prestabilit), aceste efecte se aplică în tot stratul.
- Selectați Efecte de ascundere mască strat pentru a restricționa efectele stratului la suprafața definită de masca strat.
- Selectați Efecte de ascundere mască vectorială pentru a restricționa efectele stratului la suprafața definită de masca vectorială.

4 Faceți clic pe OK.

Specificarea unui interval tonal pentru amestecarea straturilor

Glisoarele din caseta de dialog Opțiuni Amestecare controlează pixelii din stratul activ și din straturile vizibile de bază care vor fi afișate în imaginea finală. De exemplu, puteți elimina pixelii închiși din stratul activ sau puteți forța afișarea pixelilor luminoși din straturile de bază. De asemenea, puteți defini o gamă de pixeli amestecați parțial pentru a realiza o tranziție netedă între suprafețele amestecate și cele neamestecate.


1 Faceți dublu clic pe miniatura unui strat, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare sau selectați Adăugare stil strat > Opțiuni Amestecare din meniul Paletă Straturi.

Notă: Pentru a vizualiza opțiunile de amestecare pentru un strat cu text, selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare sau selectați Opțiuni Amestecare din butonul Adăugare stil strat din partea inferioară a meniului Paletă Straturi.

2 În suprafața Amestec avansat a casetei de dialog Stil strat, selectați o opțiune din meniul pop-up Amestec.

- Selectați Gri pentru a specifica o gamă de amestecare pentru toate canalele.

- Selectați un canal de culoare individual (de exemplu, roșu, verde sau albastru dintr-o imagine RGB) pentru specificarea canalului respectiv.
- 3** Utilizați glisoarele Strat curent și Strat de bază pentru a seta gama de luminozitate a pixelilor amestecați - măsurați pe o scală de la 0 (negru) la 255 (alb). Trageți de glisorul alb pentru a seta valoarea superioară a gamei. Trageți de glisorul negru pentru a seta valoarea inferioară a gamei.

 Pentru a defini o gamă de pixeli amestecați parțial, mențineți apăsată tasta *Alt* (Windows) sau *Option* (Mac OS) și trageți de un triunghi al glisorului până la jumătate. Cele două valori afișate deasupra glisorului divizat indică gama de amestecare parțială.

La specificarea gamelor de amestecare, rețineți următoarele îndrumări:

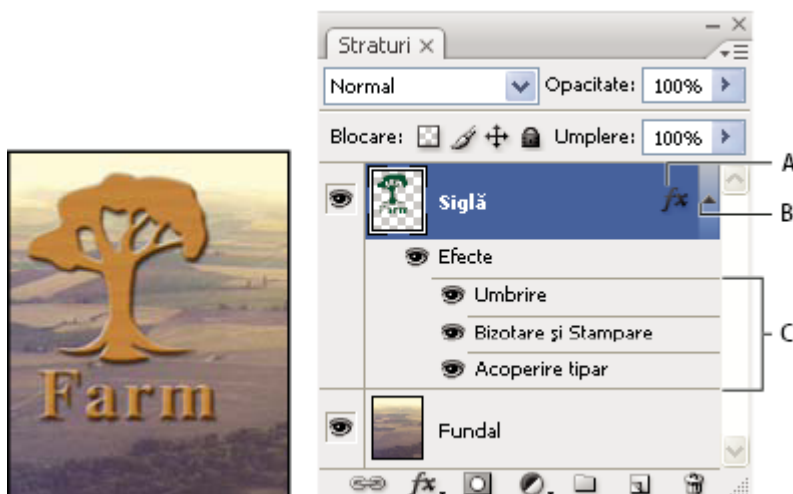
- Utilizați glisoarele Strat curent pentru a specifica intervalul de pixeli de pe stratul activ care vor fi amestecați și, implicit, afișați în imaginea finală. De exemplu, dacă trageți de glisorul alb până la 235, pixelii a căror valoare a luminozității depășește 235 vor rămâne neamestecați și vor fi excluși din imaginea finală.
- Utilizați glisoarele Strat de bază pentru a specifica intervalul de pixeli din straturile vizibile de bază care vor fi amestecați în imaginea finală. Pixelii amestecați sunt combinați cu pixeli din stratul activ pentru a realiza pixeli compoziți, în care pixelii neamestecați sunt afișați prin suprafețele suprapuse ale stratului activ. De exemplu, dacă trageți de glisorul negru până la 19, pixelii a căror valoare a luminozității este mai mică de 19 vor rămâne neamestecați și vor fi afișați prin stratul activ în imaginea finală.

Efecte și stiluri de straturi

Despre Efecte și stiluri de straturi

Photoshop oferă o varietate de efecte (cum ar fi umbre, străluciri și bizotări) care modifică aspectul conținutului unui strat. Efectele de strat sunt legate la conținutul stratului. Când deplasați sau editați conținutul stratului, aceleași efecte sunt aplicate asupra conținutului modificat. De exemplu, dacă aplicați un efect de umbră asupra unui strat cu text și apoi adăugați text nou, umbra este adăugată automat la textul nou.

Stilul stratului reprezintă unul sau mai multe efecte aplicate într-un strat sau într-un grup de straturi. Puteți aplica unul dintre stilurile presetate furnizate de Photoshop sau puteți crea un stil personalizat utilizând caseta de dialog Stiluri strat. Pictograma Efecte strat este afișată în partea dreaptă a numelui stratului din Paletă Straturi. Puteți expanda stilul din Paletă Straturi pentru a vizualiza sau a edita efectele care compun stilul.



Afișarea stratului cu efecte multiple aplicate în Paletă Straturi

A. Pictograma Efecte strat B. Faceți clic pentru a expanda sau a afișa efectele stratului C. Efecte strat

Când salvați un stil personalizat, acesta devine stil presetat. Stilurile presetate sunt afișate în paleta Stiluri și pot fi aplicate într-un strat sau un grup printr-un singur clic.

Aplicarea stilurilor presetate

Puteți aplica stiluri presetate din Paletă Stiluri. Stilurile pentru straturi incluse în Photoshop sunt grupate în biblioteci după funcție. De exemplu, o bibliotecă conține stiluri pentru crearea butoanelor Web; altă bibliotecă conține efecte de adăugare a stilurilor la text. Pentru a accesa aceste stiluri, trebuie să încărcați biblioteca corespunzătoare. Pentru informații referitoare la încărcarea și salvarea stilurilor, consultați “Crearea și gestionarea stilurilor presetate” la pagina 299

Notă: Nu puteți aplica stiluri de strat într-un fundal, strat blocat sau grup.

Afișarea paletei Stiluri

❖ Selectați Fereastră > Stiluri.

Aplicarea unui stil presetat într-un strat

În mod normal, aplicarea unui stil presetat înlocuiește stilul curent al stratului. Puteți adăuga totuși atributele unui al doilea stil la cele aparținând stilului curent.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe un stil din Paletă Stiluri pentru a-l aplica în straturile selectate în mod curent.
- Trageți un stil din paleta Stiluri pe un strat din Paletă Straturi.
- Trageți un stil din paleta Stiluri în fereastra documentului și eliberați butonul mouse-ului când cursorul se află deasupra conținutului stratului în care doriți să aplicați stilul.

Notă: Mențineți apăsată tasta Shift în timp ce faceți clic sau trageți pentru a adăuga (mai degrabă decât a înlocui) stilul la orice efect existent în stratul destinație.

- Selectați Strat > Stil strat > Opțiuni amestecare și faceți clic pe cuvântul *Stiluri* din caseta de dialog Stiluri strat (elementul superior din lista din partea stângă a casetei de dialog). Faceți clic pe stilul pe care doriți să îl aplicați și faceți clic pe OK.
- Când utilizați instrumentul Formă sau instrumentul Peniță în modul Straturi formă, selectați un stil din paleta pop-up a barei de opțiuni înainte de a desena forma.

Aplicarea unui stil din alt strat

❖ În Paletă Straturi, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți stilul din lista de efecte a stratului în alt strat.

Schimbarea modului de afișare a stilurilor presetate

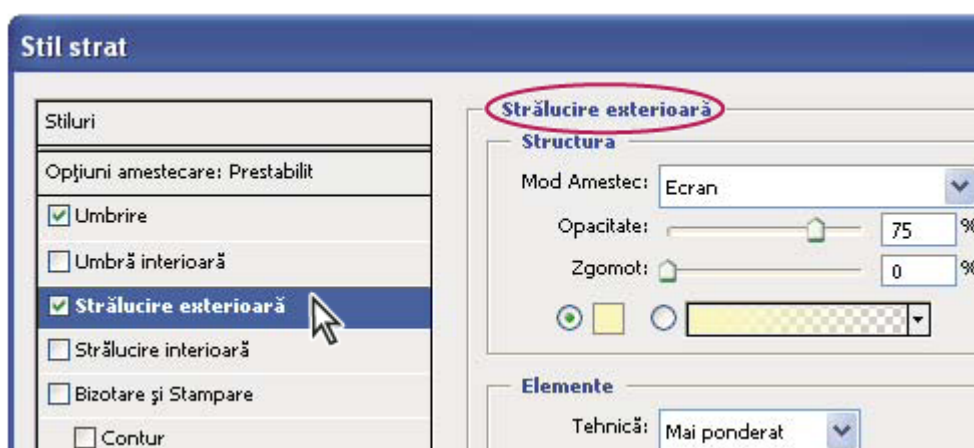
1 Faceți clic pe triunghiul din paleta Stiluri, caseta de dialog Stiluri strat sau paleta pop-up Stiluri strat din bara de opțiuni.

2 Selectați o opțiune de afișare din meniul paletelor:

- Numai text - pentru vizualizarea stilurilor stratului sub formă de listă.
- Miniatură mică sau Miniatură mare - pentru vizualizarea stilurilor stratului sub formă de miniaturi.
- Listă mică sau Listă mare - pentru vizualizarea stilurilor sub formă de listă cu afișarea unei miniaturi a stilului de strat selectat.

Prezentare generală a casetei de dialog Stiluri strat

Puteți edita stiluri aplicate într-un strat sau puteți crea stiluri noi cu ajutorul casetei de dialog Stiluri strat.



Caseta de dialog Stiluri strat. Faceți clic pe o casetă de validare pentru a aplica setările curente fără a fișarea opțiunilor efectului. Faceți clic pe numele unui efect pentru a afișa opțiunile acestuia.

Puteți crea stiluri personalizate utilizând unul sau mai multe din efectele următoare:

Umbrire Adaugă o umbră care cade în spatele conținutului de pe strat.

Umbră interioară Adaugă o umbră care cade exact în interiorul muchiilor conținutului stratului, conferindu-i un aspect înfundat.

Strălucire exterioară și Strălucire interioară Adaugă străluciri emanate din exteriorul sau interiorul muchiilor conținutului stratului.

Bizotare și Stampare Adaugă combinații variate de evidențieri și umbre într-un strat.

Satinare Aplică o umbră interioară care creează un finisaj satinat.


Acoperire color, degrade și tipar Umple conținutul stratului cu o culoare, un degrade sau un tipar.

Contur Evidențiază obiectul de pe stratul curent utilizând o culoare, un degrade sau un tipar. Este util mai ales pentru formele cu muchii dure, cum ar fi textul.

Aplicarea sau editarea unui stil de strat personalizat

Notă: Nu puteți aplica stiluri de strat într-un strat de fundal, strat blocat sau grup. Pentru a aplica un stil de strat într-un strat de fundal, acesta trebuie convertit în prealabil într-un strat obișnuit.

- 1 Selectați un singur strat din paleta Straturi.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți dublu clic pe strat în afara numelui stratului sau în afara miniaturii.
 - Faceți clic pe butonul Stiluri strat **fx** din partea inferioară a paletei Straturi și selectați un efect din listă.
 - Selectați un efect din submeniul Strat > Stil strat.
 - Pentru a edita un stil existent, faceți dublu clic pe un efect afișat sub numele stratului din Paletă Straturi. (Faceți clic pe triunghiul de lângă pictograma "fx" **fx** pentru a afișa efectele conținute în stil).
- 3 Setări opțiunile pentru efect din caseta de dialog Stil strat. Consultați "Opțiunile stilului de strat" la pagina 296.
- 4 Dacă doriți, adăugați alte efecte la stil. În caseta de dialog Stil strat, faceți clic pe caseta de validare din partea stângă a numelui efectului pentru a adăuga efectul fără a-l selecta.

 Puteți edita mai multe efecte fără a închide caseta de dialog Stil strat. Faceți clic pe numele unui efect din partea stângă a casetei de dialog pentru a-i afișa opțiunile.

Opțiunile stilului de strat

Altitudine În cazul efectului Bizotare și Stampare, setează înălțimea sursei de lumină. Setarea la 0 echivalează cu nivelul solului, iar 90 se situează direct deasupra stratului.

Unghi Stabilește unghiul de iluminare la care efectul este aplicat asupra stratului. Puteți trage cu mouse-ul în fereastra documentului pentru a ajusta unghiul efectului Umbrire, Umbră interioară sau Satinare.

Antialias Amestecă pixelii muchiei unui contur sau a unui contur lucios. Această opțiune este utilă pentru umbrele cu dimensiunea mică și contur complicat.

Mod Amestec Stabilește modul în care stilul stratului se amestecă cu straturile de bază, care pot include sau nu stratul activ. De exemplu, umbra interioară se amestecă cu stratul activ, deoarece efectul este desenat deasupra stratului respectiv, dar o umbră se amestecă numai cu straturile de sub stratul activ. În majoritatea cazurilor, modul prestabilit pentru fiecare efect conduce la cele mai bune rezultate. Consultați "Lista modurilor de amestecare" la pagina 338.

Efect subțiere Reduce limitele unui mat din Umbră interioară sau Strălucire interioară înaintea aplicării efectului de neclaritate.

Culoare Specifică culoarea unei umbriri, străluciri sau a unui ton luminos. Puteți face clic pe caseta Culoare și selecta o culoare.

Contur În cazul strălucirilor cu contur solid, Contur vă permite să creați inele de transparentă. În cazul strălucirilor umplute în degrade, Contur vă permite să creați variații în repetarea culorii și opacității degrade. La bizotare și stampare, Contur vă permite să sculptați crestele, văile și protuberanțele care sunt umbrite în timpul procesului de stampare. În cazul umbrelor, Contur vă permite să specificați estomparea. Pentru informații suplimentare, consultați "Modificarea efectelor straturilor cu contururi" la pagina 298.

Distanță Specifică distanța decalajului pentru un efect de umbră sau satinare. Puteți trage cu mouse-ul în fereastra documentului pentru a ajusta distanța decalajului.

Adâncime Specifică adâncimea unei bizotări. De asemenea, specifică adâncimea unui tipar.

Utilizare lumină globală Această setare vă permite să setați un unghi de iluminare "principal", care este disponibil apoi în toate efectele de straturi care utilizează umbrirea: Umbrei, Umbră interioară și Bizotare și stampare. În oricare dintre aceste efecte, dacă este selectată opțiunea Utilizare lumină globală și este setat un unghi de iluminare, acesta devine unghiul de iluminare globală. Oricare alt efect care are setată opțiunea Utilizare lumină globală preia automat aceeași setare pentru unghi. Dacă este deselectată opțiunea Lumină globală, unghiul de iluminare setat este "local" și se aplică numai asupra efectului respectiv. De asemenea, puteți seta unghiul de iluminare globală, selectând Stil strat > Iluminare globală.

Contur lucios Creează un aspect lucios, metalic. Contur lucios este aplicat după aplicarea umbririi unei bizotări sau stampări.

Degrade Specifică degrade-ul unui efect de strat. Faceți clic pe degrade pentru a afișa Editor degrade sau faceți clic pe săgeata inversată și selectați un degrade din paleta pop-up. Puteți edita un degrade sau crea unul nou, utilizând Editor degrade. Puteți edita culoarea sau opacitatea din panoul Acoperire degrade în același mod în care le editați în Editor degrade. Pentru unele efecte, puteți seta opțiuni suplimentare pentru degrade. Inversare transformă simetric orientarea degrade-ului, Aliniere cu strat utilizează caseta de încadrare a stratului pentru a calcula umplerea degrade, iar Scalare scalează aplicarea degrade-ului. De asemenea, puteți deplasa centrul degrade-ului, făcând clic și trăgând cu mouse-ul în fereastra imaginii. Stilul specifică forma degrade-ului.


Mod Tonuri luminoase sau Tonuri întunecate Specifică modul de amestecare a unei bizotări sau pentru Tonuri luminoase Stampare sau Tonuri întunecate Stampare.

Variabilitate Variaza aplicarea culorii sau opacității unui gradient.

Umbră obturare strat Controlează vizibilitatea umbririi dintr-un strat semitransparent.

Zgomot Specifică numărul de elemente aleatorii din opacitatea unei străluciri sau umbriri. Introduceți o valoare sau trageți de glisor.

Opacitate Setează opacitatea efectului stratului. Introduceți o valoare sau trageți de glisor.

Tipar Specifică tiparul unui efect al stratului. Faceți clic pe paleta pop-up și selectați un tipar. Faceți clic pe butonul Presetare nouă  pentru a crea un tipar presetat nou, bazat pe setările curente. Faceți clic pe Ajustare la original pentru ca originea tiparului să coincidă cu originea documentului (dacă este selectată opțiunea Legare la strat) sau pentru a poziționa originalul în colțul din stânga sus al stratului (dacă este deselectată opțiunea Legare la strat). Selectați Legare la strat dacă doriți ca tiparul să se deplaseze odată cu stratul. Trageți de glisorul Scalare sau introduceți o valoare pentru a specifica dimensiunea tiparului. Trageți de un tipar pentru a-l poziționa în strat; resetați poziția, utilizând butonul Ajustare la origine. Opțiunea Tipar nu este disponibilă, dacă nu este încărcat niciun tipar.

Poziție Specifică poziția unui efect de contur la Exterior, Interior sau Central.

Interval Controlează porțiunea sau intervalul strălucirii vizat pentru contur.

Dimensiune Specifică cantitatea de neclaritate sau dimensiunea umbririi.

Atenuare Atenuează rezultatele umbririi pentru a reduce artefactele nedorite.

Sursă Specifică sursa pentru o strălucire interioară. Selectați Centru pentru a aplica o strălucire emanată din centrul conținutului stratului sau Muchie pentru a aplica o strălucire care emană din interiorul muchiilor conținutului stratului.

Efect îngroșare Extinde limitele zonei mate înainte de aplicarea efectului de neclaritate.

Stil Specifică stilul unei bizotări: Teșire interioară creează o bizotare pe muchiile interioare ale conținutului stratului, Teșire exterioară creează o bizotare pe muchiile exterioare ale conținutului stratului, Stampare simulează efectul stampării conținutului stratului pe baza straturilor de bază, Stampare pernă simulează efectul stampării muchiilor conținutului stratului în straturile de bază, iar Stampare contur limitează stamparea la limitele unui contur aplicat stratului. (Efectul Stampare contur nu este vizibil dacă în strat nu este aplicată nicio tușă).

Tehnică Netezire, Daltă tare și Daltă moale sunt disponibile pentru efectele de bizotare și stampare; Mai atenuat și Precip se aplică pentru efectele Strălucire interioară și Strălucire exterioară.

• **Netezire** Aplică un efect ușor de neclaritate pentru o zonă mată și este util pentru toate tipurile de zone mate, indiferent dacă muchiile acestora sunt moi sau dure. La dimensiuni mari nu păstrează caracteristicile detaliate.

• **Daltă tare** Utilizează o tehnică de măsurare a distanței și este utilizată în principal pe zonele mate cu muchii tari din forme cu antialias, cum ar fi textul. Păstrează caracteristicile detaliate mai bine decât tehnica Netezire.

• **Daltă moale** Utilizează o tehnică modificată de măsurare a distanței; deși nu este la fel de precisă ca Daltă tare, este mai utilă pe un interval mai mare de zone mate. Păstrează caracteristicile mai bine decât tehnica Netezire.

• **Mai ponderat** Aplică un efect de neclaritate și este util pentru toate tipurile de suprafețe mate, indiferent dacă muchiile acestora sunt moi sau dure. La dimensiuni mai mari, Mai ponderat nu păstrează caracteristicile detaliate.

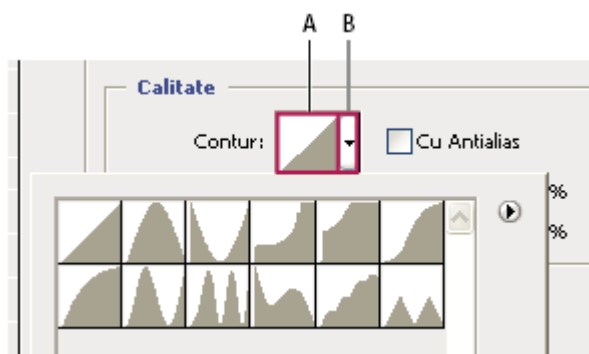
• **Precis** Utilizează o tehnică de măsurare a distanței pentru a crea o strălucire și este utilizată în principal pe zonele mate cu muchii tari din forme cu antialias, cum ar fi textul. Păstrează caracteristicile mai bine decât tehnica Mai ponderat.

Textură Aplică o textură. Utilizați Scalare pentru a scala dimensiunea texturii. Selectați Legare la strat dacă doriți ca textura să se deplaseze odată cu stratul. Inversare inversează textura. Adâncime variază gradul și direcția (sus/jos) de aplicare a texturii. Cu ajutorul opțiunii Ajustare la original, originea tiparului coincide cu originea documentului (dacă este deselectată opțiunea Legare la strat) sau originalul este poziționat în colțul din stânga sus al stratului (dacă este selectată opțiunea Legare la strat). Trageți de textură pentru a o poziționa în strat.

Modificarea efectelor straturilor cu contururi

Când creați stiluri de straturi personalizate, puteți utiliza contururi pentru a controla forma efectelor Umbrire, Umbră interioară, Strălucire interioară, Strălucire exterioară, Bizotare și Stampare și Satinare pe un interval dat. De exemplu, un contur liniar sau o umbrire conduce la înlăturarea opacității într-o tranziție liniară. Utilizați un contur personalizat pentru a crea o tranziție a umbrei unică.

Puteți selecta, reseta, șterge sau modifica previzualizarea conturilor din paleta pop-up Contur și Manager Presetări.



Detalii ale casetei de dialog Stil strat pentru efectul Umbrire

A. Faceți clic pentru a afișa caseta de dialog Editor contur. B. Faceți clic pentru afișarea paletii pop-up.

Crearea unui contur personalizat

1 Selectați efectul Umbrire, Umbră interioară, Strălucire interioară, Strălucire exterioară, Bizotare și Stampare, Contur sau Satinare din caseta de dialog Stil strat.

- 2 Faceți clic pe miniatura conturului din caseta de dialog Stil strat.
- 3 Faceți clic pe contur pentru a adăuga puncte și trageți pentru a ajusta conturul. Sau introduceți valori pentru Intrare și Ieșire.
- 4 Pentru a crea un colț ascuțit în locul unei curbe netede, selectați un punct și faceți clic pe Colț.
- 5 Pentru a salva conturul într-un fișier, faceți clic pe Salvare și denumiți conturul.
- 6 Pentru a stoca un contur ca presetat, selectați Nou.
- 7 Faceți clic pe OK. Contururile noi sunt adăugate în partea inferioară a paletei pop-up.

Încărcarea unui contur

- ❖ Faceți clic pe contur în caseta de dialog Stil strat, iar în caseta de dialog Editor contur selectați Încărcare. Deplasați-vă la dosarul care conține biblioteca de contururi pe care doriți să o încărcați și faceți clic pe Deschidere.

Ștergerea unui contur


- ❖ Faceți clic pe săgeata inversată de lângă conturul selectat curent pentru a vizualiza paleta pop-up. Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe conturul pe care doriți să îl ștergeți.

Setarea unui unghi de iluminare globală pentru toate straturile

Utilizarea iluminării globale conferă aspectul unei surse de lumină obișnuită care se reflectă în imagine.

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Strat > Stil strat > Lumină globală. În caseta de dialog Lumină globală, introduceți o valoare sau trageți de raza unghiului pentru a seta unghiul și altitudinea și faceți clic pe OK.
 - Pentru Umbră, Umbră interioară sau Bizotare, selectați Utilizare lumină globală din caseta de dialog Stil strat. Pentru Unghi, introduceți o valoare sau trageți de glisor și faceți clic pe OK.
- Iluminarea globală se aplică în fiecare strat care utilizează unghiul de iluminare globală.


Afișarea sau ascunderea stilurilor straturilor

Când un strat are un stil, în partea dreaptă a numelui stratului din paleta Straturi este afișată o pictogramă "fx" .

Ascunderea sau afișarea tuturor stilurilor de strat dintr-o imagine

- ❖ Selectați Strat > Stil strat > Ascundere globală efecte sau Afișare globală efecte.

Expandarea sau restrângerea stilurilor de strat din Paletă Straturi

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a expanda lista efectelor de strat aplicate stratului respectiv, faceți clic pe triunghiul  de lângă pictograma pentru stilurile straturilor *fx*.
 - Faceți clic pe triunghi pentru a restrânge efectele straturilor.
 - Pentru a expanda sau a restrânge toate stilurile straturilor aplicate într-un grup, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe triunghiul sau săgeata inversată aferentă grupului respectiv. Stilurile straturilor aplicate în toate straturile din grup se expandează sau se restrâng în mod corespunzător.

Crearea și gestionarea stilurilor presetate

Puteți crea un stil personalizat și îl puteți salva ca presetare disponibilă ulterior din Paletă Stiluri. Puteți salva stiluri presetate într-o librărie și le puteți încărca sau elimina din Paletă Stiluri în funcție de necesități.

Crearea unui stil de prestare nou

- 1 Selectați stratul care conține stilul pe care doriți să-l salvați ca presetare din paleta Straturi.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe o suprafață necompletată din Paletă Stiluri.
- Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și apoi faceți clic pe butonul Element nou din partea inferioară a paletei Stiluri.
- Selectați Stil nou din meniul Paletă Stiluri.
- Selectați Strat > Stil strat > Opțiuni Amestecare și faceți clic pe Strat nou în caseta de dialog Stil strat.

3 Introduceți un nume pentru stilul presetat, setați opțiunile stilului și faceți clic pe OK.


Redenumirea unui stil presetat

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți dublu clic pe un stil din Paletă Stiluri. Dacă paleta Stiluri este setată pentru a afișa stilurile sub formă de miniaturi, introduceți un nume nou în caseta de dialog și faceți clic pe OK. Sau introduceți un nume nou direct în Paletă Stiluri și apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).
- Selectați un stil din zona Stiluri a casetei de dialog Stiluri strat. Apoi selectați Redenumire stil din meniul pop-up, introduceți un nume nou și faceți clic pe OK.
- Când utilizați un instrument Formă sau Peniță, selectați un stil din paleta pop-up Stil strat de pe bara de opțiuni. Apoi selectați Redenumire stil din meniul paletii pop-up.

Ștergerea unui stil presetat

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți un stil spre pictograma Ștergere  din partea inferioară a paletii Straturi.
- Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe stilul stratului din Paletă Straturi.
- Selectați un stil din zona Stiluri a casetei de dialog Stiluri strat. (Consultați “Aplicarea stilurilor presetate” la pagina 295). Apoi selectați Ștergere stil din meniul pop-up.
- Când utilizați un instrument Formă sau Peniță, selectați un stil din paleta pop-up Stil strat de pe bara de opțiuni. Apoi selectați Ștergere stil din meniul paletii pop-up.

Salvarea unui set de stiluri presetate sub formă de bibliotecă

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Salvare stiluri din meniul Paletă Stiluri.
- Selectați Stiluri în partea din stânga a casetei de dialog Stiluri strat. Apoi selectați Salvare stiluri din meniul pop-up.
- Când utilizați un instrument Formă sau Peniță, faceți clic pe miniatura stilului stratului din bara de opțiuni. Apoi selectați Salvare stiluri din meniul pop-up al paletii.

2 Selectați o locație pentru biblioteca de stiluri, introduceți un nume pentru fișier și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva biblioteca oriunde. Totuși, dacă plasați fișierul bibliotecă în dosarul Presetări/Stiluri din locația implicită pentru presetări, la următoarea pornire a aplicației numele bibliotecii va fi afișat în partea inferioară a meniului paletii Stiluri.

Notă: De asemenea, puteți utiliza Manager Presetări pentru a redenumi, șterge și salva biblioteci de stiluri presetate.

Încărcarea unei biblioteci de stiluri presetate

1 Faceți clic pe triunghiul din Paletă Stiluri, caseta de dialog Stil strat sau paleta pop-up Stil strat din bara de opțiuni.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Încărcare stiluri pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Apoi selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să îl utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Selectați Înlocuire stiluri pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă. Apoi selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să îl utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Selectați un fișier bibliotecă (afișat în partea inferioară a meniului paletii). Apoi faceți clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.

- 3 Pentru a reveni la biblioteca prestabilită de stiluri presetate, selectați **Resetare stiluri**. Puteți fie să înlocuiți lista curentă, fie să adăugați biblioteca prestabilită la lista curentă.

Notă: De asemenea, puteți utiliza **Manager Presetări** pentru a încărca și a reseta bibliotecile de stiluri. Consultați "Despre Manager Presetări" la pagina 47.

Copierea stilurilor straturilor

Copierea și lipirea stilurilor reprezintă o modalitate simplă de aplicare a acelorași efecte în mai multe straturi.

Copierea stilurilor de straturi între straturi

- 1 Selectați stratul care conține stilul pe care doriți să îl copiați din Paletă Straturi.
- 2 Selectați **Strat > Stil strat > Copiere stil strat**.
- 3 Selectați stratul destinație din paletă și apoi **Strat > Stil strat > Lipire stil strat**.
Stilul de strat lipit înlocuiește stilul de strat existent în stratul sau straturile destinație.

Copierea stilurilor de straturi între straturi prin tragere

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - În Paletă Straturi, apăsați **Alt** (Windows) sau **Option** (Mac OS) și trageți de un singur efect de strat de pe un strat pe altul pentru a duplica efectul stratului sau trageți de bara **Efecte de un strat** pe altul pentru a duplica stilul stratului.
 - Trageți de unul sau mai multe efecte ale stratului din Paletă Straturi în imagine pentru a aplica stilul de strat rezultat în stratul superior din Paletă Straturi care conține pixeli în punctul de plasare.

Scalarea unui efect de strat

Este posibil ca stilul unui strat să fi fost reglat pentru o rezoluție țintă și caracteristici de dimensiune dată. Utilizând **Scalare efecte** puteți scala efectele din stilul stratului fără a scala obiectul asupra căruia este aplicat stilul stratului.

- 1 Selectați stratul din paleta Straturi.
- 2 Selectați **Strat > Stil strat > Efecte scalare**.
- 3 Introduceți un procent sau trageți de glisor.
- 4 Selectați **Previzualizare** pentru a previzualiza modificările efectuate în imagine.
- 5 Faceți clic pe **OK**.


Eliminarea efectelor stratului

Puteți elimina un efect individual dintr-un stil aplicat într-un strat sau puteți elimina integral stilul din strat.

Eliminarea unui efect dintr-un stil

- 1 Expandați stilul stratului pentru a-i vizualiza efectele din Paletă Straturi.
- 2 Trageți de efect spre pictograma **Ștergere**.

Eliminarea unui stil dintr-un strat

- 1 Selectați stratul care conține stilul pe care doriți să îl eliminați din Paletă Straturi.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - În Paletă Straturi, trageți de bara **Efecte** spre pictograma **Ștergere**.
 - Selectați **Strat > Stil strat > Golire stil strat**.
 - Selectați stratul, apoi faceți clic pe butonul **Golire stil**  din partea inferioară a paletei Stiluri.

Conversia unui stil de strat în straturi de imagini

Pentru a personaliza sau a regla aspectul stilurilor straturilor, puteți converti stilurile straturilor în straturi de imagini obișnuite. După ce convertiți un stil al stratului la straturi de imagini, puteți îmbunătăți rezultatul prin pictare sau prin aplicarea de comenzi și filtre. Totuși, nu mai puteți edita stilul stratului pe stratul inițial; de asemenea, stilul stratului nu se mai actualizează pe măsură ce modificați stratul de imagini inițial.

Notă: Este posibil ca straturile rezultate în urma acestui proces să nu conducă la o ilustrație care corespunde exact versiunii care utilizează stiluri de strat. La crearea straturilor noi, este posibil să vizualizați o alertă.

1 Selectați stratul care conține stilul pe care doriți să îl convertiți din Paletă Straturi.

2 Selectați Strat > Stil strat > Creare straturi.

Acum puteți modifica și restivui straturile noi în același mod ca straturile obișnuite. Unele efecte, cum ar fi Strălucire interioară, convertesc straturile dintr-o mască de tăiere.

De asemenea, puteți trage un stil al stratului spre butonul Strat nou din partea inferioară a paletei Straturi pentru a genera un strat nou dintr-un stil existent.

Straturile de ajustare și de umplere

Despre straturile de ajustare și de umplere

Un strat de ajustare aplică ajustări de culoare și tonale în imaginea dvs. fără a modifica permanent valorile pixelilor. De exemplu, în loc să efectuați ajustări de niveluri sau curbe direct în imagine, puteți crea un strat de ajustare a nivelurilor sau a curbilor. Ajustările de culori și de tonuri sunt stocate în stratul de ajustare și se aplică în toate straturile de sub acesta. Puteți abandona modificările și restaura imaginea inițială în orice moment.

Opțiunile stratului de ajustare corespund comenzilor din Imagine > meniul Ajustări: selectarea unui strat de ajustare din paleta Straturi deschide aceeași casetă de dialog precum comanda meniului corespunzător. Puteți redeschide dialogul Setări pentru a efectua o ajustare, făcând dublu clic pe miniatura stratului de ajustare din Paletă Straturi.

Straturile de umplere vă permit să umpleți un strat cu o culoare solidă, un degrade sau un tipar. Spre deosebire de straturile de ajustare, straturile de umplere nu influențează straturile existente sub acestea.

Straturile de ajustare oferă următoarele avantaje:

- Editări fără distrugerea informațiilor. Puteți încerca setări diferite și reedita stratul de ajustare în orice moment. De asemenea, puteți reduce efectul ajustării, reducând opacitatea stratului de ajustare.
- Pierdere redusă a datelor despre imagine prin ajustări multiple combinate. La fiecare ajustare directă a valorilor pixelilor, pierdeți unele date despre imagine. Puteți să utilizați mai multe straturi de ajustare și să efectuați ajustări minore. Photoshop combină toate ajustările înainte de a le aplica în imagine.
- Editare selectivă. Pictați pe masca imaginii stratului de ajustare pentru a aplica o ajustare pe o parte a imaginii. Ulterior, puteți controla părțile din imagine care urmează să fie ajustate, reeditând masca stratului. Puteți varia ajustarea, pictând pe mască cu diverse tonuri de gri.
- Posibilitate de aplicare a ajustărilor în mai multe imagini. Copiați și lipiți straturile de ajustare între imagini pentru a aplica aceleași ajustări de culori și tonuri.

Straturile de ajustare măresc dimensiunea fișierului imaginii, deși nu mai mult decât alte straturi. Dacă lucrați cu multe straturi, este posibil să doriți să reduceți dimensiunea fișierului, fuzionând straturile de ajustare cu straturile cu conținut de pixeli. Straturile de ajustare au numeroase caracteristici care pot fi găsite și în celelalte straturi. Puteți ajusta opacitatea și modul de amestecare ale acestora și le puteți grupa pentru a aplica ajustarea în straturi specifice. Puteți activa și dezactiva vizibilitatea acestora pentru a le aplica efectul sau pentru a previzualiza efectul.



Imagine inițială (stânga); stratul de ajustare este aplicat numai asupra hambarului (centru), clarificându-se astfel detaliile acestuia; stratul de ajustare este aplicat asupra întregii imagini (dreapta), efect care luminează întreaga imagine și pixelează norii.


Un strat de ajustare influențează toate straturile de sub acesta: puteți corecta mai multe straturi, efectuând o singură ajustare, în loc de a ajusta fiecare strat separat.

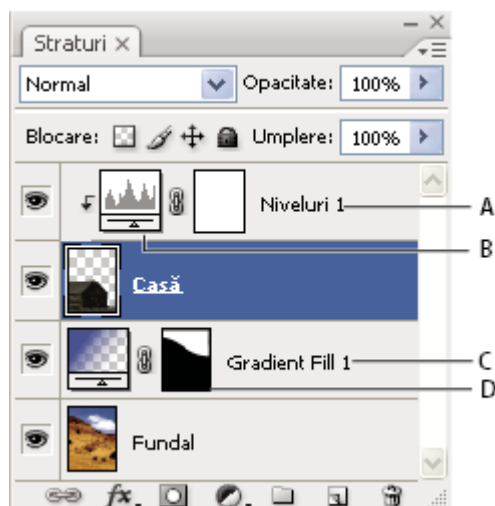
Consultați și

“Efectuarea ajustărilor de culori și de tonuri” la pagina 147

Crearea straturilor de ajustare și de umplere

Straturile de ajustare și straturile de umplere au aceleași opțiuni pentru opacitate și mod de amestecare ca straturile imaginilor. Le puteți rearanja, șterge, ascunde și duplica asemenea straturile imaginilor. În mod prestabilit, straturile de ajustare și straturile de umplere au măști strat, așa cum indică mască strat din partea stângă a miniaturii stratului. Pentru a crea straturi de ajustare fără măști strat, modificați această opțiune din dialogul Opțiuni Paletă Straturi (selectați Opțiuni paletă din meniul Paletă Straturi).

 Pentru a limita efectele stratului de ajustare sau ale stratului de umplere la o suprafață selectată, efectuați o selecție, creați un traseu închis și selectați-l sau selectați un traseu închis existent. Când utilizați o selecție, creați un strat de ajustare sau un strat de umplere limitat de o mască strat. Când utilizați un traseu, creați un strat de ajustare sau un strat de umplere limitat de o mască vectorială.




Straturile de ajustare și de umplere


A. Strat de ajustare limitat numai la stratul Reședință jurnal B. Miniatură strat C. Strat de umplere D. Mască strat

Crearea unui strat de ajustare

Pentru informații suplimentare despre anumite opțiuni ale stratului de ajustare, consultați “Efectuarea ajustărilor de culori și de tonuri” la pagina 147.


❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Strat de ajustare nou  din partea inferioară a paletei Straturi și alegeți un tip de strat de ajustare.
- Selectați Strat > Strat de ajustare nou și alegeți o opțiune. Denumiți stratul, setați opțiunile stratului și faceți clic pe OK.

 Pentru a limita efectele unui strat de ajustare la un grup de straturi, creați o mască de tăiere care constă în straturile respective. Puteți plasa straturile de ajustare în sau la baza măștii de tăiere. Ajustarea rezultată este limitată la straturile din grup. (Alternativ, puteți crea un grup de straturi care utilizează orice mod de amestecare în afară de Trecere prin).

Crearea unui strat de umplere

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Strat > Strat de umplere nou și alegeți o opțiune. Denumiți stratul, setați opțiunile stratului și faceți clic pe OK.
- Faceți clic pe butonul Strat de ajustare nou  din partea inferioară a paletei Straturi și alegeți un tip de strat de umplere.
 - **Culoare solidă** Umple stratul de ajustare cu culoarea planului frontal curent. Utilizați Alegere culoare pentru a selecta altă culoare de umplere.
 - **Degrade** Faceți clic pe degrade pentru a afișa Editor degrade sau faceți clic pe săgeata inversată și selectați un degrade din paleta pop-up. Setări opțiuni suplimentare dacă doriți. Stilul specifică forma degrade-ului. Unghiul specifică unghiul la care este aplicat degradeul. Scalarea modifică dimensiunea degradeului. Inversare transformă orientarea degradeului. Cuantizare reduce banda, aplicând cuantizare degradeului. Aliniere cu straturi utilizează caseta de încadrare a stratului pentru a calcula umplerea degradeului. Puteți trage în fereastra imaginii pentru a deplasa centrul degradeului.
 - **Tipar** Faceți clic pe tipar și selectați un tipar din paleta pop-up. Faceți clic pe Scalare și introduceți o valoare sau trageți de glisor. Faceți clic pe Ajustare la original pentru a face ca originea tiparului să fie aceeași cu originea documentului. Selectați Legare la strat dacă doriți ca tiparul să se deplaseze odată cu stratul. Dacă este selectată opțiunea Legare cu strat, puteți trage imaginea la poziția tiparului, în timp ce se deschide caseta de dialog Umplere tipar.

Editarea unui strat de ajustare sau de umplere

Puteți edita setările unui strat de ajustare sau de umplere sau îl puteți înlocui cu alt tip de ajustare sau de umplere.

De asemenea, puteți edita masca unui strat de ajustare sau de umplere pentru a controla efectul pe care stratul îl are asupra imaginii. În mod prestabilit, toate suprafețele unui strat de ajustare sau de umplere sunt "nemascate" și, în consecință, vizibile. (Consultați "Despre măștile strat și vectoriale" la pagina 313).

Modificarea opțiunilor pentru straturile de ajustare și de umplere

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți dublu clic pe miniatura stratului de ajustare sau de umplere din Paletă Straturi.
- Selectați Strat > Opțiuni conținut strat.

2 Efectuați ajustările dorite și faceți clic pe OK.

Notă: Straturile de ajustare inversate nu au setări editabile.

Modificarea tipului de strat de ajustare sau de umplere

1 Selectați stratul de ajustare sau de umplere pe care doriți să îl modificați.

2 Selectați Strat > Modificare conținut strat și selectați alt strat de ajustare sau de umplere din listă.

Fuzionarea straturilor de ajustare sau de umplere

Puteți fuziona un strat de ajustare sau de umplere în câteva moduri: cu stratul de sub acesta, cu straturile din propriul strat grupat, cu alte straturi selectate și cu toate celelalte straturi vizibile. Totuși, nu puteți utiliza un strat de ajustare sau un strat de umplere ca strat țintă pentru o fuzionare. Când fuzionați un strat de ajustare sau un strat de umplere cu stratul de sub acesta, ajustările sunt rasterizate și sunt aplicate permanent în stratul fuzionat. De asemenea, puteți rasteriza un strat de umplere fără a-l fuziona. (Consultați "Rasterizarea straturilor" la pagina 287).

Straturile de ajustare și straturile de umplere ale căror măști conțin numai valori de alb nu măresc semnificativ dimensiunea fișierului; în consecință, nu este necesar să fuzionați aceste straturi de ajustare pentru a conserva spațiul fișierului.

Editarea fără distrugerea informațiilor

Despre editarea fără distrugerea informațiilor

Editarea fără distrugerea informațiilor vă permite să efectuați modificări unei imagini fără a suprascrise datele imaginii inițiale, care rămân disponibile în cazul în care doriți să reveniți la ele. Deoarece editarea fără distrugerea informațiilor nu elimină datele dintr-o imagine, calitatea imaginii nu se degradează când efectuați editările. Puteți efectua editarea fără distrugerea informațiilor în Photoshop în câteva moduri:

Lucrul cu straturile de ajustare Stratul de ajustare aplică ajustări de culori și de tonuri unei imagini fără a modifica permanent valorile pixelilor.

Transformarea cu obiecte inteligente Obiectele inteligente permit scalarea, rotirea și deformarea fără distrugerea informațiilor.

Filtrarea cu filtre inteligente Filtrele aplicate obiectelor inteligente devin filtre inteligente și permit efecte de filtre fără distrugerea informațiilor.

Ajustarea variațiilor, a umbrelor și a tonurilor luminoase cu obiecte inteligente Comenzile Umbră/Evidențiere și Variații pot fi aplicate unui obiect inteligent ca filtre inteligente.

Retușarea pe un strat separat Instrumentele Clonare, Pensulă Corecție și pensulă Corecție Pată vă permit să retușați pe un strat separat, fără distrugerea informațiilor. Asigurați-vă că selectați Eșantionare globală straturi din bara de opțiuni (selectați Ignorare straturi de ajustare pentru a vă asigura că straturile de ajustare nu vor influența stratul separat de două ori). Puteți abandona retușarea nesatisfăcătoare, dacă este necesar.

Editarea în format brut cameră Ajustările seturilor de imagini brute, JPEG sau TIFF păstrează datele imaginii inițiale. Formatul brut cameră stochează setări de ajustări pe bază de imagini, separat de fișierele imaginilor inițiale.

Deschiderea fișierelor Format brut cameră ca obiecte inteligente Înainte de a putea edita fișierele Format brut cameră în Photoshop, trebuie să le configurați setările cu Format brut cameră. După ce editați un fișier Format brut cameră în Photoshop, nu puteți reconfigura setările Format brut cameră fără a pierde modificările. Deschiderea fișierelor format brut cameră în Photoshop ca obiecte inteligente vă permite să reconfigurați oricând setările Format brut cameră, chiar și după editarea fișierului.

Decuparea fără distrugerea informațiilor După ce creați un dreptunghi de decupare cu instrumentul Decupaj, selectați Ascundere din bara de opțiuni, pentru a păstra suprafața decupată într-un strat. Restaurați zona decupată oricând, selectând Imagine > Afișare globală sau trăgând de instrumentul Decupaj dincolo de muchia unei imagini. Opțiunea Ascundere este indisponibilă pentru imaginile care conțin doar un strat de fundal.

Mascarea Măștile strat și vectoriale nu distrug informațiile, deoarece puteți re-edita măștile fără a pierde pixelii pe care-i ascund. Măștile filtre vă permit să mascați efectele filtrelor inteligente de pe straturile obiecte inteligente.

Consultați și

“Despre Format brut cameră” la pagina 87

“Despre straturile de ajustare și de umplere” la pagina 302

“Decupajul imaginilor” la pagina 187

“Despre măștile de strat și vectoriale” la pagina 313

“Retușarea cu instrumentul Clonare” la pagina 193

“Retușarea cu instrumentul Pensulă Corecție” la pagina 195

“Retușarea cu instrumentul Pensulă Corecție Pată” la pagina 197

Despre Obiecte inteligente

Obiectele inteligente sunt straturi care conțin date despre imagini de la imagini raster sau vectoriale, precum fișiere Photoshop sau Illustrator. Obiectele inteligente păstrează conținutul unei imagini sursă cu toate caracteristicile sale inițiale, permițându-vă să efectuați editarea pe un strat fără distrugerea informațiilor.

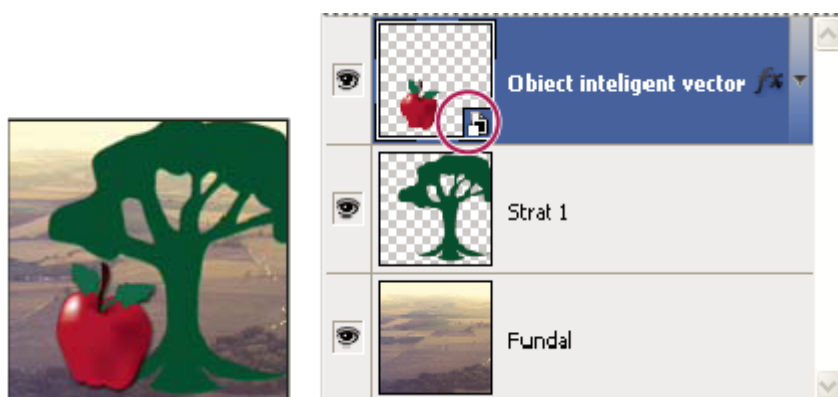
Puteți crea obiecte inteligente utilizând câteva metode: utilizând comanda Deschidere ca obiect inteligent, plasând un fișier, lipind date din Illustrator sau convertind unul sau mai multe straturi Photoshop în obiecte inteligente.

Cu obiectele inteligente puteți:

- Efectua transformări fără distrugerea informațiilor. Puteți scala, roti sau deforma un strat fără a pierde datele sau calitatea imaginii inițiale, deoarece transformările nu influențează datele inițiale. (Unele opțiuni de transformare, precum Perspectivă și Deformare, nu sunt disponibile).
- Lucra cu date vectoriale, precum ilustrații vectoriale din Illustrator, care altfel ar fi rasterizate în Photoshop.
- Efectua filtrare fără distrugerea informațiilor. Puteți edita oricând filtrele aplicate obiectelor inteligente.
- Edita un obiect inteligent și actualiza automat toate manifestările sale legate.

Nu puteți efectua operații care modifică datele pixelilor - precum pictarea, luminarea, întunecarea sau clonarea - direct pe un strat obiect inteligent, decât dacă îl converțiți în prealabil la strat obișnuit, care va fi rasterizat. Pentru a efectua operații care modifică datele pixelilor, puteți edita conținutul unui obiect inteligent, clona un strat nou deasupra stratului obiect inteligent, edita duplicatele obiectului inteligent sau crea un strat nou.

Notă: Când transformați un obiect inteligent care are un filtru inteligent aplicat, Photoshop dezactivează efectele filtrului în cursul efectuării transformării. Efectele filtrelor sunt aplicate din nou după finalizarea transformării. Consultați "Despre filtrele inteligente" la pagina 308.



Strat obișnuit și obiect inteligent în paleta Straturi. Pictograma din colțul din dreapta-jos al miniaturii indică obiectul inteligent.

Creare obiecte inteligente

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Fișier > Deschidere ca obiect inteligent, selectați un fișier și faceți clic pe Deschidere.
- Selectați Fișier > Plasare pentru a importa fișiere ca obiecte inteligente într-un document Photoshop deschis.

💡 *Deși puteți plasa fișiere JPEG, este recomandabil să plasați fișiere PSD, TIFF sau PSB, deoarece puteți să adăugați straturi, să modificați pixeli și să resalvați fișierul fără pierderi. (Salvarea unui fișier JPEG modificat necesită aplatizarea straturilor noi și recomprimarea imaginii, ceea ce conduce la degradarea calității imaginii).*

- Selectați Strat > Obiect inteligent > Conversie la obiect inteligent pentru a converti un strat selectat într-un obiect inteligent.
- În Bridge, selectați Fișier > Plasare > În Photoshop pentru a importa un fișier ca obiect inteligent într-un document Photoshop deschis.

💡 *Un mod facil de a lucra cu fișierele în format brut cameră este deschiderea acestora ca obiecte inteligente. Puteți face dublu clic oricând pe stratul obiect inteligent care conține fișierul brut pentru a ajusta setările formatului brut cameră.*

- Selectați unul sau mai multe straturi și selectați Strat > Obiecte inteligente > Conversie la obiect inteligent. Straturile sunt împachetate într-un obiect inteligent. Măștile de tăiere nu sunt păstrate când grupați straturile într-un obiect inteligent.
- Trageți straturile sau obiectele PDF sau Adobe Illustrator într-un document Photoshop.
- Lipiți ilustrațiile din Illustrator într-un document Photoshop și selectați Obiect inteligent din caseta de dialog Lipire. Pentru flexibilitate maximă, activați PDF și AICB (fără suport de transparență) în secțiunea Gestionare fișiere a casetei de dialog Preferințe.

Consultați și

“Plasarea unui fișier în Photoshop” la pagina 76

“Lipirea ilustrațiilor Adobe Illustrator în Photoshop” la pagina 77

Duplicarea unui obiect inteligent

❖ În paleta Strat-uri, selectați un strat obiect inteligent și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a crea un obiect inteligent duplicat, care este legat de cel inițial, selectați Strat > Creare > Strat prin copiere sau trageți stratul obiect inteligent pe pictograma Creare strat nou din partea inferioară a paletei Strat-uri. Editările pe care le efectuați originalului influențează copia și invers.
- Pentru a crea un obiect inteligent duplicat, care nu este legat de cel inițial, selectați Strat > Obiecte inteligente > Creare obiect inteligent prin copiere. Editările pe care le efectuați originalului nu influențează copia.

Este afișat un nou obiect inteligent în paleta Strat-uri, cu nume identic cu cel al originalului și cu afișul “copie”.

Editarea conținutului unui obiect inteligent

Când editați un obiect inteligent, conținutul sursă este deschis fie în Photoshop (în cazul în care conținutul reprezintă date raster sau un fișier în format brut cameră), fie în Illustrator (în cazul în care conținutul este un PDF vectorial). Când salvați modificările conținutului sursă, editările sunt afișate în toate manifestările legate ale obiectului inteligent din documentul Photoshop.

1 Selectați Obiect inteligent din paleta Strat-uri și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Strat > Obiecte inteligente > Editare conținut.
- Faceți dublu clic pe miniatura Obiecte inteligente din paleta Strat-uri.

2 Faceți clic pe OK pentru a închide caseta de dialog.

3 Efectuați editările fișierului din conținutul sursă, apoi selectați Fișier > Salvare.

Photoshop actualizează obiectul inteligent pentru a reflecta modificările efectuate. (Dacă nu vedeți modificările, faceți ca documentul Photoshop să conțină obiectul inteligent activ).

Înlocuirea conținutului unui obiect inteligent

Puteți actualiza datele imaginii dintr-una sau mai multe manifestări (dacă obiectele inteligente sunt legate) ale unui obiect inteligent.

***Notă:** Când înlocuiți un obiect inteligent, sunt păstrate scalarea, deformarea sau efectele pe care le-ați aplicat primului obiect inteligent.*

1 Selectați obiectul inteligent și alegeți Strat > Obiecte inteligente > Înlocuire conținut.

2 Navigați la fișierul pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Plasare.

3 Faceți clic pe OK.

Noul conținut este plasat în obiectul inteligent. De asemenea, sunt actualizate obiectele inteligente legate.

Consultați și

“Despre plasarea fișierelor” la pagina 76

Exportul conținutului unui obiect inteligent

1 Selectați obiectul inteligent din paleta Strat-uri și alegeți Strat > Obiecte inteligente > Export conținut.


2 Alegeți o locație pentru conținutul obiectului inteligent, apoi faceți clic pe Salvare.

Photoshop exportă obiectul inteligent în formatul plasat inițial (JPEG, AI, TIF, PDF sau alte formate). Dacă obiectul inteligent a fost creat din straturi, este exportat în format PSB.

Conversia un obiect inteligent într-un strat

Conversia unui obiect inteligent la un strat obișnuit rasterizează conținutul la dimensiunea curentă. Converteți un obiect inteligent la un strat obișnuit numai dacă nu mai aveți nevoie să editați datele obiectului inteligent. Transformările, deformările și filtrele aplicate unui obiect inteligent nu mai sunt editabile după rasterizarea obiectului inteligent.

❖ Selectați obiectul inteligent și alegeți Strat > Rasterizare > Obiect inteligent.

 Dacă doriți să re-creați obiectul inteligent, reselectați straturile sale inițiale și începeți de la zero. Noul obiect inteligent nu va păstra transformările pe care le-ați aplicat obiectului inteligent inițial.

Despre filtrele inteligente

Orice filtru aplicat unui obiect inteligent este un filtru inteligent. Filtrele inteligente sunt afișate în paleta Straturi, sub stratul obiect inteligent căruia i-au fost aplicate. Deoarece puteți ajusta, elimina sau ascunde filtrele inteligente, acestea nu distrug informațiile.

Puteți aplica orice filtru Photoshop - cu excepția Extragere, Lichefiere, Creator tipar și Punct de fugă - ca filtru inteligent. În plus, puteți aplica ajustări de tip Umbră/Evidențiere și Variații ca filtre inteligente.

Pentru a lucra cu filtrele inteligente, selectați un strat obiect inteligent, alegeți un filtru, apoi setați opțiunile filtrului. După ce aplicați un filtru inteligent, îl puteți ajusta, reordona sau șterge.

Pentru a extinde sau a restrânge vizualizarea filtrelor inteligente, faceți clic pe triunghiul de lângă pictograma filtrului inteligent, afișată la dreapta stratului obiect inteligent în paleta Straturi. (De asemenea, această tehnică afișează sau ascunde stilurile straturilor). Sau selectați Opțiuni paletă Straturi din meniul paletă Straturi, apoi selectați Expandare efecte noi în caseta de dialog.

Utilizați măștile de filtre pentru a masca selectiv efectele filtrelor inteligente. Consultați "Mascarea filtrelor inteligente" la pagina 310.

Notă: Dacă deschideți un fișier care conține un strat obiect inteligent cu un obiect inteligent în Photoshop, Photoshop păstrează efectele filtrelor inteligente când îl deschideți, inclusiv măștile filtrelor. Totuși, dacă ulterior editați stratul obiect inteligent, Photoshop nu va afișa filtrele inteligente ale stratului. Nu puteți edita măștile filtrelor în Photoshop.

Pentru un clip video referitor la filtrele inteligente, vizitați www.adobe.com/go/vid0004_ro.

Aplicarea unui filtru inteligent

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a aplica un filtru inteligent unui întreg strat obiect inteligent, selectați stratul din paleta Straturi.
- Pentru a reduce efectele filtrului inteligent la o zonă selectată a unui strat obiect inteligent, efectuați o selecție.
- Pentru a aplica un filtru inteligent unui strat obișnuit, selectați stratul, apoi alegeți Filtru > Conversie pentru filtre inteligente și faceți clic pe OK.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Alegeți un filtru din meniul Filtru. Puteți alege orice filtru, inclusiv filtre de la terți, care acceptă filtre inteligente, cu excepția Extragere, Lichefiere, Creator tipar și Punct de fugă.
- Selectați Imagine > Ajustări > Umbră/Evidențiere sau Imagine > Ajustări > Variații.

Notă: Dacă aplicați unul sau mai multe filtre utilizând galeria de filtre, acestea sunt afișate ca grup în paleta Straturi, denumit "Galerie filtre". Nu puteți rearanja filtrele dintr-o galerie de filtre. Puteți edita filtrele individuale făcând dublu clic pe o intrare din galeria de filtre.

3 Setați opțiunile filtrului și faceți clic pe OK.

Filtrul inteligent este afișat sub rândul Filtre inteligente din paleta Straturi, sub stratul obiect inteligent. Dacă vedeți o pictogramă de avertisment lângă filtrul inteligent în paleta Straturi, filtrul nu acceptă modul sau adâncimea de culoare a imaginii.

După ce aplicați un filtru inteligent, îl puteți trage (sau un grup întreg de filtre inteligente) în alt strat obiect inteligent din paleta Straturi; apăsați Alt-tragere (Windows) sau Option-tragere (Mac OS) pe filtrele inteligente. Nu puteți trage filtre inteligente pe straturi obișnuite.

Pentru un clip video referitor la aplicarea filtrelor inteligente, vizitați www.adobe.com/go/vid0004_ro.

Editarea unui filtru inteligent

Dacă un filtru inteligent conține setări editabile, îl puteți edita oricând. De asemenea, puteți edita opțiunile de amestecare pentru filtrele inteligente.

Notă: Când editați un filtru inteligent, nu puteți previzualiza filtrele stivuite pe acesta. După ce finalizați editarea filtrului inteligent, Photoshop afișează din nou filtrele stivuite pe acesta.

Consultați și

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338


“Specificarea opacității pentru un strat sau grup” la pagina 290

Editarea setărilor filtrului inteligent

- 1 Faceți dublu clic pe Filtru inteligent în paleta Straturi.
- 2 Setati opțiunile filtrului și faceți clic pe OK.

Editarea opțiunilor de amestecare pentru filtrul inteligent

Editarea opțiunilor de amestecare ale filtrelor inteligente este similară utilizării comenzii Estompăre la aplicarea unui filtru unui strat tradițional.

- 1 Faceți dublu clic pe pictograma Editare opțiuni amestecare  de lângă filtru, în paleta Straturi.
- 2 Setati opțiunile de amestecare și faceți clic pe OK.

Ascunderea filtrelor inteligente

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a ascunde un singur filtru inteligent, faceți clic pe pictograma în formă de ochi de lângă filtrul inteligent din paleta Straturi. Pentru a afișa filtrul inteligent, faceți clic în coloană din nou.
- Pentru a ascunde toate filtrele inteligente aplicate unui strat obiect inteligent, faceți clic pe pictograma în formă de ochi de lângă rândul Filtre inteligente din paleta Straturi. Pentru a afișa filtrele inteligente, faceți clic în coloană din nou.

Reordonarea, duplicarea sau ștergerea filtrelor inteligente

Puteți să reordonați filtrele inteligente în paleta Straturi, să le duplicați sau să ștergeți filtrele inteligente dacă nu mai doriți să le aplicați unui obiect inteligent.

Reordonarea filtrelor inteligente

❖ În paleta Straturi, trageți un filtru inteligent în sus sau în jos în listă. Nu puteți reordona filtrele inteligente aplicate din galeria de filtre.

Photoshop aplică filtrele inteligente de jos în sus.

Duplicarea filtrelor inteligente

❖ În paleta Straturi, Alt-tragere (Windows) sau Option-tragere (Mac OS) filtrul inteligent de pe un obiect inteligent pe altul sau într-o locație nouă din lista de filtre inteligente.

Notă: Pentru a duplica toate filtrele inteligente, Alt-tragere (Windows) sau Option-tragere (Mac OS) pe pictograma Filtre inteligente care este afișată lângă stratul obiect inteligent.

Ștergerea filtrelor inteligente

- Pentru a șterge un filtru inteligent individual, trageți-l pe pictograma Ștergere din partea inferioară a paletei Straturi.
- Pentru a șterge toate filtrele inteligente aplicate unui strat obiect inteligent, selectați stratul obiect inteligent și alegeți Strat > Filtru inteligent > Golire filtre inteligente.

Mascarea filtrelor inteligente

Când aplicați un filtru inteligent unui obiect inteligent, Photoshop afișează o miniatură pentru mască goală (albă) pe rândul Filtre inteligente din paleta StratURI, sub obiectul inteligent. În mod implicit, această mască afișează întregul efect al filtrului. (Dacă ați efectuat o selecție înainte de aplicarea filtrului inteligent, Photoshop afișează masca corespunzătoare în locul unei măști goale în rândul Filtre inteligente din paleta StratURI).

Utilizați măștile de filtre pentru a masca selectiv filtrele inteligente. Când mascați filtre inteligente, mascarea se aplică tuturor filtrelor inteligente - nu puteți masca filtre inteligente individuale.

Măștile de filtre funcționează foarte asemănător cu măștile de stratURI și puteți utiliza multe dintre tehnicile similare cu acestea. precum măștile de stratURI, măștile de filtre sunt stocate drept canale alfa în paleta canale și puteți încărca limite acestora ca selecție.

Precum măștile de stratURI, puteți picta pe o mască de filtru. Zonele filtrului pe care le pictați în negru sunt ascunse, zonele pe care pictați în alb sunt vizibile, iar zonele pe care pictați în nuanțe de gri sunt afișate în diverse niveluri de transparență.

Notă: În mod implicit, măștile de stratURI sunt legate la stratURI obișnuite. Când deplasați masca stratului sau stratul utilizând instrumentul Deplasare, acestea se deplasează ca o unitate. Măștile aplicate straturilor obiect inteligent, inclusiv măștile de filtre, nu sunt legate la stratURI. Dacă deplasați o mască de filtru sau un strat utilizând instrumentul Deplasare, acestea nu se deplasează ca o unitate.

Consultați și

“Selectarea și afișarea canalului măștii strat” la pagina 315

“Încărcarea limitelor unui strat sau ale unei măști strat sub formă de selecție” la pagina 317

Efecte Mascare filtru inteligent

1 Faceți clic pe miniatura măștii de filtru din paleta StratURI pentru a o activa.


În jurul miniaturii măștii este afișat un chenar.

2 Selectați oricare dintre instrumentele de editare sau de pictare.

3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a ascunde porțiuni din filtru, pictați masca cu negru.
- Pentru a afișa porțiuni din filtru, pictați masca cu alb.
- Pictați masca în gri, pentru ca filtrul să fie vizibil parțial.

•

 De asemenea, puteți aplica ajustări și filtre de imagini măștilor de filtre.

Afișare numai mască filtru

❖ Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe miniatura măștii filtrului din paleta StratURI. Pentru a afișa stratul obiect inteligent, Alt-clic sau Option-clic din nou pe miniatura măștii filtrului.

Deplasarea sau copierea măștilor de filtre

- Pentru a deplasa masca la alt efect de filtru inteligent, trageți masca pe alt efect de filtru inteligent.
- Pentru a copia masca, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți masca pe alt efect de filtru inteligent.

Dezactivarea unei măști filtru

❖ Shift-clic pe miniatura măștii filtrului din paleta StratURI sau selectați Strat > Filtru inteligent > Dezactivare mască filtru.

Când masca este dezactivată, este afișat un X roșu peste miniatura măștii filtrului, iar filtrul inteligent este afișat fără mascare. Pentru a reactiva masca, Shift-clic din nou pe miniatura măștii filtrului inteligent.

Ștergerea unei măști pentru filtru inteligent

- Trageți miniatura măștii de filtru din paleta StratURI pe pictograma Ștergere.
- Selectați efectul filtrului inteligent și selectați Filtru > Filtre inteligente > Ștergere mască filtru.

Adăugarea unei măști filtru

Dacă ștergeți o mască de filtru, puteți adăuga ulterior altă mască.

- Pentru a adăuga o mască goală, selectați efectul filtrului inteligent și alegeți Strat > Filtre inteligente > Adăugare mască filtru.
- Pentru a adăuga o mască bazată pe o selecție, efectuați o selecție, apoi faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe rândul Filtre inteligente din paleta Straturi și alegeți Adăugare mască filtru.

Compoziții Straturi

Despre Compoziții Straturi

Deseori, designerii creează *compoziții* sau compoziții multiple ale machetei unei pagini pentru a le prezenta clienților. Utilizând compoziții ale straturilor, puteți crea, gestiona sau vizualiza mai multe versiuni ale unei machete într-un singur fișier Photoshop.

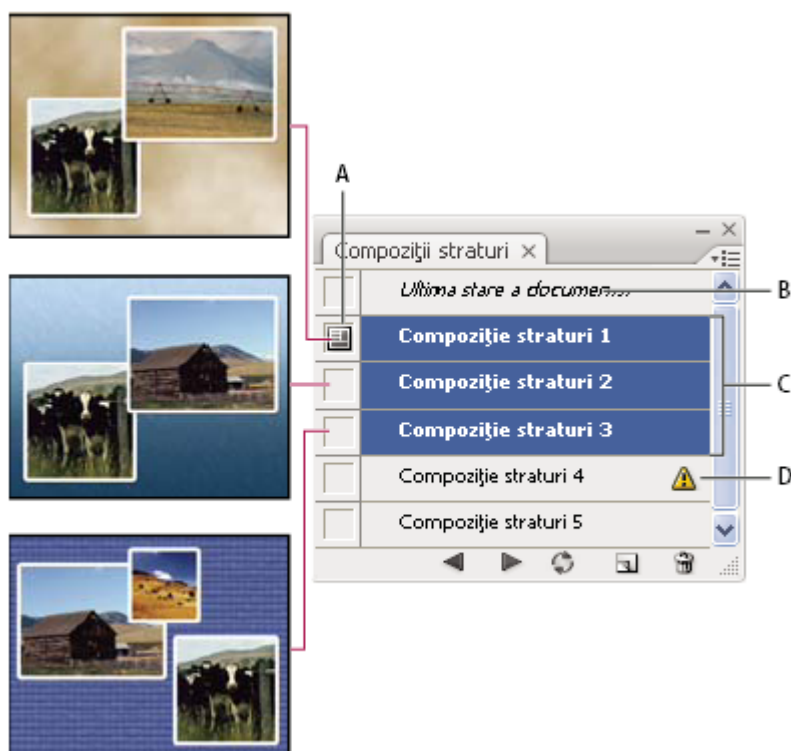
O compoziție a stratului reprezintă un instantaneu al unei stări din Paletă Straturi. Compozițiile straturilor înregistrează trei tipuri de opțiuni pentru straturi:

- Vizibilitate strat - dacă un strat este afișat sau ascuns.
- Poziția stratului în document.
- Aspect strat - dacă un stil de strat este aplicat asupra stratului și asupra modului de amestecare a stratului.

Notă: Spre deosebire de efectele straturilor, setările pentru Filtru inteligent pot fi modificate în toate compozițiile straturilor. Dacă un filtru inteligent este aplicat într-un strat, este afișat în toate compozițiile straturilor pentru imagine.

Puteți exporta compozițiile straturilor în fișiere separate, într-un singur PDF sau într-o Galerie Foto Web.

Pentru a afișa paleta, selectați Fereastră > Compoziții Straturi.




Paletă Compoziții Straturi





A. Pictograma Aplicare compoziție straturi B. Ultima stare a documentului C. Compoziții selectate D. Pictograma Compoziție imposibil de restaurat integral

Crearea unei compoziții de straturi

- 1 Pentru a afișa paleta Compoziție Straturi, selectați Fereastră > Compoziție Straturi.
- 2 Faceți clic pe butonul Creare compoziție straturi nou din partea inferioară a paletii Compoziții Straturi. Noua compoziție reflectă starea curentă a straturilor din Paletă Straturi.
- 3 În caseta de dialog Compoziție straturi nouă, denumiți compoziția, adăugați comentarii descriptive și selectați opțiunile de aplicat straturilor: Vizibilitate, Poziție și Aspect.
- 4 Faceți clic pe OK. Toate compozițiile noi păstrează opțiunile selectate pentru compoziția anterioară, astfel încât nu este necesar să le selectați din nou dacă doriți să păstrați caracterul identic al compozițiilor.


 Pentru a duplica o compoziție, selectați o compoziție din paleta Compoziții Straturi și trageți-o spre butonul Compoziții noi.

Aplicarea și vizualizarea compozițiilor straturilor


- ❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a vizualiza o compoziție a straturilor, trebuie să o aplicați mai întâi în document. În paleta Compoziții straturi, faceți clic pe pictograma Aplicare compoziție straturi  de lângă o compoziție selectată.
 - Pentru a naviga printr-o vizualizare a tuturor compozițiilor de straturi, utilizați butoanele Anterior  și Următor  din partea inferioară a paletii.
 - Pentru a parcurge vizualizarea anumitor compoziții selectate, selectați compozițiile din paleta Compoziții Straturi și apoi faceți clic pe butoanele Anterior și Următor din partea inferioară a paletii. Cu această opțiune parcurgeți numai compozițiile selectate.
 - Pentru a restaura documentul la starea existentă înainte selectării unei compoziții de straturi, faceți clic pe pictograma Aplicare compoziție straturi  de lângă Ultima stare a documentului din partea superioară a paletii Compoziții straturi.

Modificarea și actualizarea unei compoziții de straturi

Dacă modificați configurația unei compoziții de straturi, trebuie să o actualizați.

- 1 Selectați compoziția straturilor din paleta Compoziții Straturi.
- 2 Modificați vizibilitatea, poziția sau stilul stratului. Este posibil să fie necesar să modificați opțiunile compoziției stratului pentru a înregistra aceste modificări.
- 3 Pentru a modifica opțiunile compozițiilor, selectați Opțiuni compoziție strat din meniul paletii și selectați opțiuni suplimentare pentru a înregistra stilul și poziția stratului.
- 4 Faceți clic pe butonul Actualizare compoziție strat  din partea inferioară a paletii.

Avertismente de golire a compoziției straturilor

Anumite acțiuni creează o stare în care compoziția stratului nu mai poate fi restaurată integral. Acest lucru se întâmplă când ștergeți, fuzionați un strat, converțiți un strat în fundal sau converțiți un mod de culoare. În aceste situații, este afișată o pictogramă de avertizare  lângă numele compoziției stratului.

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Ignorați avertismentul, putând pierde unul sau mai multe straturi. Este posibil ca alți parametri salvați să se păstreze.
 - Actualizați compoziția; se pierd parametrii captați anterior, dar compoziția este actualizată.
 - Faceți clic pe pictograma de avertizare pentru a vizualiza mesajul care vă informează că stratul nu poate fi restaurat corespunzător. Selectați Golire pentru a elimina pictograma de avertizare și a lăsa straturile rămase nemodificate.
 - Faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe pictograma de avertizare pentru a vizualiza meniul pop-up care vă permite să selectați comanda Golire avertisment compoziție straturi sau Golire globală avertismente compoziții straturi.

Ștergerea unei compoziții de straturi

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați compoziția de straturi din paleta Compoziții Straturi și faceți clic pe pictograma Ștergere din paletă sau selectați Ștergere compoziție straturi din meniul paletei.
- Trageți-o spre pictograma Ștergere din paletă.

Exportul compozițiilor de straturi

Puteți exporta compozițiile de straturi în fișiere individuale, într-un PDF care conține mai multe compoziții de straturi și într-o Galerie Foto Web de compoziții de straturi.

❖ Selectați Fișier > Scripturi și apoi selectați una din următoarele comenzi:

Compoziții Straturi în fișiere	Exportă toate compozițiile de straturi în fișiere individuale, câte una pentru fiecare compoziție.
Compoziții Straturi în PDF	Exportă toate compozițiile de straturi într-un fișier PDF.
Compoziții Straturi în WPG	Exportă toate compozițiile de straturi într-o Galerie Foto Web.

Mascarea straturilor

Puteți adăuga o mască la un strat și utiliza masca pentru a ascunde porțiunile stratului și a afișa straturile de mai jos. Mascarea straturilor este o tehnică valoroasă de compunere utilizată pentru a combina mai multe fotografii într-o singură imagine sau pentru a efectua corecții locale de culori și tonuri.

Despre măștile de strat și vectoriale

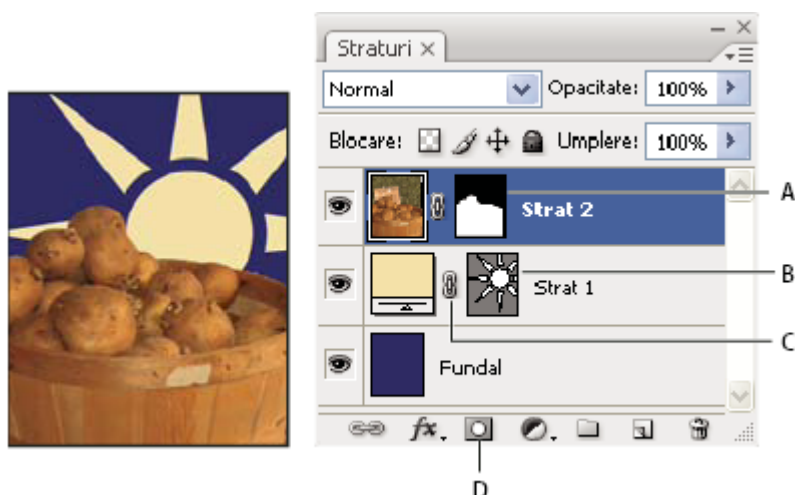
Puteți utiliza măști pentru a ascunde porțiuni ale unui strat și a afișa porțiuni ale straturilor de mai jos. Puteți crea două tipuri de măști:

- Măștile strat sunt imagini Bitmap dependente de rezoluție, editate cu instrumentele de desenare sau de selecție.
- Măștile vectoriale sunt independente de rezoluție și sunt create cu un instrument Peniță sau Formă.

Măștile de straturi și vectoriale nu distrug informațiile, ceea ce înseamnă că puteți reveni și reedita măștile ulterior, fără a pierde pixelii pe care îi ascund.

În Paletă Straturi, măștile strat și vectoriale sunt afișate sub formă de miniaturi suplimentare în partea dreaptă a miniaturii stratului. Pentru masca strat, această miniatură reprezintă canalul de tonuri de gri creat la adăugarea măștii strat. Miniatura măștii vectoriale reprezintă un traseu care decupează conținutul stratului.

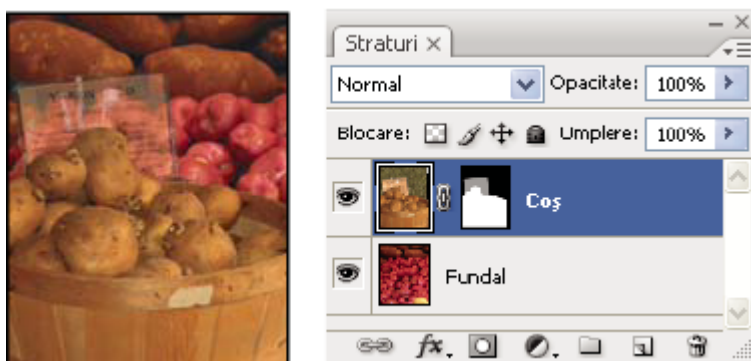
Notă: Pentru a crea o mască strat sau vectorială pe stratul de fundal, mai întâi converțiți-l într-un strat obișnuit (Strat > Nou > Strat din fundal).



Mascarea stratului

A. Miniatură mască strat B. Miniatură mască vectorială C. Pictogramă Legătură mască vectorială D. Adăugare mască

Puteți edita o mască strat pentru adăugare sau extragere din regiunea mascată. O mască strat este o imagine în tonuri de gri, astfel încât suprafețele desenate cu negru sunt ascunse, suprafețele desenate cu alb sunt vizibile, iar suprafețele în nuanțe de gri sunt afișate în diverse niveluri de transparență.



Fundalul este pictat cu negru, cartonul cu descrierea este pictat cu gri, iar coșul este pictat cu alb

Măștile vectoriale creează o formă cu muchii dure pe un strat și pot fi utilizate oricând doriți să adăugați un element de design cu muchii clar definite. După ce creați un strat cu o mască vectorială, puteți aplica unul sau mai multe stiluri de straturi, le puteți edita dacă este necesar, putând obține instantaneu un buton, un panou sau alt element de design Web care poate fi utilizat.

Consultați și


“Despre măști și canale alfa” la pagina 267

Adăugarea măștilor de strat


Când adăugați o mască strat, trebuie să hotărâți dacă doriți să ascundeți sau să afișați stratul integral. Ulterior veți picta pe mască pentru a ascunde porțiuni ale stratului respectiv și a afișa straturile de dedesubt. Sau puteți crea o mască strat care ascunde automat o porțiune a stratului prin efectuarea unei selecții înainte de crearea măștii.

Adăugarea unei măști care afișează sau ascunde întregul strat

- 1 Asigurați-vă că nu este selectată nicio parte din imagine. Selectați **Selectare > Deselectare**.
- 2 Selectați stratul sau grupul din Paletă Straturi.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru crearea unei măști care afișează întregul strat, faceți clic pe butonul Mască strat nouă  din paleta Straturi sau selectați Strat > Mască strat > Afișare globală.
- Pentru crearea unei măști care ascunde întregul strat, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe butonul Mască strat nouă sau selectați Strat > Mască strat > Ascundere globală.

Adăugarea unei măști strat care ascunde o parte a unui strat

- 1 Selectați stratul sau grupul din Paletă Straturi.
- 2 Selectați suprafața din imagine și efectuați una din următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe butonul Mască strat nouă  din paleta Straturi pentru a crea o mască în care este afișată selecția.
 - Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe butonul Mască strat nouă pentru a crea o mască de ascundere a selecției.
 - Selectați Strat > Mască strat > Afișare selecție sau Ascundere selecție.

Aplicarea unei măști strat din alt strat

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a deplasa masca în alt strat, trageți masca pe celălalt strat.
 - Pentru a duplica masca, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți masca pe alt strat.


Editarea unei măști strat

- 1 Faceți clic pe miniatura măștii strat din Paletă Straturi pentru a o activa. În jurul miniaturii măștii este afișat un chenar.
- 2 Selectați oricare dintre instrumentele de editare sau de pictare.

Notă: Când masca este activă, culorile planului frontal sau ale fundalului preiau valori prestabilite de gri.

- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a extrage din mască și a afișa stratul, pictați masca în alb.
 - Pictați masca în gri, pentru ca stratul să fie vizibil parțial. Griurile mai închise au ca rezultat un nivel mai transparent, iar griurile mai deschise conduc la un nivel mai opac.
 - Pentru a efectua adăugiri la mască și a ascunde stratul sau grupul, pictați masca în negru. Straturile de dedesubt devin vizibile.

Pentru a edita stratul în locul măștii strat, selectați-l făcând clic pe miniatura acestuia din Paletă Straturi. În jurul miniaturii stratului este afișat un chenar.

 Pentru a lipi o selecție copiată într-o mască strat, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe miniatura măștii strat din Paletă Straturi pentru a selecta și a afișa canalul măștii. Selectați Editare > Lipire, apoi Selectare > Deselectare. Selecția este convertită în tonuri de gri și adăugată la mască. Faceți clic pe miniatura stratului din Paletă Straturi pentru a deselecta canalul măștii.

Selectarea și afișarea canalului măștii strat

Pentru editarea mai simplă a unei măști strat, puteți afișa numai masca în tonuri de gri sau ca acoperire Rubylith pe strat.

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe miniatura măștii stratului pentru a vizualiza numai masca în tonuri de gri. Pentru a afișa din nou straturile, apăsați Alt sau Option și faceți clic pe miniatura măștii stratului sau faceți clic pe pictograma în formă de ochi.
 - Mențineți apăsată tastele Alt+Shift (Windows) sau Option+Shift (Mac OS) și faceți clic pe miniatura măștii stratului pentru a vizualiza masca din partea superioară a stratului într-o culoare de mascare Rubylith. Mențineți apăsată tastele Alt+Shift sau Option+Shift și faceți clic din nou pe miniatură pentru a dezactiva afișarea culorii.

Dezactivarea sau activarea unei măști strat

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Apăsați Shift și faceți clic pe miniatura măștii strat din Paletă Straturi.
- Selectați stratul care conține masca strat pe care doriți să o dezactivați sau să o activați și selectați Strat > Mască strat > Dezactivare sau Strat > Mască strat > Activare.

Când masca este dezactivată deasupra miniaturii măștii din Paletă Straturi este afișat un X roșu, iar conținutul stratului este afișat fără efecte de mascare.

Modificarea opacității sau a culorii Rubylith a măștii strat

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe miniatura măștii strat pentru a selecta canalul măștii strat; apoi faceți dublu clic pe miniatura măștii strat.
- Faceți dublu clic pe canalul măștii strat din Paletă Canale.

2 Pentru a selecta o culoare nouă pentru mască, faceți clic pe Specimen culoare și selectați o culoare nouă din caseta de dialog Opțiuni afișare mască strat.

3 Pentru a modifica opacitatea, introduceți o valoare între 0% și 100%.

Atât setările de culoare, cât și cele de opacitate, afectează numai aspectul măștii și nu au niciun efect asupra modului în care sunt protejate suprafețele din substrat. De exemplu, este posibil să doriți să modificați aceste setări pentru a face masca mai ușor vizibilă față de culorile din imagine.

4 Faceți clic pe OK.

Adăugarea și editarea măștilor vectoriale

Măștile vectoriale sunt create cu ajutorul instrumentelor Peniță sau Formă. Pentru informații suplimentare despre utilizarea acestor instrumente, consultați “Desenarea” la pagina 353.

Adăugarea unei măști vectoriale care afișează sau ascunde întregul strat

1 Selectați stratul la care doriți să adăugați masca vectorială din Paletă Straturi.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a crea o mască vectorială care afișează integral stratul, selectați Strat > Mască vectorială > Afișare globală.
- Pentru a crea o mască vectorială care ascunde integral stratul, selectați Strat > Mască vectorială > Ascundere globală.

Adăugarea unei măști vectoriale care afișează conținutul unei forme

1 Selectați stratul la care doriți să adăugați o mască vectorială din Paletă Straturi.

2 Selectați un traseu sau utilizați unul din instrumentele Formă sau Peniță pentru a desena un traseu de lucru.

Notă: Pentru a crea un traseu cu un instrument Formă, faceți clic pe pictograma Trasee din bara de opțiuni a instrumentului Formă.


3 Selectați Strat > Mască vectorială > Traseu curent.

Editarea unei măști vectoriale

❖ Faceți clic pe miniatura măștii vectoriale din Paletă Straturi sau pe miniatura din Paletă Trasee. Apoi modificați forma cu ajutorul instrumentelor Formă, Peniță sau Selecție directă. Consultați “Editarea traseelor” la pagina 366.

Eliminarea unei măști vectoriale

❖ Efectuați una din următoarele operații în Paletă Straturi:

- Trageți miniatura măștii vectoriale pe pictograma Ștergere .
- Selectați stratul care conține masca vectorială pe care doriți să o ștergeți și selectați Strat > Mască vectorială > Ștergere.

Dezactivarea sau activarea unei măști vectoriale

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Apăsați Shift și faceți clic pe miniatura măștii vectoriale din Paletă Strat-uri.
- Selectați stratul care conține masca vectorială pe care doriți să o dezactivați sau să o activați și selectați Strat > Mască vectorială > Dezactivare sau Strat > Mască vectorială > Activare.

Când masca este dezactivată deasupra miniaturii măștii din Paletă Strat-uri este afișat un X roșu, iar conținutul stratului este afișat fără efecte de mascare.

Conversia unei măști vectoriale într-o mască strat

❖ Selectați stratul care conține masca vectorială pe care doriți să o convertiți și selectați Strat > Rasterizare > Mască vectorială.

Important: După rasterizarea unei măști vectoriale, o puteți modifica înapoi în obiect vectorial.

Dezlegarea straturilor și a măștilor


În mod prestabilit, un strat sau un grup este legat la propria mască strat sau vectorială, după cum indică pictograma legăturii dintre miniaturile din Paletă Strat-uri. Stratul și masca acestuia se deplasează împreună în strat în momentul în care se deplasează oricare dintre ele cu instrumentul Deplasare. Dezlegarea permite deplasarea independentă a acestora și mutarea separată din strat a chenarelor măștii.

Notă: În mod prestabilit, măștile aplicate asupra obiectelor inteligente nu sunt legate la straturile obiectelor inteligente.

- Pentru a dezlega un strat de la masca acestuia, faceți clic pe pictograma legăturii din Paletă Strat-uri.
- Pentru a restabili legătura dintre un strat și masca acestuia, faceți clic între miniatura stratului și miniatura traseului măștii din Paletă Strat-uri.

Aplicarea sau ștergerea unei măști strat

Puteți aplica o mască strat pentru a șterge definitiv porțiunile ascunse ale unui strat. Măștile strat sunt stocate sub formă de canale alfa, astfel că aplicarea și ștergerea măștilor strat pot ajuta la reducerea dimensiunii fișierelor. De asemenea, puteți șterge o mască strat fără a aplica modificările.

- 1 Faceți clic pe miniatura măștii strat din Paletă Strat-uri.
- 2 Pentru a elimina masca de strat după aplicarea permanentă a acesteia în strat, faceți clic pe pictograma Ștergere  din partea inferioară a paletei Strat-uri, apoi faceți clic pe Aplicare.
- 3 Pentru a elimina masca strat fără aplicarea acesteia în strat, faceți clic pe pictograma Ștergere din partea inferioară a paletei Strat-uri și apoi faceți clic pe Ștergere.

De asemenea, puteți aplica sau șterge măști strat utilizând meniul Strat.

Notă: Când ștergeți masca strat, nu puteți aplica permanent o mască strat într-un strat Obiect inteligent.

Consultați și

“Salvarea și încărcarea selecțiilor” la pagina 272


Încărcarea limitelor unui strat sau ale unei măști strat sub formă de selecție

Puteți selecta toate suprafețele netransparente de pe un strat sau, dacă există o mască strat, toate suprafețele nemascate. Această opțiune este utilă dacă doriți să selectați conținut de tip text sau imagine înconjurată sau care conține suprafețe transparente sau pentru a efectua o selecție care exclude suprafețele mascate de pe un strat.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a selecta numai suprafețe netransparente de pe un strat nemascat, apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pe miniatura stratului din Paletă Strat-uri.
 - Pentru a selecta numai suprafețe nemascate de pe un strat care are mască strat, apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pe miniatura măștii strat din Paletă Strat-uri.

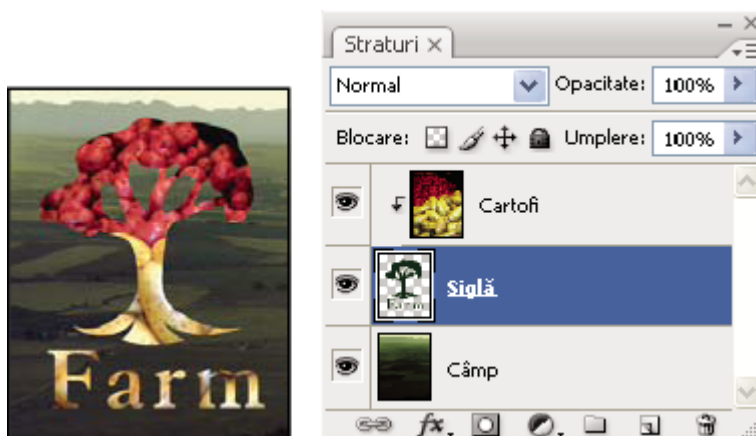
2 Dacă există deja o selecție, puteți efectua una din următoarele operații:

- Pentru a adăuga pixeli la o selecție existentă, apăsați Ctrl+Shift (Windows) sau Command+Shift (Mac OS) și faceți clic pe miniatura stratului sau pe miniatura măștii stratului în Paletă Straturi.
- Pentru a extrage pixeli dintr-o selecție existentă, apăsați Ctrl+Alt (Windows) sau Command+Option (Mac OS) și faceți clic pe miniatura stratului sau pe miniatura măștii stratului din Paletă Straturi.
- Pentru a încărca intersecția pixelilor și o selecție existentă, apăsați Ctrl+Alt+Shift (Windows) sau Command+Option+Shift (Mac OS) și faceți clic pe miniatura stratului sau pe miniatura măștii stratului din Paletă Straturi.


 Dacă doriți să deplasați integral conținutul unui strat, utilizați instrumentul *Deplasare fără a încărca masca de transparență*.

Straturi mască cu măști de tăiere

O *mască de tăiere* vă permite să utilizați conținutul unui strat pentru a masca straturile de deasupra acestuia. Mascarea este determinată de conținutul existent în partea inferioară sau de *stratul de bază*. Conținutul netransparent al stratului de bază decupează (afișează) conținutul straturilor de deasupra acestuia din masca de tăiere. Conținutul rămas din straturile de tăiere este mascat.



Mască de tăiere: conținutul stratului decupat (Cartofi) este vizibil numai în cadrul conținutului stratului de bază (Logo)


Puteți utiliza mai multe straturi dintr-o mască de tăiere, dar acestea trebuie să fie succesive. Numele stratului de bază din mască este subliniat, iar miniaturile straturilor suprapuse sunt indentate. Straturile suprapuse afișează o pictogramă a măștii de tăiere .

Opțiunea *Amestec straturi decupate ca grup* din caseta de dialog *Stil strat* stabilește dacă modul de amestecare al bazei influențează întregul grup sau doar baza. (Consultați "Efecte de amestecare grup" la pagina 292).

Crearea măștii de tăiere

1 Aranjați straturile din Paletă Straturi, astfel încât stratul de bază cu mască să fie sub straturile pe care doriți să le mascați.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), poziționați cursorul deasupra liniei din paleta Straturi care divizează stratul de bază și primul strat de deasupra acestuia pe care doriți să-l includeți în masca de tăiere (cursorul se schimbă în două cercuri suprapuse ) și faceți clic.
- Selectați primul strat de deasupra stratului de bază din Paletă Straturi și selectați Strat > Creare mască de tăiere.


3 Pentru a adăuga straturi suplimentare la masca de tăiere, utilizați oricare metodă din etapa a 2-a și deplasați-vă cu un nivel mai sus în Paletă Straturi.

Notă: În cazul în care creați în strat nou între straturile dintr-o mască de tăiere sau trageți un strat nedecupat între straturile dintr-o mască de tăiere, stratul devine parte a măștii de tăiere.

Straturilor din măștile de tăiere le sunt asignate atributele opacității și ale modului stratului de bază.

Eliminarea unui strat dintr-o mască de tăiere

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), poziționați cursorul deasupra liniei care separă două straturi grupate din paleta Straturi (cursorul se schimbă în două cercuri suprapuse  și faceți clic.
- În Paletă Straturi, selectați un strat din masca de tăiere și selectați Strat > Eliberare mască de tăiere. Această comandă elimină stratul selectat și toate straturile de deasupra acestuia din masca de tăiere.

Deblocarea tuturor straturilor dintr-o mască de tăiere

- 1 În paleta Straturi, selectați stratul măștii de tăiere de deasupra stratului de bază.
- 2 Selectați Strat > Deblocare mască de tăiere.

Combinarea mai multor imagini într-un portret grup

Puteți utiliza comanda Aliniere automată straturi din meniul Editare pentru a crea o fotografie compusă dintr-o pereche de imagini aproximativ identice, care pot conține anumite zone nedorite. De exemplu, o preluare a unui portret de grup este ideală, cu excepția faptului că unul dintre subiecți are ochii închiși. În a doua preluare are ochii deschiși. Utilizând Aliniere automată straturi și mascarea straturilor, puteți combina aceste preluări și elimina defectul din imaginea finală.

Pentru un clip video referitor la alinierea straturilor după conținut, vizitați www.adobe.com/go/vid0014_ro.

- 1 Deschideți cele două imagini pe care doriți să le combinați.
- 2 Creați o imagine nouă (Fișier > Creare) cu același dimensiuni ca cele două imagini sursă.
- 3 În paleta Straturi pentru fiecare imagine sursă, selectați stratul care conține conținutul imaginii și trageți-l în fereastra noii imagini. Paleta Straturi pentru noua imagine conține acum două straturi noi, câte unul pentru fiecare imagine sursă.
- 4 În paleta Straturi a noii imagini, aranjați noile straturi astfel încât stratul care conține conținutul pe care doriți să-l corectați (portretul cu ochii închiși) este deasupra stratului care conține conținutul corect (portretul cu ochii deschiși).
- 5 Selectați cele două straturi noi și alegeți Editare > Aliniere automată straturi.
- 6 Selectați Numai re poziționare, apoi faceți clic pe OK. Photoshop caută zonele comune din fiecare strat și le aliniază astfel încât zonele identice se suprapun.
- 7 faceți clic pe stratul superior pentru a selecta numai stratul respectiv.
- 8 Adăugați o mască de strat goală la strat:
 - Faceți clic pe Adăugare mască strat în paleta Straturi.
 - Selectați Strat > Mască strat > Afișare globală.
- 9 Setați culoare planului frontal la negru, alegeți un tip și o dimensiune de pensulă și apropiați dacă este necesar, pentru a vă concentra pe porțiunea din imagine pe care doriți să-o corectați.
- 10 Utilizând instrumentul Pensulă, adăugați masca stratului, pictând peste stratul superior. Pictarea cu negru maschează complet stratul superior, în timp ce tonurile de gri creează transparența parțială a stratului de dedesubt, iar alt restaurează stratul superior. Consultați "Editarea unei măști de strat" la pagina 315. Continuați editarea măștii până când amestecați cu succes cele două straturi pentru a crea o imagine unificată.

Notă: Asigurați-vă că este selectată miniatura măștii stratului, nu miniatura imaginii, în paleta Straturi în cursul operației de mascare.

- 11 pentru a permite editarea ulterioară, salvați versiunea cu straturi și măști a imaginii și efectuați altă copie pe care o puteți aplatiza pentru a produce o versiune cu un singur strat, cu o dimensiune mai mică a fișierului.

Consultați și

"Fuzionarea și ștampilarea straturilor" la pagina 288

Capitolul 11: Pictura

Pictura schimbă culoarea pixelilor din imagine. Utilizați instrumentele și tehnicile de pictură pentru a retușa imagini, a crea sau a edita măști pe canale alfa, a retușa cadru cu cadru sau a picta pe cadre video și a picta ilustrații inițiale. Vârfulurile de pensulă, presetările pentru pensulă și numeroasele opțiuni pentru pensulă vă oferă control creativ pentru a produce efecte de pictură uimitoare sau pentru a simula lucrul cu suporturi tradiționale. Puteți lucra cu mai multe instrumente de pictură pe imagini de 32 de biți per canal, cu gamă dinamică înaltă high dynamic range - HDR), inclusiv Pensulă, Creion, Mânjire, Claritate, Neclaritate, Ștampilă, Pensulă istoric, Ștampilă Tipar și Radieră.

Instrumente pictură

Despre instrumentele, opțiunile și paletele pentru pictură


Photoshop oferă mai multe instrumente pentru pictura sau editarea culorii imaginilor. Instrumentul Pensulă și instrumentul Creion funcționează ca instrumentele de desenare tradiționale prin aplicarea culorii cu tușele pensulelor. Cu ajutorul instrumentului Degrade, al comenzii Umplere și al instrumentului Găleată se aplică vopsea suprafețe mari. Instrumente precum Radieră, Neclaritate și Mânjire modifică în imagine culorile existente. Consultați “Galeria de instrumente pentru pictură” la pagina 29.

În bara de opțiuni a fiecărui instrument, puteți seta modul de aplicare a culorii într-o imagine și puteți selecta din vârfulurile de pensulă presetate.

Presetări pentru pensule și instrumente

Puteți salva un set de opțiuni pentru pensulă sub formă de presetare, astfel încât să puteți reveni rapid la caracteristicile pensulei pe care le utilizați frecvent. Photoshop include mai multe eșantioane de presetări pentru pensulă. Puteți începe cu aceste presetări și le puteți modifica pentru a obține efecte noi. Multe presetări pentru pensulă inițiale sunt disponibile pentru descărcare pe Web.

Selectați Presetări din selectorul Presetare pensulă, care stochează pensule presetate și vă permite să modificați temporar diametrul și soliditatea unei presetări a pensulei.

 *Rețineți scurtăturile pentru modificarea dimensiunii și solidității instrumentului Pictură. Consultați “Tastele pentru obiectele pictură” la pagina 636.*

Utilizați Presetări Instrumente când doriți să salvați caracteristici pentru vârful pensulei împreună cu setările din bara de opțiuni, cum ar fi opacitatea, curgerea și culoarea. Pentru informații suplimentare referitoare la presetările instrumentelor, consultați “Crearea și utilizarea presetărilor pentru instrumente” la pagina 32.

Opțiunile pentru vârful pensulei

Împreună cu setările din bara de opțiuni, opțiunile pentru vârful pensulei controlează modul de aplicare a culorii. Puteți aplica culoarea gradat, cu muchii ponderate, cu tușe de pensulă mari, cu dinamică variată a pensulei, cu diferite proprietăți de amestecare și cu pensule de diferite forme. Puteți aplica o textură cu tușele dvs. de pensulă pentru a simula pictura pe canava sau pe ilustrații. De asemenea, puteți simula pictura cu atomizor cu ajutorul unui aerograf. Utilizați paleta Pensule pentru a seta opțiunile pentru vârful pensulei. Consultați “Vedere de ansamblu asupra paletei Pensule” la pagina 327.

Dacă lucrați cu o tabletă grafică, puteți controla modul în care este aplicată culoarea, utilizând presiunea peniței, unghiul, rotația sau rotația unui stilou. Setări opțiuni pentru tableta grafică în paleta Pensule.

Pictura cu instrumentul Pensulă sau cu instrumentul Creion

Instrumentul Pensulă și instrumentul Creion pictează culoarea planului frontal curent de pe o imagine. Instrumentul Pensulă creează contururi de culoare ponderate. Instrumentul Creion creează linii cu muchii accentuate.

1 Selectați o culoare pentru planul frontal. (Consultați “Selectarea culorii din caseta de instrumente” la pagina 118).

2 Selectați instrumentul Pensulă  sau instrumentul Creion .

- 3 Selectați o pensulă din selectorul Presetări pensulă. Consultați “Selectarea unei presetări pentru pensulă” la pagina 325.
- 4 Setati opțiunile instrumentului pentru mod, opacitate etc. din bara de opțiuni. Consultați “Opțiunile instrumentului Pictură” la pagina 321.
- 5 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți cu mouse-ul în imagine pentru a picta.
 - Pentru a desena o linie dreaptă, faceți clic pe un punct de pornire din imagine. Apoi mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic pe un punct de finalizare.
 - Când utilizați instrumentul Pensulă ca aerograf, mențineți apăsat butonul mouse-ului fără să trageți, pentru a genera culoare.


Opțiunile instrumentului Pictură


Setați următoarele opțiuni pentru instrumentele de pictură din bara de opțiuni. Opțiunile disponibile diferă pentru fiecare instrument.

Mod Setează metoda de amestecare a culorii cu care pictați cu pixelii de bază existenți. Modurile disponibile se modifică odată cu instrumentul selectat curent. Modurile pictură sunt similare cu modurile de amestecare a straturilor. Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 338.

Opacitate Setează transparența culorii pe care o aplicați. În timp ce pictați peste o suprafață, opacitatea nu va depăși nivelul setat până când nu eliberați butonul mouse-ului, indiferent de câte ori deplasați cursorul peste suprafață. Dacă trasați din nou un contur peste suprafață, veți aplica o culoare suplimentară, echivalentă cu opacitatea setată. Opacitatea de procentaj 100 este opacă.

Curgere Setează debitul la care este aplicată culoarea în timp ce deplasați cursorul peste o suprafață. În timp ce pictați într-o suprafață, dacă mențineți apăsat butonul mouse-ului, cantitatea de culoare va fi generată în funcție de debitul de curgere până la setarea opacității. De exemplu, dacă setați opacitatea la 33% și curgerea la 33%, de fiecare dată când vă deplasați peste o suprafață, culoarea acesteia se deplasează cu 33% spre culoarea pensulei. Opacitatea totală va depăși 33%, numai dacă eliberați butonul mouse-ului și trasați din nou un contur peste suprafață.


 Apăsați o tastă numerică pentru a seta opacitatea unui instrument în multiplii de 10% (apăsând 1, setați la 10%; apăsând 0, setați la 100%). Utilizați tasta Shift și tasta numerică pentru a seta Curgerea.

Aerograf  Simulează pictura cu un aerograf. În timp ce deplasați cursorul peste o suprafață, pictura este generată în timp ce mențineți apăsat butonul mouse-ului. Opțiunile Soliditate pensulă, Opacitate și Curgere controlează viteza de aplicare a vopselei și cantitatea acesteia. Faceți clic pe buton pentru a activa sau a dezactiva această opțiune.

Ștergere automată (Numai instrumentul Creion) Pictează culoarea fundalului peste suprafețe care conțin culoarea planului frontal. Selectați culoarea planului frontal pe care doriți să o ștergeți și culoarea de fundal în care doriți să o modificați. (Consultați “Ștergerea automată cu instrumentul Creion” la pagina 324).

Pictura cu un tipar

Instrumentul Ștampilă Tipar pictează cu un tipar. Puteți selecta un tipar din biblioteca de tipare sau puteți crea propriile dumneavoastră tipare.

- 1 Selectați instrumentul Ștampilă Tipar .
- 2 Selectați o pensulă din selectorul Presetări pensulă. Consultați “Selectarea unei presetări pentru pensulă” la pagina 325.
- 3 Setati opțiunile instrumentului pentru mod, opacitate etc. din bara de opțiuni. Consultați “Opțiunile instrumentului Pictură” la pagina 321.
- 4 Selectați Aliniat în bara de opțiuni pentru a menține continuitatea tiparului cu punctul dumneavoastră de pornire inițial, chiar dacă eliberați butonul mouse-ului și apoi continuați să pictați. Deselectați Aliniat pentru a reactiva tiparul de fiecare dată când vă opriți și începeți să pictați.
- 5 Selectați un tipar din paleta pop-up Tipar din bara de opțiuni.
- 6 Dacă doriți să aplicați tiparul cu un efect impresionist, selectați Impresionist.

7 Trageți cu mouse-ul în imagine pentru a picta cu tiparul.


Consultați și

“Crearea și gestionarea tiparelor” la pagina 349

Pictura cu pensula pictură din istoric


Instrumentul Pensulă pictură din istoric pictează cu contururi stilizate, utilizând datele sursă dintr-o stare sau un instantaneu istoric specificat. Experimentând cu diferite opțiuni de stil, dimensiune și toleranță pictură, puteți simula textura picturii cu diferite culori și stiluri artistice.

Ca și instrumentul Pensulă istoric, instrumentul Pensulă pictură din istoric utilizează o stare sau un instantaneu istoric specificat ca date sursă. Totuși, instrumentul Pensulă istoric pictează prin recrearea datelor sursă specificate, în timp ce instrumentul Pensulă pictură din istoric utilizează acele date împreună cu opțiunile pe care le setați pentru a crea diferite culori și stiluri artistice.

 Pentru o varietate de efecte vizuale, experimentați cu aplicarea filtrelor sau umplerea unei imagini cu o culoare solidă înainte de a picta cu instrumentul Pensulă pictură din istoric. De asemenea, pentru a atenua detaliile, încercați să măriți dimensiunea imaginii cu un factor de 4.




Exemplu de utilizare a instrumentului Pensulă pictură din istoric
A. Inițial B. Utilizarea unei pensule mici C. Utilizarea unei pensule mari


- În paleta Istoric, faceți clic pe coloana stângă a stării sau a instantaneului care urmează să fie utilizat ca sursă pentru instrumentul Pensulă pictură din istoric. Este afișată o pictogramă pensulă lângă starea istoric a sursei.
- Selectați instrumentul Pensulă pictură din istoric .
- Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:
 - Selectați o pensulă din selectorul Presetare pensulă și setați opțiunile pentru pensulă. (Consultați “Selectarea unei presetări pentru pensulă” la pagina 325).
 - Selectați un mod de amestecare din meniul Mod. (Consultați “Despre modurile de amestecare” la pagina 338).
 - Selectați o opțiune din meniul Stil pentru a controla forma conturului picturii.
 - Pentru Suprafață, introduceți o valoare pentru a specifica suprafața acoperită de contururi pictură. Cu cât este mai mare dimensiunea, cu atât este mai mare suprafața acoperită, iar contururile sunt mai numeroase.
 - Pentru Toleranță, introduceți o valoare pentru a limita regiunile în care pot fi aplicate contururile pictură. O toleranță redusă vă permite să pictați contururi nelimitate oriunde în imagine. O toleranță ridicată limitează contururile desen la suprafețe care diferă considerabil de culoarea din starea sau instantaneul sursă.
- Trageți cu mouse-ul în imagine pentru a picta.

Ștergerea cu instrumentul Radieră

Instrumentul Radieră modifică pixelii fie la culoarea de fond, fie la transparent. Dacă lucrați în fundal sau într-un strat cu transparență blocată, pixelii se modifică în culoarea de fundal; în caz contrar, pixelii sunt șterși până la transparență.

De asemenea, puteți utiliza radiera pentru ca suprafața afectată să revină la o stare selectată din paleta Istoric.

- 1 Selectați instrumentul Radieră .
- 2 Setati culoarea de fundal pe care doriți să o aplicați, dacă ștergeți în fundal sau într-un strat cu transparență blocată.
- 3 Selectați un mod pentru radieră. Pensulă și Creion setează radiera să acționeze ca instrumentele respective. Bloc este un pătrat cu muchii accentuate, de dimensiuni fixe, fără opțiuni pentru modificarea opacității sau a curgerii.
- 4 Pentru modurile Pensulă și Creion, selectați o pensulă și setați opțiunile Opacitate și Curgere din bara de opțiuni.
O opacitate de 100% șterge complet pixelii. O opacitate inferioară șterge parțial pixelii. Consultați “Opțiunile instrumentului Pictură” la pagina 321.
- 5 Pentru a șterge până la o stare sau un instantaneu salvat al imaginii, faceți clic pe coloana stângă a stării sau a instantaneului în paleta Istoric și apoi selectați Ștergere până la istoric din bara de opțiuni.

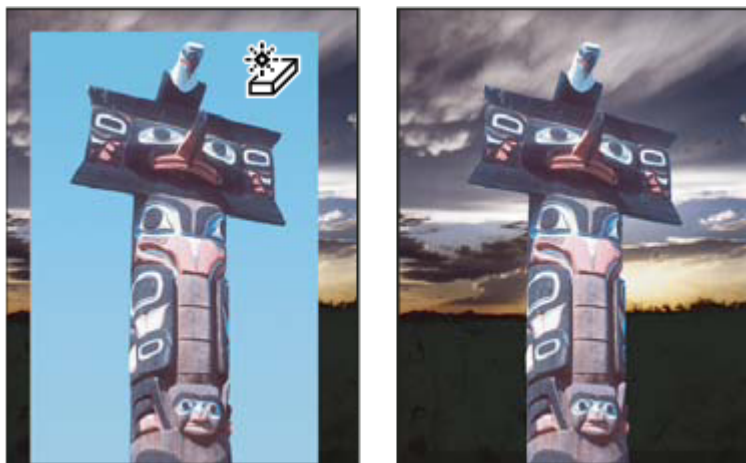
 *Photoshop) Pentru a utiliza temporar instrumentul Radieră în modul Ștergere până la istoric, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în timp ce trageți cu mouse-ul în imagine.*

- 6 Trageți cu mouse-ul prin suprafața pe care doriți să o ștergeți.


Modificarea pixelilor similari cu instrumentul Radieră magică

Când faceți clic într-un strat cu instrumentul Radieră magică, instrumentul modifică toți pixelii similari în pixeli transparenți. Dacă lucrați într-un strat cu transparență blocată, pixelii se modifică în culoarea de fundal. Dacă faceți clic în fundal, acesta este convertit într-un strat și toți pixelii similari se modifică în pixeli transparenți.

Puteți opta să ștergeți numai pixelii adiacenți sau toți pixelii similari de pe stratul curent.




Exemplu de ștergere a pixelilor similari

- 1 Selectați instrumentul Radieră magică .
- 2 Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:
 - Introduceți o valoare de toleranță pentru a defini gama de culori care poate fi ștersă. O toleranță scăzută șterge pixeli în cadrul unui interval de valori ale culorii foarte similare cu pixelul pe care faceți clic. O toleranță ridicată șterge pixeli în cadrul unui interval mai mare.
 - Selectați Antialias pentru a netezi muchiile suprafeței pe care o ștergeți.
 - Selectați Adiacent pentru a șterge numai pixelii adiacenți celui pe care faceți clic sau deselectați pentru a șterge toți pixelii similari din imagine.
 - Selectați Eșantionare globală straturi pentru a eșantiona culoarea ștersă, utilizând date combinate din toate straturile vizibile.
 - Specificați o opacitate pentru a defini puterea radierii. O opacitate de 100% șterge complet pixelii. O opacitate scăzută șterge parțial pixelii.
- 3 Faceți clic în partea stratului pe care doriți să o ștergeți.



Schimbarea pixelilor în transparență cu instrumentul Radieră fundal

Instrumentul Radieră fundal șterge pixeli pe un strat până la transparență în timp ce trageți; această acțiune vă permite să ștergeți fundalul în timp ce mențineți muchiile unui obiect în planul frontal. Specificând diferite opțiuni de eșantionare și toleranță, puteți controla intervalul de transparență și de claritate al limitelor.

 Dacă doriți să ștergeți fundalul unui obiect cu muchii complexe sau înmănuncheate, utilizați comanda *Extragere*.


Radiera de fundal eșantionează culoarea în centrul pensulei (denumit și loc sensibil) și șterge acea culoare ori de câte ori aceasta este afișată în interiorul pensulei. De asemenea, efectuează extragere de culoare la muchiile oricărui obiect din fundal, astfel încât halourile culorii să nu fie vizibile, dacă obiectul din fundal este lipit ulterior în altă imagine.

Notă: Radiera de fundal suprascrise setarea pentru blocarea transparenței a unui strat.

- 1 În paleta Straturi, selectați stratul care conține suprafața pe care doriți să o ștergeți.
- 2 Selectați instrumentul Radieră fundal .
- 3 Faceți clic pe eșantionul de pensulă din bara de opțiuni și setați opțiunile pentru pensulă în paleta pop-up:
 - Selectați setări pentru opțiunile Diametru, Soliditate, Spațiere, Unghi și Rotunjime (consultați "Opțiuni pentru forma vârfului pensulei" la pagina 329).
 - Dacă utilizați o tabletă grafică sensibilă la presiune, selectați Opțiuni din meniurile Dimensiune și Toleranță pentru a varia dimensiunea și toleranța radierii de fundal peste traiectoria unui contur. Selectați Presiune peniță pentru ca variația să se bazeze pe presiunea peniței. Selectați Rotiță stilou pentru ca variația să se bazeze pe poziția manipulatorului de coordonare a peniței. Selectați Dezactivare, dacă nu doriți să variați dimensiunea sau toleranța.
- 4 Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:
 - Selectați un mod Limite pentru ștergere: Nediacent pentru a șterge culoarea eșantionată oriunde este afișată sub pensulă, Adiacent pentru a șterge suprafețele care conțin culoarea eșantionată și sunt conectate între ele și Trasare contur pentru a șterge suprafețele conectate, care conțin culoarea eșantionată, păstrând în același timp mai bine claritatea muchiilor formei.
 - Pentru Toleranță, introduceți o valoare sau trageți de glisor. O toleranță scăzută limitează ștergerea la suprafețe similare culorii eșantionate. O toleranță ridicată șterge o gamă mai extinsă de culori.
 - Selectați Protejare culoare plan frontal din caseta instrumente pentru a preveni ștergerea suprafețelor care se potrivesc culorii planului frontal.
 - Selectați o opțiune pentru Eșantionare: Continuu pentru a eșantiona culorile continuu în timp ce trageți, O dată pentru a șterge suprafețele care conțin culoarea pe care faceți clic prima dată și Mostră fundal pentru a șterge numai suprafețele care conțin culoarea de fundal curentă.
- 5 Trageți cu mouse-ul prin suprafața pe care doriți să o ștergeți. Cursorul instrumentului Radieră fundal este afișat sub formă de pensulă cu o cruce subțire care indică locul sensibil al instrumentului .


Ștergerea automată cu instrumentul Creion

Opțiunea Ștergere automată pentru instrumentul Creion vă permite să pictați culoarea de fundal peste suprafețe care conțin culoarea planului frontal.


- 1 Specificați culorile pentru planul frontal și pentru fundal.
- 2 Selectați instrumentul Creion .
- 3 Selectați Ștergere automată în bara de opțiuni.
- 4 Trageți peste imagine.

Dacă centrul cursorului este peste culoarea planului frontal, atunci când începeți să trageți cu mouse-ul, suprafața este ștearsă până la culoarea de fundal. Dacă centrul cursorului se află peste o suprafață care nu conține culoarea planului frontal, când începeți să trageți cu mouse-ul, suprafața este pictată cu culoarea planului frontal.

Modificarea cursorului pensulei

Instrumentele de pictură au trei cursoare posibile: cursorul standard (pictograma din caseta de instrumente), o cruce subțire  și un cursor care se potrivește cu dimensiunea și forma vârfului de pensulă selectat momentan. Modificați cursorul vârfului de pensulă din caseta de dialog Preferințe Cursoare.

- 1 Selectați Editare > Preferințe > Cursoare (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Cursoare (Mac OS).
- 2 Selectați cursoarele dorite atât din suprafața Cursoare pictură, cât și din suprafața Alte cursoare. Cursoarele eșantion se modifică în funcție de opțiunile dvs. Pentru un cursor Vârf pensulă, selectați o dimensiune și dacă doriți să includeți o cruce subțire în cursor.
 - Vârful pensulă normal restricționează dimensiunea cursorului la suprafețe ale tușei pensulei care au opacitate de 50% sau mai mare.
 - Vârful pensulă dimensiune maximă dimensionează cursorul pe întreaga suprafață afectată de tușa pensulei. Pentru pensule ponderate, acesta generează o dimensiune a cursorului mai mare decât setarea Normal, pentru a include suprafețele tușei pensulei cu opacitate mai deschisă.
- 3 Faceți clic pe OK.

 Pentru instrumentele Creion și Pensulă, tasta Caps Lock acționează ca un comutator între cursorul standard și crucea foarte subțire.

Presetările pensulei

O pensulă presetată este un vârf pensulă salvat care are caracteristici definite, cum ar fi dimensiune, formă și soliditate. Puteți salva pensulele presetate cu caracteristicile pe care le utilizați frecvent. De asemenea, puteți salva presetări pentru instrumentul Pensulă pe care le puteți selecta din meniul Presetare instrument din bara de opțiuni.

Când modificați dimensiunea, forma sau soliditatea unei pensule presetate, modificarea este temporară. La următoarea selectare a presetării respective, pensula utilizează setările sale inițiale. Pentru ca modificările să devină permanente, trebuie să creați o nouă presetare. Consultați "Crearea unei pensule presetate noi" la pagina 327.

Selectarea unei pensule presetate

- 1 Selectați un instrument pentru pictură sau un instrument de editare și faceți clic pe meniul pop-up Presetare pensulă din bara de opțiuni.
- 2 Selectați o pensulă.

Notă: De asemenea, puteți selecta o pensulă din paleta Pensule. Pentru a vizualiza presetările încărcate, asigurați-vă că este selectată opțiunea Presetări pensulă din partea stângă a paletei.

- 3 Modificați opțiunile pentru pensula presetată.


Diametru	Modifică temporar dimensiunea pensulei. Trageți de glisor sau introduceți o valoare. Dacă pensula are vârf dublu, sunt scalate atât vârful de pensulă principal, cât și cel dublu.
Utilizare Dimensiune eșantion	Utilizează diametrul inițial al vârfului pensulei, dacă forma acestuia este bazată pe un eșantion. (Nu este disponibil pentru pensule rotunjite).
Soliditate	Modifică temporar cantitatea de antialias pentru instrumentul Pensulă. La 100%, instrumentul Pensulă pictează cu vârful de pensulă cel mai solid, dar încă este cu antialias. Instrumentul Creion pictează întotdeauna o muchie solidă care conține antialias.

Consultați și


“Prezentare generală a paletelor Pensule” la pagina 327

“Crearea și utilizarea presetărilor pentru instrumente” la pagina 32

Modificarea modului de afișare a pensulelor presetate

Selectați o opțiune de afișare din meniul selectorului Presetare pensulă  sau din meniul paletelor Pensule:

- Numai text - pentru a vizualiza pensulele ca listă.
- Miniatură mică sau mare - pentru a vizualiza pensulele ca miniaturi.
- Listă mică sau mare - pentru a vizualiza pensulele ca listă de miniaturi.
- Contur miniatură - pentru a vizualiza un contur de pensulă eșantion cu fiecare miniatură a pensulei.

 Pentru a previzualiza dinamic tușele pensulelor în paleta Pensule, asigurați-vă că este selectată opțiunea Presetare pensulă și apoi poziționați cursorul peste o pensulă până când este afișat instrumentul vârful. Deplasați cursorul peste diferite pensule. Suprafața de previzualizare din partea de jos a paletelor va afișa tușe de pensulă eșantion.

Încărcarea, salvarea și gestionarea presetărilor pentru pensulă

Puteți gestiona bibliotecile de pensule presetate pentru a vă păstra pensulele organizate și pentru a face disponibile numai pensulele de care aveți nevoie pentru un proiect.

Modificarea pensulelor presetate afișate în paletă

1 Pentru a încărca o bibliotecă de pensule presetate, selectați una din următoarele opțiuni din meniul selectorului Presetare pensulă sau din meniul Paletă pensule:

- Încărcare Pensule - pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Înlocuire pensule - pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă. Selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Un fișier bibliotecă (afișat în partea inferioară a meniului paletelor). Faceți clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau faceți clic pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.

2 Pentru a reveni la biblioteca prestabilită de pensule presetate, selectați Resetare pensule din meniul Selector presetare pensulă sau din meniul Paletă pensule. Puteți fie să înlocuiți lista curentă, fie să adăugați biblioteca prestabilită la lista curentă.

Notă: De asemenea, puteți utiliza Manager presetări pentru a încărca și reseta bibliotecile de pensule.

Salvarea unui set de pensule presetate sub formă de bibliotecă

1 Selectați Salvare pensule din meniul Selector presetare pensulă sau din meniul Paletă pensule.

2 Selectați o locație pentru biblioteca de pensule, introduceți un nume de fișier și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva biblioteca oriunde. Totuși, dacă plasați fișierul bibliotecă în dosarul Presetări/Pensule din locația implicită pentru presetări, numele bibliotecii va fi afișat în partea de jos a meniului Selector presetare pensulă și a meniului paletelor Pensule, după ce reporniți Photoshop.

De asemenea, puteți utiliza Manager Presetări pentru a redenumi, a șterge și a salva bibliotecile de pensule presetate. Pentru informații suplimentare, consultați “Lucrul cu Manager Presetări” la pagina 47.


Redenumirea unei pensule presetate

Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați o pensulă din selectorul Presetare pensulă sau din paleta Pensule și selectați Redenumire pensulă din meniul paletelor. Introduceți un nume nou pentru pensulă și faceți clic pe OK.
- Dacă paleta Pensule este setată să afișeze pensule sub formă de miniaturi, faceți dublu clic pe o pensulă, introduceți un nume nou și faceți clic pe OK.

- Dacă paleta Pensule este setată să afișeze pensulele sub formă de listă sau numai text, faceți dublu clic pe o pensulă, introduceți un nou nume integrat și apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).


Ștergerea unei pensule presetate

- Selectați o pensulă din selectorul Presetare pensulă sau din paleta Pensule și selectați Ștergere pensulă din meniul paletei.
- În selectorul Presetare pensulă sau în paleta Pensule, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe pensula pe care doriți să o ștergeți.
- În paleta Pensule, selectați o pensulă și faceți clic pe pictograma Ștergere  sau trageți de o pensulă până la pictograma Ștergere.

Crearea unei pensule presetate noi

Puteți salva o pensulă personalizată sub formă de pensulă presetată care este afișată în paleta Pensule, selectorul Presetare pensulă și în Manager Presetări.

Notă: Pensulele presetate noi sunt salvate într-un fișier Preferințe. Dacă acest fișier este șters sau deteriorat sau dacă resetați pensulele la biblioteca prestabilită, presetările noi se vor pierde. Pentru a salva permanent pensulele presetate noi, salvați-le într-o bibliotecă.

- 1 Personalizați o pensulă.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni în paleta Pensule sau în selectorul Presetare pensulă:
 - Selectați Presetare pensulă nouă din meniul paletei, introduceți un nume pentru pensula presetată și faceți clic pe OK.
 - Faceți clic pe butonul Creare pensulă nouă .

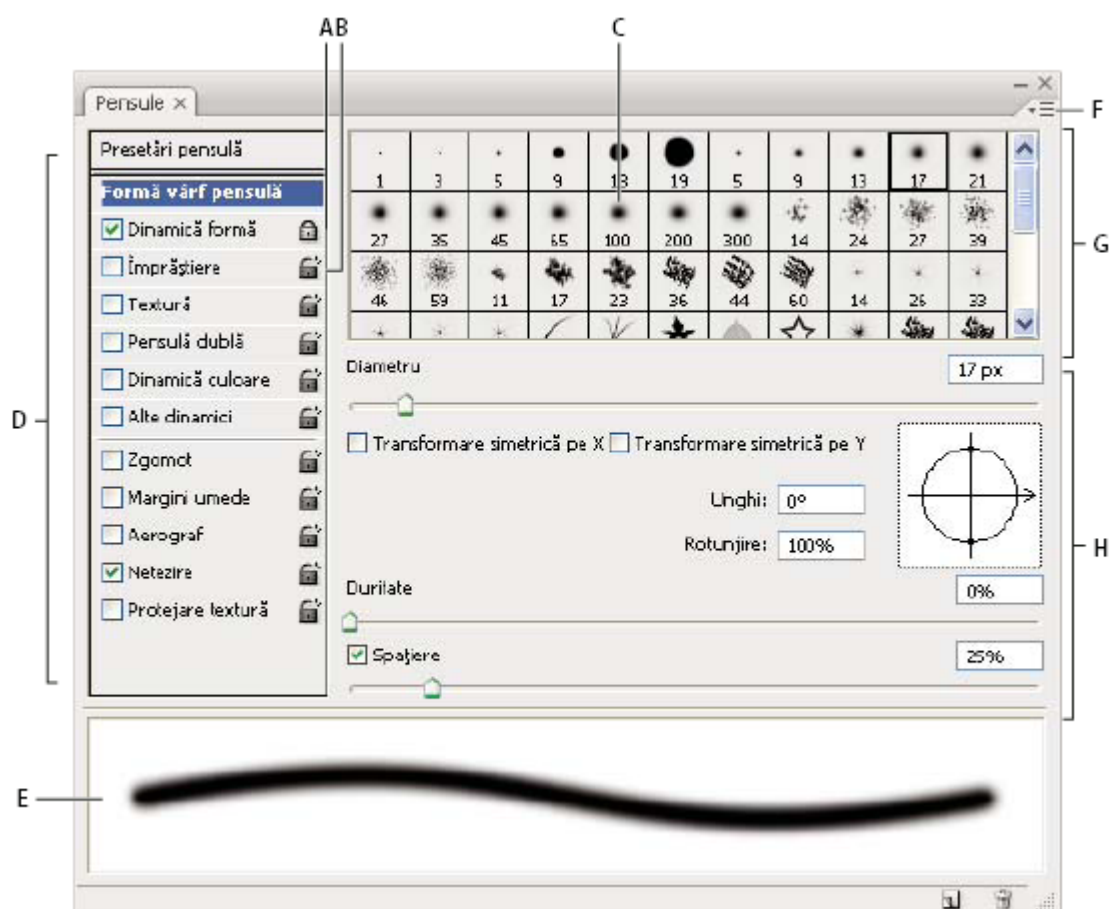
Crearea și modificarea pensulei

Puteți crea pensule care să aplice vopsea în imagini, în numeroase moduri. Selectați o pensulă presetată existentă, o formă de vârf pensulă sau creați un vârf de pensulă unic dintr-o parte a unei imagini. Selectați Opțiuni din paleta Pensule pentru a specifica modul de aplicare al vopselei.

Prezentare generală a paletei Pensule

În paleta Pensule, puteți selecta pensule presetate, ca în Selectorul presetare pensulă, dar puteți, de asemenea, să modificați pensulele existente și să creați pensule noi personalizate. Paleta Pensule conține opțiunile vârf pensulă care determină modul în care este aplicată vopseaua pe o imagine.


Previzualizarea tușei pensulă din partea de jos a paletei afișează modul în care sunt afișate contururile picturii cu opțiunile pentru pensulă curente.




Paleta Pensule cu opțiunile pentru forma vârfului de pensulă afișate

A. Blocat B. Deblocat C. Vârf de pensulă selectat D. Setări pensulă E. Previzualizare tușă pensulă F. meniul pop-up G. Forme vârf pensulă (disponibile când este selectată opțiunea Formă vârf pensulă) H. Opțiuni pensulă

Afișarea paletelor Pensule și opțiuni pentru pensulă


- 1 Selectați Fereastră > Pensule sau faceți clic pe butonul paletelor  din partea dreaptă a barei de opțiuni, dacă aveți un instrument Pictură, un instrument Ștergere, un instrument Tonare sau un instrument Focalizare selectat.
- 2 Selectați un set de opțiuni din partea stângă a paletelor. Opțiunile disponibile pentru set sunt afișate în partea dreaptă a paletelor.

 Faceți clic pe caseta de validare din stânga setului de opțiuni, pentru a activa sau dezactiva opțiunile fără să le vizualizați.

Crearea unui vârf de pensulă dintr-o imagine



- 1 Utilizați oricare instrument de selecție pentru a selecta o parte dintr-o imagine care să fie utilizată ca pensulă personalizată. Conturul progresiv trebuie setat la 0 pixeli dacă doriți să creați o pensulă cu o muchie clară. Forma pensulei poate avea o dimensiune de până la 2500 x 2500 pixeli.

Dacă selectați imagini color, imaginea vârfului de pensulă este convertită în tonuri de gri. Orice mască strat aplicată imaginii nu afectează definiția vârfului de pensulă.

 Dacă doriți să definiți o pensulă cu muchii ponderate, selectați pixeli cu valori de griuri. (Formele colorate ale pensulei sunt afișate ca valori de griuri).

- 2 Selectați Editare > Definiți presetare pensulă.
- 3 Denumiți pensula și faceți clic pe OK.

Crearea unei pensule și setarea opțiunilor pentru pictură

- 1 Deschideți paleta Pensule făcând clic pe butonul Paletă pensule din bara de opțiuni. Asigurați-vă că instrumentul Pensulă este selectat pentru a vizualiza butonul.
- 2 În paleta Pensule, selectați o presetare existentă pentru pensulă pentru a o modifica sau selectați o formă de pensulă din panoul Formă vârf pensulă al paletei Pensule. De asemenea, puteți crea un nou vârf de pensulă dintr-o imagine.
- 3 Selectați Formă vârf pensulă din partea stângă a paletei Pensule și setați opțiunile. Consultați “Opțiuni pentru forma vârfului de pensulă” la pagina 329.
- 4 Setări alte opțiuni necesare pentru pensulă. Consultați secțiunile următoare pentru informații despre opțiuni.
 - “Dinamica formei pensulei” la pagina 332
 - “Împrăștierea pensulei” la pagina 333
 - “Opțiunile pensulei cu textură” la pagina 334
 - “Pensule duble” la pagina 335
 - “Opțiunile pensulei cu dinamică de culoare” la pagina 336
 - “Alte opțiuni pentru dinamica pensulei” la pagina 336
 - “Alte opțiuni pentru Pensulă” la pagina 337
- 5 Pentru a bloca atributele formei vârfului de pensulă, faceți clic pe pictograma Deblocare . Pentru a debloca vârful, faceți clic pe pictograma Blocare .
- 6 Pentru a salva pensula pentru utilizare ulterioară, selectați Presetare pensulă nouă din meniul paletă Pensule.

Notă: Pentru a salva permanent pensula nouă sau pentru a o distribui altor utilizatori, trebuie să salvați pensula ca parte a unui set de pensule. Selectați Salvare pensule din meniul paletă Pensule și apoi salvați într-un set nou sau suprascrieți peste un set existent. Dacă resetați sau înlocuiți pensulele în paleta Pensule fără să le salvați într-un set, puteți pierde pensula nouă.

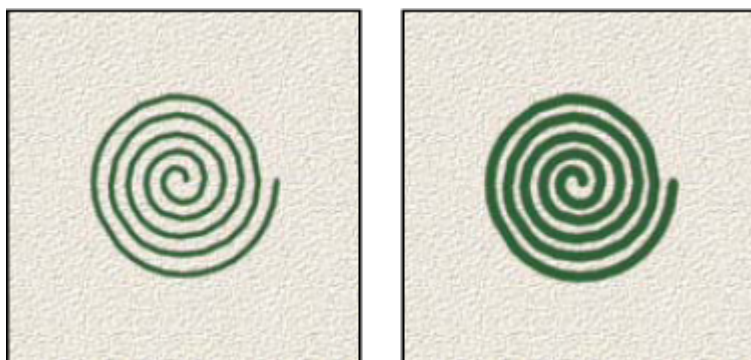
Consultați și

- “Prezentare generală a paletei Pensule” la pagina 327
- “Crearea unui vârf de pensulă dintr-o imagine” la pagina 328

Opțiuni pentru forma vârfului de pensulă

Puteți seta următoarele opțiuni pentru forma vârfului de pensulă din paleta Pensule:

Diametru Controlează dimensiunea pensulei. Introduceți o valoare în pixeli sau trageți de glisor.



Tușe pensulă cu valori ale diametrului diferite

Utilizare Dimensiune eșantion Resetează pensula la diametrul ei inițial. Această opțiune este valabilă numai dacă forma vârfului de pensulă a fost creată prin eșantionarea pixelilor dintr-o imagine.

Transformare simetrică X Modifică direcția unui vârf de pensulă pe axa proprie x.



A

B

C

Transformarea simetrică a unui vârf pensulă pe axa proprie x.

A. Vârf de pensulă în poziția sa prestabilită B. Transformare simetrică X selectată C. Transformare simetrică X și Transformare simetrică Y selectate

Transformare simetrică Y Modifică direcția unui vârf de pensulă pe axa proprie y.



A

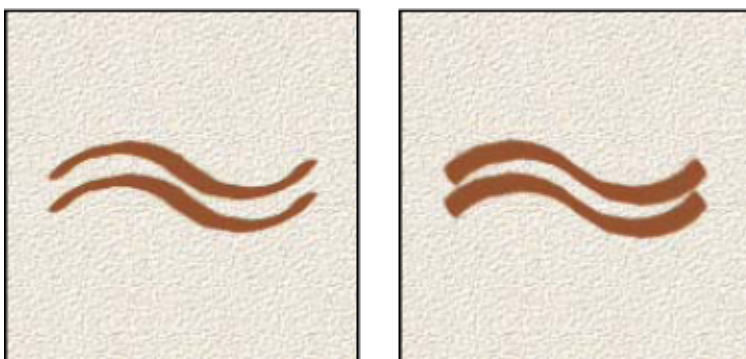
B

C

Transformarea simetrică a unui vârf pensulă pe axa proprie y.

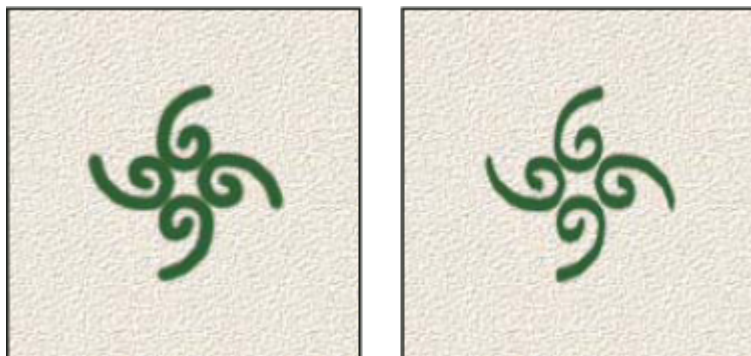
A. Vârf de pensulă în poziția sa prestabilită B. Transformare simetrică Y selectată C. Transformare simetrică Y și Transformare simetrică X selectate

Unghi Specifică unghiul cu care este rotită din poziție orizontală o axă eliptică sau o axă lungă a unei pensule eșantionate. Introduceți o valoare în grade sau trageți de axa orizontală în caseta previzualizare.



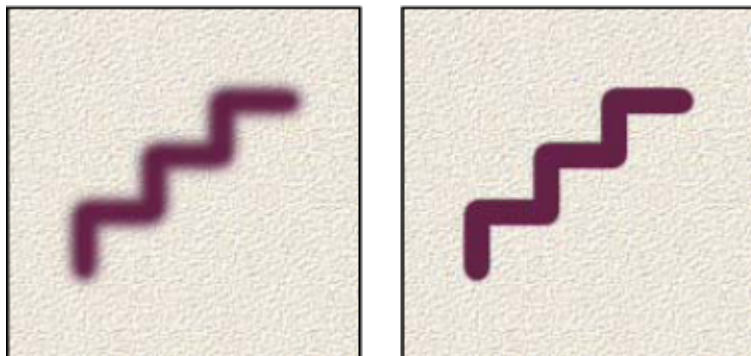
Pensulele în unghi creează un contur dăltuit

Rotunjime Specifică raportul dintre axa scurtă și axa lungă a pensulei. Introduceți o valoare procentuală sau trageți de punctele în caseta previzualizare. O valoare de 100% indică o pensulă circulară, o valoare de 0% indică o pensulă liniară, iar valorile intermediare indică pensule eliptice.



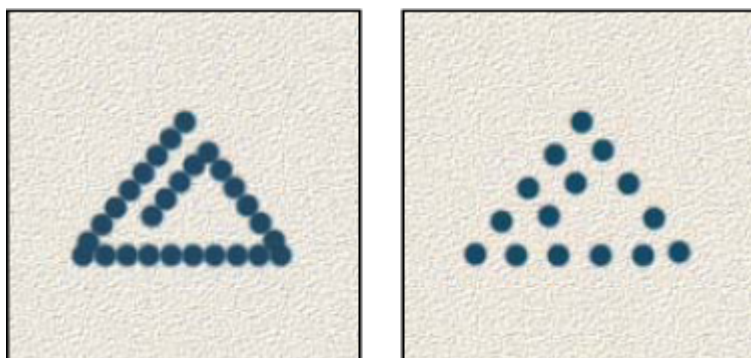
Ajustarea rotunjimii pentru compresia formei vârfului de pensulă

Soliditate Controlează dimensiunea centrului solid al pensulei. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din diametrul pensulei. Nu puteți modifica soliditatea pensulelor eșantionate.



Tușe de pensule cu valori diferite ale solidității

Spațiere Controlează distanța dintre marcajele pensulei dintr-un contur. Pentru a modifica spațierea, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din diametrul pensulei. Când această opțiune este deselectată, viteza cursorului stabilește spațierea.



Creșterea spațierii generează ignorarea pensulei

💡 În timpul utilizării unei pensule presetate, apăsați tasta [pentru micșora lățimea pensulei; apăsați tasta] pentru a mări lățimea. Pentru pensule rotunde solide, rotunde ponderate și caligrafice, apăsați Shift+[pentru a micșora soliditatea pensulei; apăsați Shift+] pentru a mări soliditatea pensulei.

Consultați și

“Prezentare generală a paletii Pensule” la pagina 327

“Crearea unei pensule și setarea opțiunilor pentru pictură” la pagina 329

Adăugarea dinamicii pensulei

Paleta Pensule oferă numeroase opțiuni pentru adăugarea elementelor dinamice (sau modificarea) vârfurilor de pensulă presetate. De exemplu, puteți seta opțiuni care variază dimensiunea, culoarea și opacitatea marcajelor pensulei peste traiectoria unei tușe.

Lucrați cu două componente când adăugați elemente dinamice unei pensule:

- Caracterul aleatoriu al elementelor dinamice este specificat de procentajele de variabilitate. La 0%, un element nu se modifică pe traseul unui contur; la 100%, un element are caracterul aleatoriu maxim.
- Opțiunile din meniurile pop-up Control specifică modul în care doriți să controlați variația elementelor dinamice. Puteți opta pentru a nu controla variația unui element, a nu estompa un element peste numărul de pași specificat sau a nu varia un element bazat pe presiunea peniței, înclinarea peniței, poziția manipulatorului de coordonare a peniței sau rotirea peniței.

***Notă:** Controalele Peniță sunt disponibile numai când utilizați o tabletă digitală sensibilă al presiune, precum tableta Wacom, și penițe acceptate (pentru control rotire). Dacă selectați un control pentru peniță, dar nu ați instalat o tabletă, este afișată o pictogramă de avertizare.*

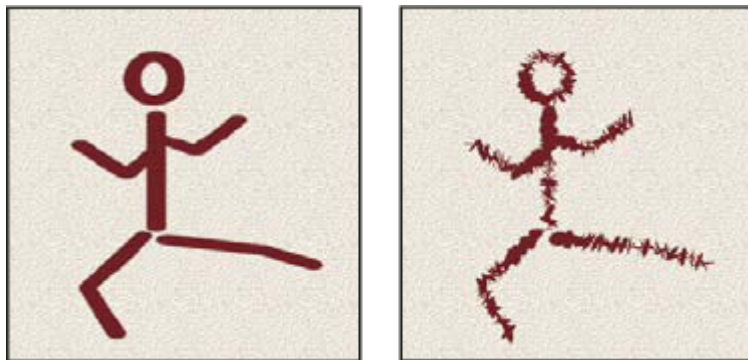
Consultați și

“Prezentare generală a paletii Pensule” la pagina 327

“Crearea unei pensule și setarea opțiunilor pentru pictură” la pagina 329

Dinamica formei pensulei

Dinamica formei stabilește variația marcajelor pensulei într-un contur.



Tușe pensulă fără dinamica formei și cu dinamică formei

Variabilitate Dimensiune și Control Specifică modul în care variază dimensiunea marcajelor pensulei într-un contur. Pentru informații suplimentare, consultați “Adăugarea dinamicii pensulei” la pagina 332.

Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. Pentru a specifica cum doriți să controlați variația dimensiunii marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsă controlului asupra variației dimensiunii marcajelor pensulei.
- **Estompare** Estompează dimensiunea marcajelor pensulei între diametrul inițial și diametrul minim, în numărul de etape specificat. Fiecare etapă este egală cu un marcaj al vârfului pensulei. Valoarea poate varia de la 1 la 9999. De exemplu, introducerea a 10 etape generează o estompare în 10 incrementuri.
- **Presiune Peniță, Înclinare Peniță, Rotiță Stilou** Variaza dimensiunea marcajelor pensulei între diametrul inițial și diametrul minim bazat pe presiunea peniței, înclinarea peniței sau poziția manipulatorului de coordonare a peniței.

Diametru minim Specifică procentajul minim cu care marcasele pensulei pot scala când este activată opțiunea Variabilitate dimensiune sau Control dimensiune. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din diametrul vârfului de pensulă.

Scală Înclinare Specifică factorul de scalare aplicat înălțimii pensulei înainte de rotire, când opțiunea Control dimensiune este setată la Înclinare peniță. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din diametrul pensulei.

Variație Unghiulară și Control Specifică modul în care variază unghiul marcajelor pensulei într-un contur. Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceți o valoare care reprezintă un procentaj din 360 de grade. Pentru a specifica modul de control al variației unghiulare a marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra variației unghiulare a marcajelor pensulei.
- **Estompare** Estompează unghiul marcajelor pensulei între 0 și 360 de grade în numărul de etape specificat.
- **Presiune Peniță, Înclinare Peniță, Rotiță Stilou, Rotire** Variaza unghiul marcajelor pensulei între 0 și 360 de grade pe baza presiunii peniței, înclinării peniței, poziției manipulatorului de coordonare a peniței sau pe baza rotirii peniței.
- **Direcție inițială** Bazează unghiul marcajelor pensulei pe direcția inițială a tușei pensulei.
- **Direcție** Bazează unghiul marcajelor pensulei pe direcția tușei pensulei.

Variabilitate rotunjime și Control Specifică modul în care variază rotunjimea marcajelor pensulei într-un contur. Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceți un procentaj care indică raportul dintre axa scurtă și axa lungă a pensulei. Pentru a specifica modul de control al variabilității rotunjimii marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsă controlului asupra variației rotunjimii tușelor pensulei.
- **Estompare** Estompează rotunjimea marcajelor pensulei între 100% și valoarea minimă a Rotunjimii în numărul de etape specificat.
- **Presiune Peniță, Înclinare Peniță, Rotiță Stilou, Rotire** Variaza rotunjimea marcajelor pensulei între 100% și valoarea minimă a Rotunjimii pe baza presiunii peniței, înclinării peniței, poziției manipulatorului de coordonare a peniței sau pe baza rotirii peniței.

Rotunjime minimă Specifică rotunjimea minimă pentru marcasele pensulei, când este activată opțiunea Variabilitate rotunjime sau Control rotunjime. Introduceți un procentaj care indică raportul dintre axa scurtă și axa lungă a pensulei.

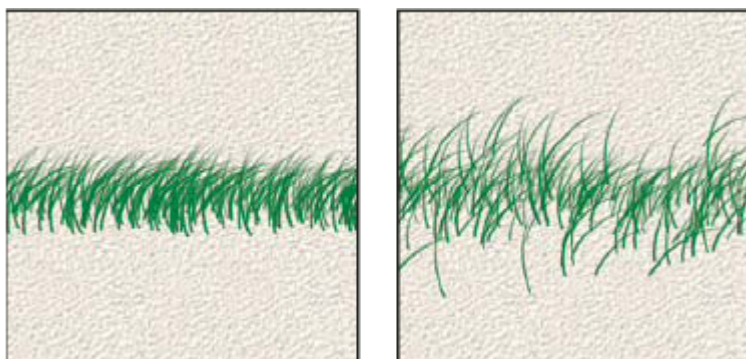
Consultați și

“Adăugarea dinamicii pensulei” la pagina 332

“Crearea unei pensule și setarea opțiunilor pentru pictură” la pagina 329

Împrăștierea pensulei

Împrăștierea pensulă stabilește numărul și poziționarea marcajelor într-un contur.



Tușe pensulă fără împrăștiere (stânga) și cu împrăștiere (dreapta).

Împrăștiere și Control Specifică modul în care sunt distribuite marcajele pensulei într-un contur. Când este selectată opțiunea Ambele axe, marcajele pensulei sunt distribuite în direcție radială. Când este deselectată opțiunea Ambele axe, marcajele pensulă sunt distribuite perpendicular pe conturul traseului.

Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceți o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilității împrăștierii marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsă controlului asupra varianței împrăștierii marcajelor pensulei.
- **Estompare** Estompează împrăștierea marcajelor pensulei de la împrăștiere maximă la lipsă împrăștierii în numărul de etape specificat.
- **Presiune Peniță, Înclinare Peniță, Rotiță Stilou, Rotire** Variaza împrăștierea marcajelor pensulei pe baza presiunii peniței, înclinării peniței, poziției manipulatorului de coordonare a peniței sau pe baza rotirii peniței.

Număr Specifică numărul de marcaje ale pensulei aplicate la fiecare interval de spațiere.

Notă: Dacă măriți numărul fără să creșteți valorile de spațiere sau de împrăștiere, performanța picturii se poate micșora.

Număr Variabilitate și Control Specifică modul în care diferă numărul de marcaje ale pensulei pentru fiecare interval de spațiere. Pentru a specifica procentajul maxim al marcajelor pensulei aplicate la fiecare interval de spațiere, introduceți o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilității numărului marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianței numărului de marcaje ale pensulei.
- **Estompare** Estompează numărul marcajelor pensulei de la valoarea Număr la 1 în numărul de etape specificat.
- **Presiune Peniță, Înclinare Peniță, Rotiță Stilou, Rotire** Variaza numărul marcajelor pensulei pe baza presiunii peniței, înclinării peniței, poziției manipulatorului de coordonare a peniței sau pe baza rotirii peniței.

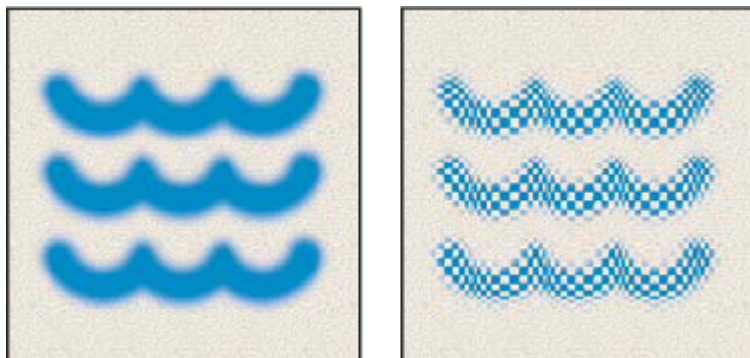
Consultați și

“Adăugarea dinamicii pensulei” la pagina 332

“Crearea unei pensule și setarea opțiunilor pentru pictură” la pagina 329

Opțiunile pensulei cu textură

O pensulă cu textură utilizează un tipar pentru ca tușele pensulei să arate ca și cum ar fi pictate pe canava cu textură.



Tușe pensulă fără textură (stânga) și cu textură (dreapta)

Faceți clic pe eșantionul de tipar și selectați un tipar din paleta pop-up. Setati una sau mai multe dintre următoarele opțiuni: **Invertire** Inversează punctele înalte și joase din textură, în funcție de tonurile din tipar. Când este selectată opțiunea Invertire, suprafețele cele mai deschise din tipar reprezintă punctele joase din textură și, prin urmare, primesc cea mai puțină vopsea; cele mai închise suprafețe din tipar reprezintă punctele înalte din textură și, prin urmare, primesc cea mai multă vopsea. Când este deselectată opțiunea Invertire, suprafețele cele mai deschise din tipar primesc cea mai multă vopsea; suprafețele cele mai închise din tipar primesc cea mai puțină vopsea.

Scalare Specifică scalarea tiparului. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare care reprezintă un procentaj din dimensiunea tiparului.

Texturare fiecare vârf Aplică textura selectată individual fiecărui marcaj de pensulă dintr-un contur de pensulă, nu conturului pensulei ca întreg (un contur de pensulă este compus din mai multe marcaje de pensulă, aplicate în mod continuu pe măsură ce trageți de pensulă). Trebuie să selectați această opțiune pentru a activa opțiunile pentru Varianta adâncime.

Mod Specifică modul de amestecare utilizat pentru a combina pensula și tiparul. (Consultați “Despre modurile de amestecare” la pagina 338).

Adâncime Specifică adâncimea la care vopseaua pătrunde în textură. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. La 100%, punctele joase din textură nu primesc deloc vopsea. La 0%, toate punctele din textură primesc aceeași cantitate de vopsea, ascunzând astfel tiparul.

Adâncime minimă Specifică adâncimea minimă la care vopseaua poate pătrunde, când opțiunea Control adâncime este setată la Estompare, Presiune Peniță, Înclinare Peniță sau Rotiță Stilou și este selectată opțiunea Texturare fiecare vârf.

Variabilitate Adâncime și Control Specifică modul în care diferă adâncimea, când este selectată opțiunea Texturare fiecare vârf. Pentru a specifica procentajul maxim de variabilitate, introduceți o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilității adâncimii marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianței adâncimii marcajelor pensulei.
- **Estompare** Estompează de la procentajul de Variabilitate adâncime la procentajul de Adâncime minimă în numărul de etape specificat.
- **Presiune Peniță, Înclinare Peniță, Rotiță Stilou, Rotire** Variaza adâncimea pe baza presiunii peniței, înclinării peniței, poziției manipulatorului de coordonare a peniței sau pe baza rotirii peniței.

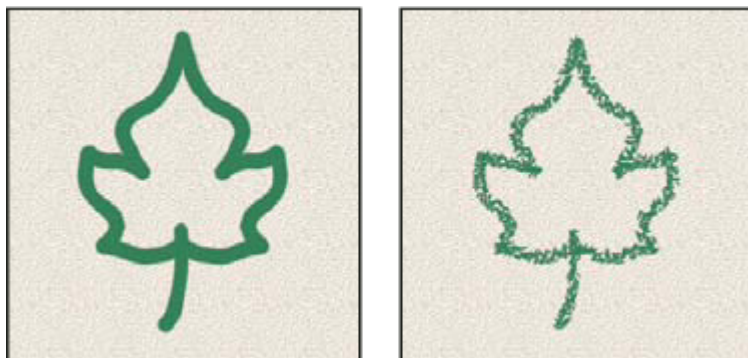
Consultați și

“Adăugarea dinamicii pensulei” la pagina 332

“Crearea unei pensule și setarea opțiunilor pentru pictură” la pagina 329

Pensule duble

O pensulă dublă combină două vârfuri pentru a crea marcaje de pensulă. Textura de pensulă secundară este aplicată în interiorul conturului pensulei primare; sunt pictate numai suprafețele în care se intersectează ambele tușe de pensulă. Setati opțiuni pentru vârful principal în secțiunea Formă vârf pensulă a paletii Pensule. Selectați un al doilea vârf de pensulă din secțiunea Pensulă dublă a paletii Pensule și setați oricare dintre următoarele opțiuni.



Tușe pensulă create cu un singur vârf (stânga) și cu vârfuri duble (dreapta)

Mod Setează un mod de amestecare care urmează să fie utilizat când combinați marcaje de pensulă din vârful primar și vârful dublu. (Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 338).

Diametru Controlează dimensiunea vârfului dublu. Introduceți o valoare în pixeli, trageți de glisor sau faceți clic pe Utilizare dimensiune eșantion pentru a utiliza diametrul inițial al vârfului de pensulă. (Opțiunea Utilizare dimensiune eșantion este valabilă numai dacă forma vârfului de pensulă a fost creată prin eșantionarea pixelilor dintr-o imagine).

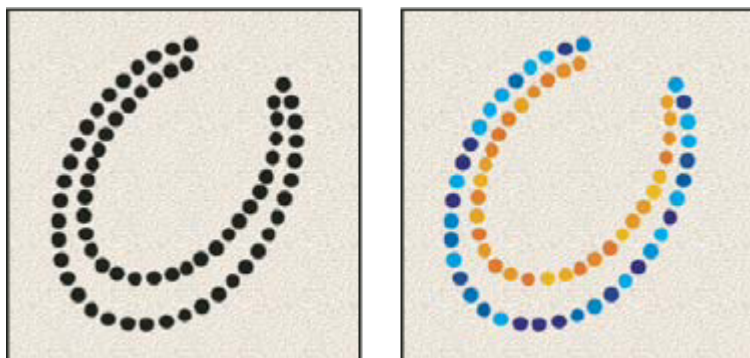
Spațiere Controlează distanța dintre marcajele vârfului de pensulă dublu dintr-un contur. Pentru a modifica spațierea, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce un procentaj pentru diametrul vârfului.

Împrăștiere Specifică modul în care sunt distribuite marcajele pensulei cu vârf dublu într-un contur. Când este selectată opțiunea Ambele axe, marcajele pensulei cu vârf dublu sunt distribuite în direcție radială. Când este deselectată opțiunea Ambele axe, marcajele pensulei cu vârf dublu sunt distribuite perpendicular pe conturul traseului. Pentru a specifica procentajul maxim de împrăștiere, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare.

Număr Specifică numărul de marcaje de pensulă cu vârf dublu aplicate la fiecare interval de spațiere. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare.

Opțiunile pensulei cu dinamică de culoare

Dinamică culoare stabilește modul de modificare a culorii vopselei peste traseul unui contur.



Tușe pensulă fără dinamica culorii (stânga) și cu dinamica culorii (dreapta)

Variabilitate Plan frontal/Fundal și Control Specifică modul în care diferă vopseaua între culoarea planului frontal și culoarea de fundal.

Pentru a specifica un procentaj prin care culoarea vopselei poate varia, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilității dimensiunii marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianței culorii marcajelor de pensulă.
- **Estompare** Variaza culoarea vopselei între culoarea planului frontal și culoarea de fundal în numărul de etape specificat.
- **Presiune Peniță, Înclinare Peniță, Rotiță Stilou, Rotire** Variaza culoarea vopselei între culoarea planului frontal și culoarea de fundal pe baza presiunii peniței, înclinării peniței, poziției manipulatorului de coordonare a peniței sau pe baza rotirii peniței.

Variabilitate nuanță Specifică un procentaj prin care poate varia nuanța vopselei într-un contur. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. O valoare mai scăzută modifică nuanța, menținând în același timp o proximitate apropiată de nuanța culorii planului frontal. O valoare mai ridicată crește diferența dintre nuanțe.

Variabilitate saturație Specifică un procentaj prin care poate diferi saturația vopselei dintr-un contur. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. O valoare mai scăzută modifică saturația, menținând în același timp o proximitate apropiată de saturația culorii planului frontal. O valoare mai ridicată crește diferența dintre nivelurile de saturație.

Variabilitate luminozitate Specifică un procentaj prin care poate varia luminozitatea vopselei într-un contur. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. O valoare mai scăzută modifică luminozitatea, menținând în același timp o proximitate apropiată de luminozitatea culorii planului frontal. O valoare mai ridicată crește diferența dintre nivelurile de luminozitate.

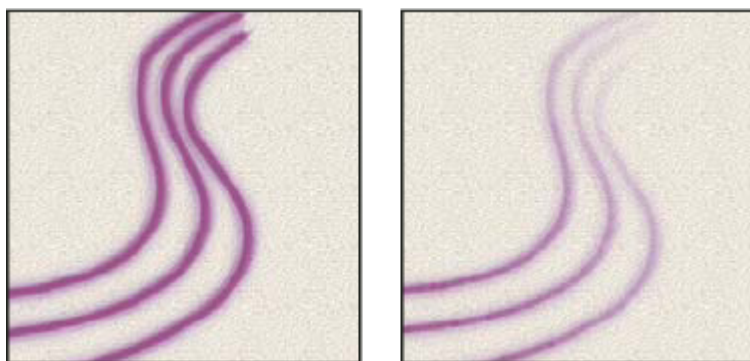
Puritate Crește sau micșorează saturația culorii. Introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce un procentaj între -100 și 100. La -100%, culoarea este desaturată complet; la 100%, culoarea este saturată complet.

Consultați și

“Adăugarea dinamicii pensulei” la pagina 332

Alte opțiuni pentru dinamica pensulei

Altă dinamică stabilește modul în care se modifică vopseaua peste traseul unui contur.



Tușe pensulă fără dinamica vopselei (stânga) și cu dinamica vopselei (dreapta)

Variabilitate Opacitate și Control Specifică modul în care opacitatea vopselei variază într-o tușă de pensulă până la (fără să depășească însă) valoarea opacității specificată în bara de opțiuni. Pentru a specifica un procentaj prin care opacitatea vopselei poate varia, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilității opacității marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianței opacității marcajelor de pensulă.
- **Estompare** Estompează opacitatea vopselei de la valoarea opacității din bara de opțiuni la 0 în numărul de etape specificat.
- **Presiune Peniță, Înclinare Peniță, Rotiță Stilou** Variaza opacitatea vopselei pe baza presiunii peniței, înclinării peniței sau pe baza poziției manipulatorului de coordonare a peniței.

Variabilitate curgere și Control Specifică modul în care curgerea vopselei variază într-o tușă de pensulă până la (fără să depășească însă) valoarea de curgere specificată în bara de opțiuni.

Pentru a specifica un procentaj prin care curgerea vopselei poate varia, introduceți un număr sau utilizați glisorul pentru a introduce o valoare. Pentru a specifica modul de control al variabilității curgerii marcajelor pensulei, selectați o opțiune din meniul pop-up Control:

- **Dezactivat** Specifică lipsa controlului asupra varianței curgerii marcajelor pensulă.
- **Estompare** Estompează curgerea vopselei de la valoarea de curgere din bara de opțiuni la 0 în numărul de etape specificat.
- **Presiune Peniță, Înclinare Peniță, Rotiță Stilou** Variaza curgerea vopselei pe baza presiunii peniței, înclinării peniței sau pe baza poziției manipulatorului de coordonare a peniței.

Consultați și

“Adăugarea dinamicii pensulei” la pagina 332

“Crearea unei pensule și setarea opțiunilor pentru pictură” la pagina 329

Alte opțiuni pentru Pensulă

Zgomot Adaugă un caracter aleatoriu suplimentar vârfulor de pensulă individuale. Această opțiune este cea mai eficientă când este aplicată vârfulor de pensulă ponderate (vârfuri de pensulă care conțin valori de gri).

Margini umede Determină generarea vopselei de-a lungul muchiiilor conturului pensulei, creând un efect de acuarelă.

Aerograf Aplică tonuri graduale unei imagini, simulând tehnici de aerograf tradiționale. Opțiunea Aerograf din paleta Pensule corespunde opțiunii Aerograf din bara de opțiuni.

Netezire Generează curbe mai netede în tușele pensulei. Această opțiune este cea mai eficientă când pictați repede cu un stilou; totuși, poate randa tușa cu o ușoară întârziere.

Protejare textură Aplică același tipar și scalare tuturor presetărilor pentru pensulă care au textură. Selectați această opțiune pentru a simula o textură canava consistentă când pictați cu mai multe vârfulor de pensulă cu textură.

Copierea texturilor între instrumente

Când specificați o textură pentru instrumentul curent, puteți copia tiparul și scalarea texturii tuturor instrumentelor care acceptă texturi. De exemplu, puteți copia tiparul și scalarea texturii curente pentru instrumentul Pensulă în instrumentele Creion, Clonare, Ștampilă tipar, Pensulă istoric, Pensulă pictură din istoric, Radieră, Densitate culoare-, Densitate culoare + și Burete.

❖ Selectați Copiere textură în alte instrumente din meniul paletă Pensule.

Ștergerea opțiunilor pensulei

Puteți șterge toate opțiunile imediat ce ați efectuat modificările pentru o presetare pensulă (cu excepția setărilor pentru forma pensulei).

❖ Selectați Ștergere controale pensulă din meniul paletă Pensule.

Setarea sensibilității peniței pentru tabletele grafice

Dacă lucrați cu o tabletă grafică, precum tableta Wacom®, puteți seta instrumentele de pictură să controleze modul în care este aplicată culoarea în funcție de presiunea peniței, unghiul, rotirea sau utilizarea roțiței stiloului.

1 Selectați instrumentul Pensulă , instrumentul Creion  sau alte instrumente de pictură din caseta de instrumente.

2 Faceți clic pe fila Pensule pentru a aduce paleta Pensule în față sau, dacă paleta nu este deschisă, selectați Fereastră> Pensule.

3 Pentru ca dimensiunea vârfului pensulei să se modifice odată cu presiunea, selectați Dinamică formă (asigurați-vă că faceți clic pe cuvânt, nu doar pe caseta de validare) din paleta Pensule. Apoi selectați Presiune peniță din meniul Control de sub controlul glisorului Variabilitate dimensiune.

4 Pentru ca opacitatea să se modifice odată cu presiunea, selectați Altă dinamică. Apoi selectați Presiune peniță din meniul Control de sub controlul glisorului Variabilitate dimensiune.

Notă: De asemenea, puteți seta presiunea peniței și pentru alte caracteristici ale pensulei. Paleta Pensule conține controale care variază unghiul, curgerea, adâncimea texturii și rotunjimea tușei conform presiunii peniței.

Consultați și

“Prezentare generală a paletelor Pensule” la pagina 327

“Dinamica formei pensulei” la pagina 332

Moduri de amestecare

Despre modurile de amestecare

Modul de amestecare specificat în bara de opțiuni controlează modul în care sunt afectați pixelii din imagine de către un instrument de pictură sau de editare. Este util să gândiți în funcție de următoarele culori, când vizualizați un efect al modului amestecare:

- *Culoarea de bază* este culoarea inițială din imagine.
- *Culoarea de amestec* este culoarea care se aplică cu instrumentul de pictură sau de editare.
- *Culoarea rezultată* este culoarea care rezultă din amestec.

Consultați și

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338

Lista modurilor de amestecare





Selectați din meniul pop-up Mod din bara de opțiuni.

Notă: Pentru imaginile pe 32 de biți sunt disponibile numai modurile de amestecare Normal, Dizolvare, Întunecare, Multiplicare, Luminare, Densitate liniară- (Adăugare), Diferență, Nuanță, Saturație, Culoare, Luminozitate, Culoare mai deschisă și Culoare mai închisă.

Normal Editează sau pictează fiecare pixel pentru a-l transforma în culoarea rezultată. Aceasta este modul prestabilit. (Modul Normal este denumit *Prag* când lucrați cu o imagine Bitmap sau cu culori indexate).

Dizolvare Editează sau pictează fiecare pixel pentru a-l transforma în culoarea rezultată. Totuși, culoarea rezultată reprezintă o înlocuire aleatoare a pixelilor cu culoarea de bază sau culoarea de amestec, în funcție de opacitatea din oricare locație a pixelilor.

În spate Editează sau pictează numai partea transparentă a unui strat. Acest mod funcționează numai în straturile cu opțiunea Blocare transparentă deselectedată și este similar picturii pe spatele suprafețelor transparente de pe o coală de acetat.

Ștergere Editează sau pictează orice pixel și îl face transparent. Acest mod este disponibil pentru instrumentele Formă (când este selectată opțiunea Umplere regiune ) , instrumentul Găleată vopsea  , instrumentul Pensulă  , instrumentul Creion  , comanda Umplere și comanda Contur. Pentru a utiliza acest mod, trebuie să vă aflați într-un strat cu opțiunea Blocare transparentă deselectedată.

Întunecare Verifică informațiile despre culoare în fiecare canal și selectează culoarea de bază sau de amestec - oricare este mai întunecată - sub formă de culoare rezultată. Pixelii mai deschiși decât culoarea de amestec sunt înlocuiți, iar pixelii mai închiși decât culoarea de amestec nu se modifică.

Multiplificare Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal și multiplică culoarea de bază cu culoarea de amestec. Culoarea rezultată este întotdeauna o culoare mai închisă. Multiplicarea oricărei culori cu negru generează negru. Multiplicarea oricărei culori cu alb păstrează culoarea nemodificată. Când pictați cu o altă culoare decât negru sau alb, tușele succesive cu un instrument de pictură generează culori din ce în ce mai închise. Efectul este similar desenării pe imagine cu mai multe penițe de marcare.

Densitate culoare+ Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal și închide culoarea de bază pentru a reflecta culoarea de amestec prin creșterea contrastului. Amestecarea cu alb nu generează modificări.

Densitate liniară+ Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal și închide culoarea de bază pentru a reflecta culoarea de amestec prin micșorarea contrastului. Amestecarea cu alb nu generează modificări.

Luminare Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal și selectează culoarea de bază sau de amestec - oricare este mai deschisă - sub formă de culoare rezultată. Pixelii mai închiși decât culoarea de amestec sunt înlocuiți, iar pixelii mai deschiși decât culoarea de amestec nu se modifică.

Raster Verifică informațiile despre culoare ale fiecărui canal și multiplică inversarea culorilor de amestec și de bază. Culoarea rezultată este întotdeauna o culoare mai deschisă. Rasterizarea cu negru păstrează culoarea nemodificată. Rasterizarea cu alb generează alb. Efectul este similar proiectării mai multor diapozitive fotografice unul peste altul.

Densitate culoare+ Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal și deschide culoarea de bază pentru a reflecta culoarea de amestec prin micșorarea contrastului. Amestecarea cu negru nu generează modificări.

Densitate liniară- (Adăugare) Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal și luminează culoarea de bază pentru a reflecta culoarea de amestec prin creșterea luminozității. Amestecarea cu negru nu generează modificări.

Acoperire Multiplică sau rasterizează culorile, în funcție de culoarea de bază. Tiparele sau culorile acoperă pixelii existenți, păstrând în același timp tonurile luminoase sau tonurile întunecate ale culorii de bază. Culoarea de bază nu este înlocuită, dar este mixată cu culoarea de amestec pentru a reflecta luminozitatea sau întunecimea culorii inițiale.

Lumină necontrastantă Întunecă sau luminează culorile, în funcție de culoarea de amestec. Efectul este similar strălucirii unui reflector difuz pe imagine.

În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă de 50% gri, imaginea este luminată ca și cum ar fi fost supusă densității culoare-. În cazul în care culoarea de amestec este mai închisă decât 50% gri, imaginea este întunecată ca și cum ar fi fost supusă densității culoare+. Pictura cu negru sau alb pur generează o suprafață distinctă mai închisă sau mai deschisă, dar nu are ca rezultat alb sau negru pur.

Lumină crudă Multiplică sau rasterizează culorile, în funcție de culoarea de amestec. Efectul este similar strălucirii unui reflector strident pe imagine.

În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă decât 50% gri, imaginea este luminată ca și cum ar fi fost rasterizată. Această opțiune este utilă pentru adăugarea tonurilor luminoase într-o imagine. În cazul în care culoarea de amestec este mai închisă decât 50% gri, imaginea este întunecată ca și cum ar fi fost multiplicată. Această opțiune este utilă pentru adăugarea umbrelor într-o imagine. Pictura cu negru sau alb pur are ca rezultat negru sau alb pur.

Lumină intensă Întunecă sau luminează culorile, crescând sau micșorând contrastul, în funcție de culoarea de amestec. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă decât 50% gri, imaginea este luminată prin micșorarea contrastului. În cazul în care culoarea de amestec este mai închisă decât 50% gri, imaginea este întunecată prin creșterea contrastului.

Lumină liniară Întunecă sau luminează culoarea, micșorând sau crescând luminozitatea, în funcție de culoarea de amestec. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă decât 50% gri, imaginea este luminată prin creșterea luminozității. În cazul în care culoarea de amestec este mai închisă decât 50% gri, imaginea este întunecată prin micșorarea luminozității.

Lumină liniară Înlocuiește culorile, în funcție de culoarea de amestec. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai deschisă decât 50% gri, pixelii mai închisi decât culoarea de amestec sunt înlocuiți, iar pixelii mai deschiși decât culoarea de amestec nu se modifică. În cazul în care culoarea de amestec (sursa deschisă) este mai închisă decât 50% gri, pixelii mai deschiși decât culoarea de amestec sunt înlocuiți, iar pixelii mai închisi decât culoarea de amestec nu se modifică. Această opțiune este utilă pentru adăugarea efectelor speciale într-o imagine.

Mixare puternică Adaugă valorile canalelor roșu, verde și albastru ale culorii de amestec la valorile RGB ale culorii de bază. Dacă suma rezultată pentru un canal este 255 sau mai mare, acesta primește valoarea 255; dacă este mai mică de 255, valoarea 0. Prin urmare, toți pixelii amestecați au valori pentru canalele roșu, verde și albastru de 0 sau 255. Acesta modifică toți pixelii la culorile principale: roșu, verde, albastru, cyan, galben, magenta, alb sau negru.

Diferență Verifică informațiile despre culoare din fiecare canal și scade fie culoarea de amestec din culoarea bază, fie culoarea bază din culoarea de amestec, în funcție de cea care are cea mai mare valoare de luminozitate. Amestecarea cu alb inversează valorile culorii de bază; amestecarea cu negru nu generează nicio modificare.

Excludere Creează un efect similar cu modul Diferență, dar cu contrast mai scăzut. Amestecarea cu alb inversează valorile culorii de bază. Amestecarea cu negru nu generează modificări.

Nuanță Creează o culoare rezultat cu luminanța și saturația culorii de bază și nuanța culorii de amestec.

Saturație Creează o culoare rezultat cu luminanța și nuanța culorii de bază și saturația culorii de amestec. Pictura cu acest mod într-o suprafață fără (0) saturație (gri) nu generează nicio modificare.

Culoare Creează o culoare rezultat cu luminanța culorii de bază și nuanța și saturația culorii de amestec. Această opțiune păstrează nivelurile de gri în imagine și este utilă pentru colorarea imaginilor monocrome și pentru aplicarea de tente imaginilor color.

Luminozitate Creează o culoare rezultat cu nuanța și saturația culorii de bază și luminanța culorii de amestec. Acest mod creează un efect invers celui din Modul Culoare.

Culoare mai deschisă Compară totalul valorilor tuturor canalelor pentru culorile de amestec și de bază și afișează culoarea cu valoarea cea mai mare. Culoare mai deschisă nu produce o a treia culoare, care poate rezulta din amestecul Luminare, deoarece alege valorile cele mai mari ale canalelor din culorile de bază și de amestec pentru a crea culoarea rezultată.

Culoare mai închisă Compară totalul valorilor tuturor canalelor pentru culorile de amestec și de bază și afișează culoarea cu valoarea cea mai mică. Culoare mai închisă nu produce o a treia culoare, care poate rezulta din amestecul Întunecare, deoarece alege valorile cele mai mici ale canalelor din culorile de bază și de amestec pentru a crea culoarea rezultată.

Consultați și

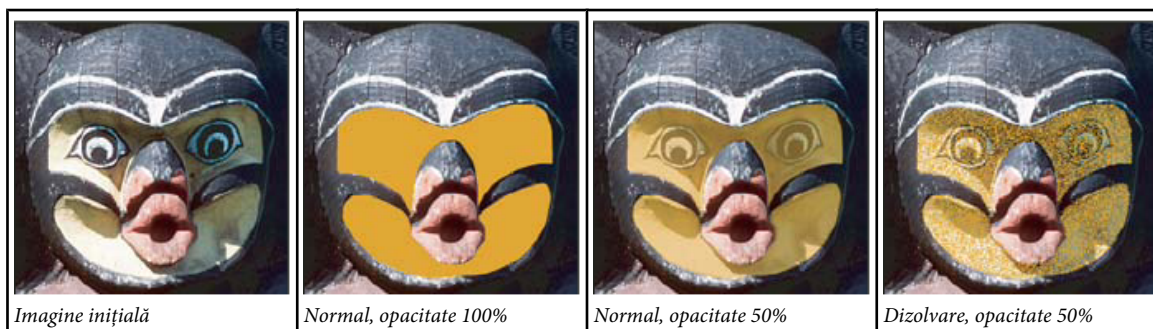
“Despre modurile de amestecare” la pagina 338

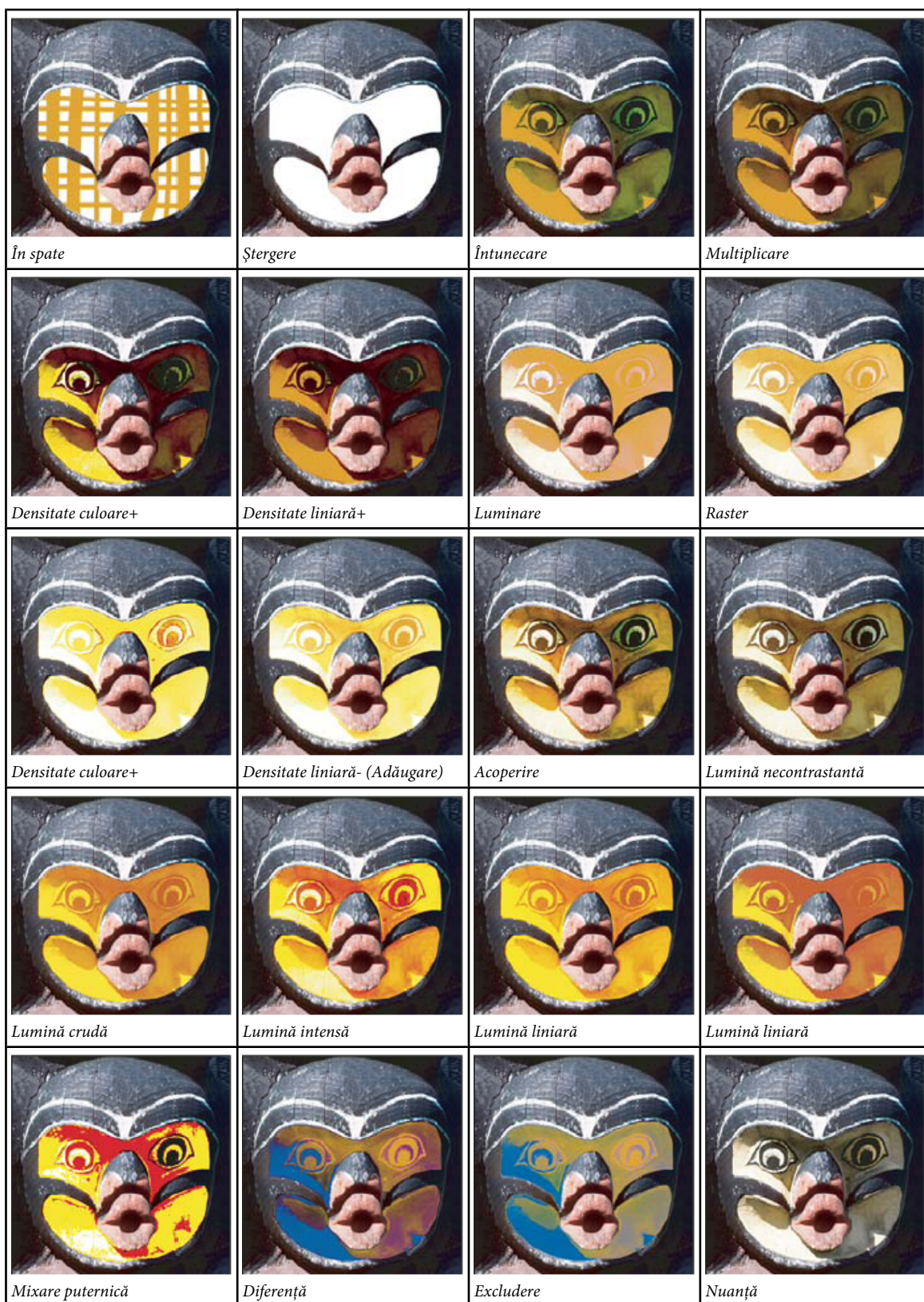
“Exemple de moduri de amestecare” la pagina 340

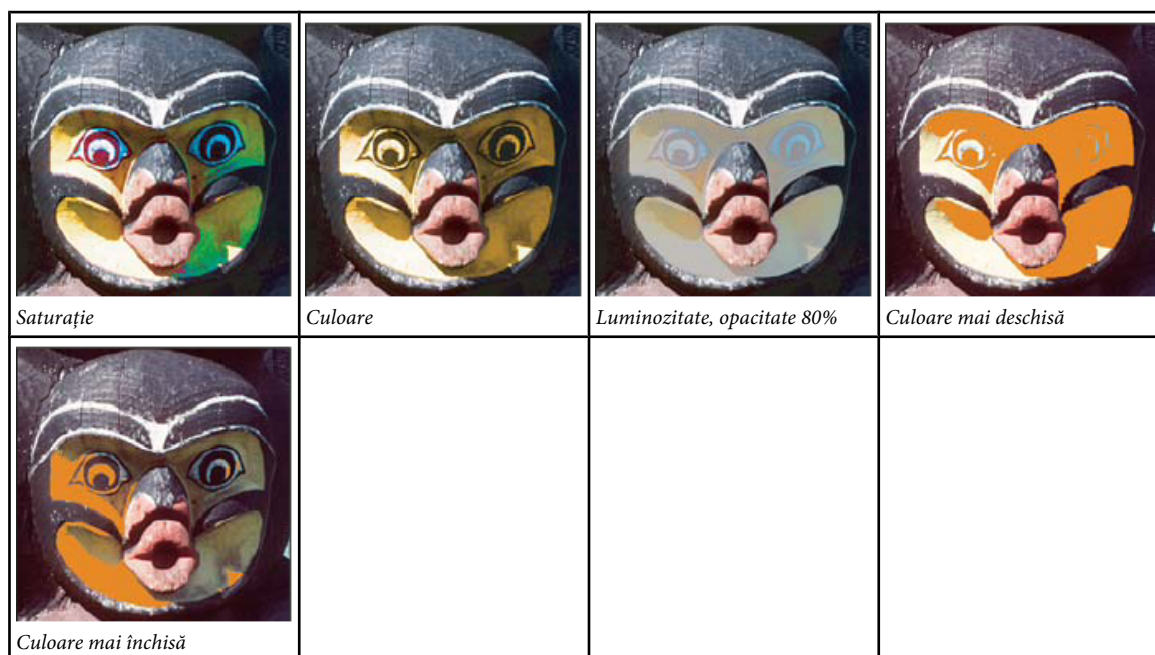
Exemple de moduri de amestecare

Aceste exemple afișează rezultatul picturii unei părți din fața imaginii, utilizând fiecare mod de amestecare.

Pentru un clip video referitor la modurile de amestec, vizitați www.adobe.com/go/vid0012_ro.








Degradeuri





Aplicarea unei umpleri de grade


Instrumentul Degrade creează un amestec gradat între mai multe culori. Puteți selecta dintre umplerile de grade presetate sau puteți crea propriile umpleri.

Notă: Instrumentul Degrade nu poate fi utilizat cu imagini cu culori bitmap sau indexate.

Umpleți o suprafață cu un de grade, trăgând cu mouse-ul în interiorul imaginii. Punctul de pornire (unde este apăsat mouse-ul) și punctul de finalizare (unde este eliberat mouse-ul) influențează aspectul de gradeului, în funcție instrumentul Degrade utilizat.

- 1 Pentru a umple o parte a imaginii, selectați suprafața dorită. În caz contrar, umplerea de grade este aplicată întregului strat activ.
- 2 Selectați instrumentul Degrade .
- 3 Selectați o umplere de grade din bara de opțiuni:
 - Faceți clic pe triunghiul de lângă eșantionul de grade pentru a selecta o umplere de grade presetată.
 - Faceți clic în interiorul eșantionului de grade pentru a vizualiza Editor de grade. Selectați o nouă umplere de grade presetată sau creați o nouă umplere de grade. Apoi faceți clic pe OK. (Consultați "Crearea unui de grade neted" la pagina 344).
- 4 Selectați o opțiune pentru a aplica umplerea de grade din bara de opțiuni:

Degrade liniar 	Umbre de la punctul de pornire la punctul de finalizare în linie dreaptă.
Degrade radial 	Umbre de la punctul de pornire la punctul de finalizare în tipar circular.
Degrade unghiular 	Umbrește într-un baleiaj în sens invers acelor de ceasornic în jurul punctului de plecare.
Degrade Reflectare 	Umbrește utilizând de gradeuri liniare simetrice, pe oricare parte a punctului de pornire.

Degrade diamant 	Umbrește de la punctul de pornire în exterior într-un tipar diamant. Punctul de finalizare definește un colț al diamantului.
---	--

5 Efectuați una din următoarele acțiuni în bara de instrumente:

- Specificați un mod de amestecare și opacitate pentru pictură. (Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 338).
- Pentru a inversa ordinea culorilor în umplerea degrade, selectați Inversare.
- Pentru a crea un amestec mai neted cu mai puțină amestecare, selectați Cuantizare.
- Pentru a utiliza o mască de transparență pentru umplerea degrade, selectați Transparență. (Consultați “Specificarea transparenței degradeului” la pagina 345).

6 Poziționați cursorul în imagine în locul în care doriți să setați punctul de plecare al degradeului și trageți pentru a defini punctul de finalizare. Pentru a constrânge unghiul liniar la un multiplu de 45°, mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți.

Gestionarea presetărilor degrade

Presetările degrade vă permit să aplicați rapid degradeurile pe care le utilizați frecvent. Puteți gestiona presetările din Selector degrade, Manager Presetări sau Editor degrade.

Consultați și

“Lucrul cu Manager Presetări” la pagina 47

Salvarea unui set de degradeuri presetate sub formă de bibliotecă

- 1 Faceți clic pe Salvare în caseta de dialog Editor degrade sau selectați Salvare Degradeuri din meniul Selector degrade din bara de opțiuni.
- 2 Selectați o locație pentru biblioteca de degradeuri, introduceți un nume de fișier și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva biblioteca oriunde. Totuși, dacă plasați fișierul bibliotecă în dosarul Presetări/Degradeuri din locația implicită pentru presetări, numele bibliotecii va fi afișat în partea de jos a meniului paletei, după ce reporniți Photoshop.

Încărcarea unei biblioteci de degradeuri presetate

❖ Efectuați una dintre următoarele operații în caseta de dialog Editor degrade:

- Faceți clic pe Încărcare pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Selectați Înlocuire degradeuri din meniul paletei pentru a înlocui lista curentă cu altă bibliotecă. Selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Selectați un fișier bibliotecă din partea de jos a meniului paletei. Faceți clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau faceți clic pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.

Notă: De asemenea, puteți selecta Încărcare degradeuri, Înlocuire degradeuri sau puteți selecta o bibliotecă de degradeuri din meniul Selector degrade din bara de opțiuni.

Revenirea la biblioteca prestabilită de degradeuri presetate

❖ Selectați Resetare degradeuri din meniul paletei. Puteți fie să înlocuiți lista curentă, fie să adăugați biblioteca prestabilită la lista curentă.

Modificarea modului de afișare a degradeurilor presetate

❖ Selectați o opțiune de afișare din meniul paletei:

Numai text	Afișează degradeurile sub formă de listă.
Miniaturi mici sau mari	Afișează degradeurile sub formă de miniaturi.

Listă mică sau mare

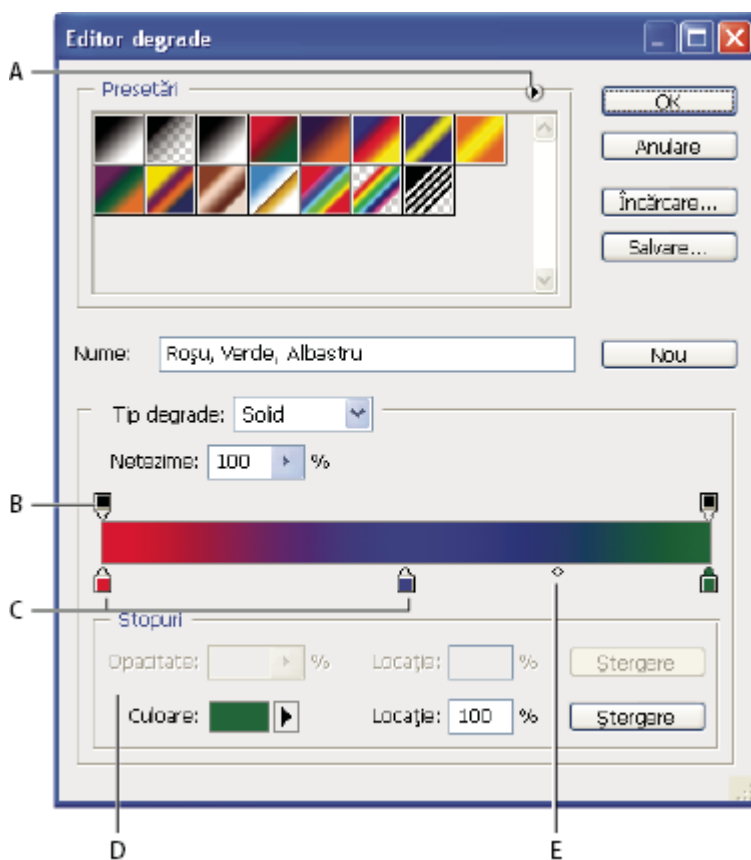
Afișează degradeurile sub formă de listă cu miniaturi.

Redenumirea unei degrade prestat

- Dacă paleta este setată să afișeze degradeuri sub formă de miniaturi, faceți dublu clic pe un degrade, introduceți un nume nou și faceți clic pe OK.
- Dacă paleta este setată să afișeze degradeuri sub formă de listă sau numai text, faceți dublu clic pe un degrade, introduceți un nume nou integrat și apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Prezentare generală a Editorului de degradeuri




Caseta de dialog Editor degradeuri vă permite să definiți un degrade nou, modificând o copie a unui degrade existent. De asemenea, puteți adăuga culori intermediare la un degrade, creând un amestec între mai mult de două culori.




Casetă de dialog Editor degrade

A. Meniu paletă B. Stop opacitate C. Stopuri culoare D. Ajustare valori sau ștergere stop opacitate sau culoare selectat E. Punct de mijloc

Crearea unui degrade neted

- 1 Selectați instrumentul Degrade .
- 2 Faceți clic în interiorul eșantionului degrade din bara de opțiuni pentru a afișa caseta de dialog Editor degrade.
- 3 Pentru a baza noul degrade pe un degrade existent, selectați un degrade din secțiunea Presetări a casetei de dialog.
- 4 Selectați opțiunea Solid din meniul pop-up Tip degrade.
- 5 Pentru a defini culoarea de pornire a degradeului, faceți clic pe Stop culoare din partea stângă  de sub bara degrade. Triunghiul de deasupra stopului se înnegrește , indicând editarea culorii de pornire.
- 6 Pentru a selecta o culoare, efectuați una dintre acțiunile următoare:

- Faceți dublu clic pe stopul culorii sau faceți clic pe specimenul culorii din secțiunea Stopuri a casetei de dialog. Selectați o culoare și faceți clic pe OK.
 - Selectați o opțiune din meniul pop-up Culoare din secțiunea Stopuri a casetei de dialog.
 - Poziționați cursorul peste bara degrade (cursorul se transformă în pipetă) și faceți clic pentru a eșantiona o culoare sau oriunde în imagine pentru a eșantiona o culoare din imagine.
- 7 Pentru a defini culoarea finală, faceți clic pe stopul culorii din partea dreaptă de sub bara degrade. Apoi selectați o culoare.
 - 8 Pentru a ajusta locația punctului de plecare sau final, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți stopul culorii corespunzător spre stânga sau dreapta, în locația dorită.
 - Faceți clic pe stopul culorii corespunzător și introduceți o valoare pentru Amplasament în secțiunea Stopuri a casetei de dialog. O valoare de 0% plasează punctul la capătul stâng îndepărtat al barei degrade; o valoare de 100%, la capătul drept îndepărtat.
 - 9 Pentru a ajusta locația punctului de mijloc (unde degradeul afișează o combinație egală a culorilor de pornire și finale), trageți diamantul  de sub bara degrade spre stânga sau dreapta sau faceți clic pe diamant și introduceți o valoare pentru Amplasament.
 - 10 Pentru a adăuga culori intermediare la un degrade, faceți clic pe bara degrade pentru a defini alt stop pentru culoare. Specificați culoarea și ajustați amplasamentul și punctul de mijloc pentru punctul intermediar la fel cum ați face pentru un punct de plecare sau final.
 - 11 Pentru a șterge stopul culorii pe care îl editați, faceți clic pe Ștergere sau trageți stopul în jos până când dispare.
 - 12 Pentru a controla cât de gradate sunt tranzițiile între benzile de culoare în degrade, introduceți o valoare în caseta de text Netezime sau trageți de glisorul pop-up Netezime.
 - 13 Dacă doriți, setați valorile de transparență pentru degrade.
 - 14 Introduceți un nume pentru noul degrade.
 - 15 Pentru a salva degradeul sub formă de presetare, faceți clic pe Nou după ce ați terminat crearea degradeului.

***Notă:** Noile presetări sunt salvate într-un fișier Preferințe. Dacă acest fișier este șters sau deteriorat sau dacă resetați presetările la biblioteca prestabilită, noile presetări se vor pierde. Pentru a salva permanent presetările noi, salvați-le într-o bibliotecă.*

Specificarea transparenței degradeului

Fiecare umplere degrade conține setări care controlează opacitatea umplerii la diferite locații ale degradeului. De exemplu, puteți seta culoarea de pornire la opacitatea de 100% și puteți umple gradat amestecul până la obținerea unei culori finale cu opacitate de 50%. Tiparul tablă de șah indică, în previzualizarea degradeului, cantitatea de transparență.

- 1 Creați unui degrade.
- 2 Pentru a ajusta opacitatea de pornire, faceți clic pe stopul opacitate stâng de deasupra barei degrade. Triunghiul de sub stop se înnegrește, indicând editarea transparenței de pornire.
- 3 În secțiunea Stopuri a casetei de dialog, introduceți o valoare în caseta text Opacitate sau trageți de glisorul pop-up Opacitate.
- 4 Pentru a ajusta opacitatea punctului final, faceți clic pe stopul transparenței din dreapta de deasupra barei degrade. Setați apoi opacitatea în secțiunea Stopuri.
- 5 Pentru a ajusta locația opacității de plecare sau finale, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți de stopul de opacitate corespunzător spre stânga sau spre dreapta.
 - Selectați stopul de opacitate corespunzător și introduceți o valoare pentru Amplasament.
- 6 Pentru a ajusta locația opacității punctului de mijloc (punctul de la jumătatea distanței dintre opacitățile de pornire și finală), efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți de diamantul de deasupra barei degrade spre stânga sau spre dreapta.
 - Selectați diamantul și introduceți o valoare pentru Amplasament.
- 7 Pentru a șterge stopul de opacitate pe care îl editați, faceți clic pe Ștergere.

- 8 Pentru a adăuga o opacitate intermediară măștii, faceți clic deasupra barei degrade pentru a defini un nou stop pentru opacitate. Apoi puteți ajusta și deplasa această opacitate cum ați face pentru o opacitate de pornire sau finală. Pentru a înlătura o opacitate intermediară, trageți de stopul de transparență al acesteia în sus și în afara barei degrade.
- 9 Pentru a crea un degrade presetat, introduceți un nume în caseta text Nume și faceți clic pe Nou. Această acțiune creează o nouă presetare degrade cu setarea pentru transparență pe care ați specificat-o.


Crearea unui degrade zgomot

Un degrade zgomot este un degrade care conține culori distribuite aleator în cadrul gamei de culori pe care ați specificat-o.



Degrade zgomot cu diferite valori de rugozitate.

A. rugozitate 10% B. rugozitate 50% C. rugozitate 90%

- 1 Selectați instrumentul Degrade .
- 2 Faceți clic în interiorul eșantionului degrade din bara de opțiuni pentru a afișa caseta de dialog Editor degrade.
- 3 Pentru a baza noul degrade pe un degrade existent, selectați un degrade din secțiunea Presetări a casetei de dialog.
- 4 Selectați opțiunea Zgomot din meniul pop-up Tip degrade.
- 5 Pentru a controla gradarea tranzițiilor dintre benzile de culoare din degrade, introduceți o valoare în caseta de text Rugozitate sau trageți de glisorul pop-up Rugozitate.
- 6 Pentru a defini modelul de culoare, selectați un model de culoare din lista Modele de culoare.
- 7 Pentru a ajusta gama de culori, trageți de glisoare. Pentru fiecare componentă culoare a modelului de culoare pe care l-ați selectat, puteți trage de glisoare pentru a defini intervalul de valori acceptabile. De exemplu, dacă selectați modelul HSB, puteți restricționa degradeul la nuanțe de verde-albastru, saturație ridicată și luminozitate medie.
- 8 Setați opțiunile pentru a restricționa culori sau pentru a adăuga transparență.
- 9 Pentru a imprima un caracter aleator într-un degrade care respectă setările, faceți clic pe butonul Caracter aleator până când găsiți setarea dorită.
- 10 Pentru a crea un degrade presetat, introduceți un nume în caseta text Nume și faceți clic pe Nou. Această acțiune creează un nou degrade presetat cu setarea pe care ați specificat-o.

Umplerea și conturarea selecțiilor, a straturilor și a traseelor


Puteți umple interiorul unei selecții, traseu sau strat cu o culoare sau un tipar. De asemenea, puteți adăuga culoare conturului vectorial al unei selecții sau traseu, acțiune denumită conturare.

Umplerea cu instrumentul Găleată vopsea

Instrumentul Găleată vopsea umple pixelii adiacenți care sunt similari ca valoare a culorii cu pixelii pe care faceți clic.

Notă: Instrumentul Găleată vopsea nu poate fi utilizat cu imagini în modul Bitmap.

- 1 Selectați o culoare pentru planul frontal. (Consultați "Selectarea culorii din caseta de instrumente" la pagina 118).


- 2 Selectați instrumentul Găleată vopsea .
- 3 Specificați dacă doriți să umpleți selecția cu culoarea planului frontal sau cu un tipar.
- 4 Specificați un mod de amestecare și opacitate pentru pictură. (Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 338).
- 5 Introduceți toleranța pentru umplere.
Toleranța definește cât de similară trebuie să fie culoarea unui pixel (cu pixelul pe care faceți clic) pentru a fi umplut. Valorile se încadrează în intervalul 0 - 255. O toleranță scăzută umple pixeli în cadrul unui interval de valori ale culorii foarte similare cu pixelul pe care faceți clic. O toleranță ridicată umple pixeli în cadrul unui interval mai extins.
- 6 Pentru a netezi muchiile selecției umplute, selectați Cu Antialias.
- 7 Pentru a umple numai pixeli adiacenți celui pe care faceți clic, selectați Adiacent; lăsați Adiacent neselectat pentru a umple toți pixelii similari din imagine.
- 8 Pentru a umple pixeli bazați pe datele culorii fuzionate din toate straturile vizibile, selectați opțiunea Toate straturile.
- 9 Faceți clic pe partea din imagine pe care doriți să o umpleți. Toți pixelii specificați din cadrul toleranței specificate sunt umpluți cu culoarea sau tiparul panoului frontal.
Dacă lucrați pe un strat și nu doriți să umpleți suprafețele transparente, asigurați-vă că transparența stratului este blocată în paleta Straturi. (Consultați “Blocarea straturilor” la pagina 286).

Umplerea unei selecții sau strat cu o culoare


- 1 Selectați o culoare pentru planul frontal sau pentru fundal. (Consultați “Selectarea culorii din caseta de instrumente” la pagina 118).
- 2 Selectați suprafața pe care doriți să o umpleți. Pentru a umple un strat întreg, selectați stratul în paleta Straturi.
- 3 Pentru a umple selecția sau stratul, selectați Editare > Umplere. Sau, pentru a umple un traseu, selectați traseul și alegeți Umplere Traseu din meniul paletă Trasee.
- 4 În caseta de dialog Umplere, selectați una din următoarele opțiuni pentru Utilizare sau selectați un tipar personalizat:

Culoare plan frontal, Culoare fundal, Negru, 50% gri sau Alb	Umple selecția cu culoarea specificată.
Culoare	Umple cu o culoare pe care o selectați din Alegere culoare.
Tipar	Umple selecția cu un tipar. Faceți clic pe săgeata inversată de lângă eșantionul de tipar și selectați un tipar din paleta pop-up. Puteți încărca tipare suplimentare utilizând meniul paletă pop-up. Selectați numele unei biblioteci de tipare sau selectați Încărcare tipare și navigați la dosarul care conține tiparele pe care doriți să le utilizați.
Istoric	Restaurează suprafața selectată la o stare sau instantaneu al imaginii setat ca sursă în paleta Istoric. <i>Notă: Dacă umpleți o imagine CMYK utilizând opțiunea Negru, Photoshop umple toate canalele cu negru 100%. Poate rezulta mai multă cerneală decât permite imprimanta. Pentru cele mai bune rezultate la umplerea unei imagini CMYK, utilizați opțiunea Plan frontal având culoarea setată la un negru corespunzător.</i>

- 5 Specificați modul de amestecare și opacitatea pentru vopsea. (Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 338).
- 6 Dacă lucrați într-un strat și nu doriți să umpleți numai suprafețele care conțin pixeli, selectați Păstrare transparență.
- 7 Faceți clic pe butonul OK pentru a aplica umplerea.


 Pentru a aplica o umplere cu culoarea planului frontal numai în suprafețele care conțin pixeli, apăsați **Alt+Shift+Backspace** (Windows) sau **Option+Shift+Delete** (Mac OS). Această opțiune păstrează transparența stratului. Pentru a aplica o umplere cu culoarea de fundal numai în suprafețele care conțin pixeli, apăsați **Ctrl+Shift+Backspace** (Windows) sau **Command+Shift+Delete** (Mac OS).

Umplerea canavalei de lucru

- 1 Setează culoarea planului frontal pe care doriți să o utilizați pentru canava.
- 2 Selectați instrumentul Găleată vopsea .
- 3 În bara de opțiuni, setați Umplere până la Plan frontal.
- 4 Mențineți apăsată tasta Shift și faceți clic în canava de lucru.

Notă: Pentru a umple canava de lucru, trebuie să vă aflați în modul Ecran complet și să vizualizați meniurile.


Umplerea unei selecții cu un tipar

- 1 Selectați partea din imagine pe care doriți să o umpleți.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Editare > Umplere. În caseta de dialog Umplere, pentru Utilizare, selectați Tipar, selectați un tipar din paleta pop-up și faceți clic pe OK.
 - Dacă opțiunea Tipar este inactivă, trebuie să încărcați o bibliotecă de tipare pentru a putea selecta această opțiune.
 - Selectați instrumentul Găleată vopsea . În bara de opțiuni, selectați Tipar din meniul pop-up Umplere și selectați un tipar din paleta pop-up Tipar. Apoi faceți clic pentru a umple cu tiparul suprafața selectată.

Notă: Puteți încărca biblioteci de tipare suplimentare în paleta pop-up înainte de a efectua o selecție. (Consultați "Gestionarea bibliotecilor de tipare și a presetărilor" la pagina 350.)

Conturarea unei selecții sau a unui strat cu culoare

Puteți utiliza comanda Contur pentru a picta un chenar colorat în jurul unei selecții, traseu sau strat. Când creați un chenar în acest mod, el devine parte rasterizată a stratului curent.

 Pentru a crea chenare de forme sau straturi care pot fi activate sau dezactivate ca acoperiri și sunt cu anti-alias pentru a crea muchii și colțuri cu muchii mai atenuate, utilizați efectul Conturare traseu, în locul comenzii Conturare. Consultați "Efecte și stiluri pentru straturi" la pagina 294.

- 1 Selectați o culoare pentru planul frontal.
- 2 Selectați suprafața sau stratul pe care doriți să-l conturați.
- 3 Selectați Editare > Conturare.
- 4 În caseta de dialog Conturare, specificați lățimea chenarului cu muchii accentuate.
- 5 Pentru Locație, specificați dacă doriți să plasați chenarul în interior, în exterior sau în centru peste limitele selecției sau ale stratului.

Notă: În cazul în care conținutul stratului umple toată imaginea, un contur aplicat în exteriorul stratului nu va fi vizibil.

- 6 Specificați un mod opacitate și de amestecare. (Consultați "Lista modurilor de amestecare" la pagina 338).
- 7 Dacă lucrați într-un strat și doriți să conturați numai suprafețele care conțin pixeli, selectați opțiunea Păstrare transparență. (Consultați "Blocarea straturilor" la pagina 286).




Conturarea unui traseu cu culoare

- 1 Selectați traseul în paleta Trasee.

- 2 Selectați Contur traseu din meniul paletelor.
- 3 În caseta de dialog Contur traseu, selectați un instrument pentru a contura traseul.

Desenarea unui cerc sau a unui pătrat

Puteți desena un cerc sau un pătrat utilizând instrumentele Cadru de selecție eliptic sau dreptunghiular, apoi puteți adăuga o linie (denumită *contur*) cadrului de selecție al selecției. Conturarea unei selecții reprezintă un mod rapid de adăugare a unui chenar sau a unui cadru în jurul unui obiect. Puteți contura orice selecție pe care o creați, utilizând instrumentele de selectare.

- 1 În paleta Straturi, faceți clic pe butonul Strat nou  pentru a crea un strat nou pentru cerc sau pătrat. Prin izolarea cercului sau pătratului pe propriul strat, acestea sunt mai ușor de utilizat.
- 2 Selectați instrumentul Cadru selecție eliptic  sau instrumentul Cadru selecție dreptunghiular  din caseta de instrumente.
- 3 Pentru a crea forma, trageți cu mouse-ul în fereastra documentului. Mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți pentru a constrânge forma la un cerc sau la un pătrat.
- 4 Selectați Editare > Conturare.
- 5 În caseta de dialog Contur, tastați o valoare pentru Lățime și apoi faceți clic pe specimenul de culoare pentru a afișa Alegere culoare Adobe.
- 6 În Alegere culoare Adobe, localizați gama de culori dorită, utilizând glisoarele triunghi de pe bara spectrului de culoare și apoi faceți clic pe culoarea dorită din câmpul Culoare. Culoarea pe care o selectați este afișată în jumătatea de sus a specimenului de culoare. Culoarea inițială rămâne în jumătatea inferioară. Faceți clic pe OK.
- 7 Setări locația pentru conturare în relație cu cadrul de selecție, selectând În interior, Centru sau În exterior. Ajustați celelalte setări conform preferințelor și faceți clic pe OK. Photoshop conturează linia utilizând setările pentru culoare și contur pe care le-ați setat.

Consultați și

“Conturarea unei selecții sau a unui strat cu culoare” la pagina 348

Crearea și gestionarea tiparelor

Despre tipare

Un tipar este o imagine care este repetată sau *în mozaic*, când o utilizați pentru a umple un strat sau o selecție. Photoshop dispune de o varietate de tipare presetate.

Puteți crea tipare noi și le puteți salva în biblioteci pentru a le utiliza cu diferite instrumente și comenzi. Tiparele presetate sunt afișate în palete pop-up, în bara de opțiuni pentru instrumentele Găleată vopsea, Ștampilă tipar, Pensulă corecție și Plasture, precum și în caseta de dialog Stil strat. Puteți modifica modul de afișare a tiparelor în paletele pop-up, selectând o opțiune de afișare din meniul paletelor pop-up. De asemenea, puteți gestiona tipare presetate, utilizând Manager Presetări.


Photoshop vă oferă și filtrul Creator tipare pentru a crea presetări pentru tipare sau pentru a umple un strat sau o selecție cu un tipar personalizat.

Consultați și


“Generarea unui tipar utilizând Creatorul tipare” la pagina 351

“Crearea și utilizarea presetărilor pentru instrumente” la pagina 32

Definirea unei imagini ca tipar presetat

- 1 Utilizați instrumentul Contur selecție dreptunghiular  în oricare imagine deschisă pentru a selecta o suprafață pe care să o utilizați ca tipar. Conturul progresiv trebuie setat la 0 pixeli. Rețineți că imaginile mari pot deveni greoaie.
- 2 Selectați Editare > Definire tipar.
- 3 Introduceți un nume pentru tipar în caseta de dialog Nume tipar.

Notă: Dacă utilizați un tipar dintr-o imagine și îl aplicați în alta, Photoshop convertește modul de culoare.

 Photoshop dispune de un set de fișiere de formate Illustrator pe care le puteți utiliza pentru a defini un tipar presetat. Fiecare fișier din dosarul Tipare PostScript conține un singur tipar pe care îl puteți scala și randa la orice rezoluție. Deschideți fișierul, selectați orice opțiune de randare și apoi definiți tiparul.

Gestionarea bibliotecilor de tipare și a presetărilor

Puteți păstra tiparele organizate în biblioteci pe care le puteți încărca în paletele tiparelor sau le puteți elimina și pune separat.

Încărcarea unei biblioteci de tipare

Selectați una din următoarele opțiuni din meniul paletelor tipare.

- Încărcare Tipare - pentru a adăuga o bibliotecă la lista curentă. Selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Înlocuire Tipare - pentru a înlocui lista curentă cu o altă bibliotecă. Selectați fișierul bibliotecă pe care doriți să-l utilizați și faceți clic pe Încărcare.
- Un fișier bibliotecă (afișat în partea inferioară a meniului paletelor). Faceți clic pe OK pentru a înlocui lista curentă sau faceți clic pe Adăugare pentru a adăuga lista curentă.


Salvarea unui set de tipare presetate ca bibliotecă

- 1 Selectați Salvare tipare dintr-un meniu al paletelor tipare.
- 2 Selectați o locație pentru biblioteca de tipare, introduceți un nume de fișier și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva biblioteca oriunde. Totuși, dacă plasați fișierul bibliotecă în dosarul Presetări/Tipare din locația implicită, numele bibliotecii va fi afișat în partea de jos a meniurilor paletelor tipare, după ce reporniți Photoshop.

Revenirea la biblioteca de tipare prestabilită

- ❖ Selectați Resetare tipare dintr-un meniu al paletelor tipare. Puteți fie să înlocuiți lista curentă, fie să adăugați biblioteca prestabilită la lista curentă.

 Dacă primiți o presetare pentru instrumentul Ștampilă tipar care utilizează un tipar nedefinit sau dacă ștergeți presetarea pe care o utilizați, resetând sau înlocuind biblioteca de tipare, pentru a redefini tiparul, selectați Tipar nou din meniul paletelor tipare.

Redenumirea unui tipar presetat

- 1 Selectați tiparul pe care doriți să-l redenumiți și selectați Redenumire tipar din meniul paletelor.
- 2 Introduceți un nume nou pentru tipar și faceți clic pe OK.

Ștergerea unui tipar presetat

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați tiparul pe care doriți să-l ștergeți și selectați Ștergere tipar din meniul paletelor.
 - Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), poziționați cursorul deasupra unui tipar (cursorul se transformă în foarfece) și faceți clic.

Generarea unui tipar utilizând Creatorul tipare

Filtrul Creator tipare feliază și reassemblează o imagine pentru a genera un tipar. Creatorul tipare funcționează în două moduri:

- Umple un strat sau o selecție cu un tipar. Tiparul poate fi realizat dintr-un mozaic mare sau din mai multe dale duplicate.
- Creează dale pe care le puteți salva sub formă de presetare pentru tipar și pe care le puteți utiliza cu alte imagini.


Puteți genera mai multe tipare din același eșantion până când găsiți unul care vă place.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați stratul care conține suprafața din care doriți să generați tiparul. Stratul pe care îl selectați va fi înlocuit de tiparul generat, prin urmare, este recomandat să efectuați mai întâi o copie a stratului.
- Pentru a genera un tipar într-un strat sau fișier nou, efectuați o selecție dreptunghiulară a imaginii pe care o utilizați pentru a genera tiparul și selectați Editare > Copiere. Adăugați apoi un strat în imagine sau creați un fișier nou cu dimensiunile pe care doriți să le aibă imaginea finală.

2 Selectați Filtru > Creator tipar.

3 Specificați sursa tiparului.

- Selectați Utilizare Clipboard ca eșantion pentru a utiliza clipboardul, dacă ați copiat o imagine înainte de a deschide Creator tipar.
- Efectuați o selecție în zona de previzualizare cu instrumentul Cadru de selecție al Creator tipar . Pentru a deplasa cadrul de selecție al selecției, trageți-l într-o altă locație.

Notă: Puteți utiliza instrumentele Zoom și Mână pentru a naviga în suprafața de previzualizare. Utilizați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) cu instrumentul Zoom pentru a depărta imaginea. Mărirea este afișată în partea de jos a casetei de dialog.

4 Specificați dimensiunea dalei.

- Introduceți dimensiunile în pixeli în casetele Lățime și Înălțime.
- Faceți clic pe Utilizare dimensiune imagine pentru a genera un tipar cu un mozaic care umple stratul.

5 Faceți clic pe Generare. Puteți apăsa tasta Esc pentru a anula generarea.

Zona de previzualizare este mozaicată cu tiparul generat.

- Pentru a comuta între previzualizarea generată și imaginea sursă, selectați o opțiune din meniul Afișare.
- Pentru a vizualiza limita dalelor individuale, faceți clic pe Limite dale.
- Pentru a decala dalele în tiparul generat, selectați o direcție din meniul pop-up Decalaj și specificați valoarea de decalaj în caseta text Cantitate. Valoarea de decalaj reprezintă un procentaj din dimensiunea dalei în direcția specificată. Decalajul nu are niciun efect asupra dalelor cu presetări de tipare salvate.

6 Faceți clic pe Generare din nou pentru a genera tipare suplimentare utilizând aceleași opțiuni sau ajustați opțiunile și faceți clic pe Generare din nou.

Netezime	Ajustează muchiile clare din tipar. Creșteți netezimea pentru a reduce muchiile.
Detaliu eșantion	Specifică dimensiunea feliilor de tipar din mozaic. O valoare mare reține mai mult din detaliul inițial în tipar. O valoare scăzută utilizează felii mai mici în mozaic. Când utilizați o valoare ridicată, generarea dalelor durează mai mult.

7 Navigați prin dalele generate în panoul Istoric mozaic pentru a selecta mozaicul pe care doriți să îl utilizați pentru a umple stratul sau pentru a-l salva ca presetare pentru tipar.

- Pentru a vă deplasa prin dalele pe care le-ați generat, faceți clic pe butonul Dală inițială, Dală precedentă, Dală următoare sau Dală finală. Sau, introduceți numărul previzualizării tiparului pe care doriți să îl vizualizați și apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).
- Pentru a vizualiza aspectele mozaicului ca tipar repetat în zona de previzualizare, asigurați-vă că opțiunea Actualizare previzualizare tipar este selectată. Dacă previzualizarea este lentă, deselectați această opțiune, găsiți mozaicul dorit și apoi selectați opțiunea.

- Pentru a șterge o previzualizare a mozaicului și a tiparului, deplasați-vă la mozaicul pe care doriți să îl ștergeți și faceți clic pe pictograma Ștergere.
- Pentru a salva un mozaic ca tipar presetat, deplasați-vă la mozaicul pe care doriți să îl salvați și faceți clic pe butonul Tipar presetat. Introduceți un nume pentru presetare și faceți clic pe OK. Când salvați un mozaic ca tipar presetat, este salvat numai un singur mozaic, nu întregul tipar generat.



Butoane Istoric Mozaic

A. Tipar presetat B. Mozaic inițial C. Mozaic precedent D. Următorul mozaic E. Mozaic final F. Pictogramă Ștergere

- 8** Când sunteți mulțumiți de o previzualizare a tiparului și ați salvat dalele pe care ați putea dori să le utilizați în viitor, faceți clic pe OK pentru a umple stratul sau selecția.

În cazul în care creați numai tipare presetate, faceți clic pe Anulare pentru a închide caseta de dialog fără să umpleți stratul.

Consultați și

“Lucrul cu Manager Presetări” la pagina 47

Capitolul 12: Despre desen

Instrumentele de desen (penița și instrumentele pentru forme) vă permit să creați forme vectoriale. Puteți utiliza formele în cadrul straturilor pentru forme și sub formă de trasee; de asemenea, puteți crea forme care pot fi editate cu instrumentele pentru pictură. Instrumentele pentru desen vă oferă o modalitate facilă de a crea butoane, bare de navigare și alte elemente utilizate în paginile web.

Desenarea elementelor de grafică vectorială

Desenarea formelor și traseelor

Desenarea în Photoshop presupune crearea de forme și trasee vectoriale. În Photoshop puteți desena cu oricare dintre instrumentele pentru forme, cu instrumentul Peniță sau cu instrumentul Peniță liberă. Puteți accesa opțiunile aferente fiecărui instrument din bara pentru opțiuni.

Înainte de a începe să desenați în Photoshop, trebuie să selectați un mod de desenare din bara de opțiuni. Modul selectat determină ceea ce veți crea: o formă vectorială în propriul său strat, un traseu de lucru într-un strat existent sau o formă rasterizată într-un strat existent.

Formele vectoriale sunt linii și curbe pe care le desenați utilizând instrumentele pentru forme sau penițele. Formele vectoriale sunt independente de rezoluție - își mențin marginile netede atunci când sunt redimensionate, tipărite pe o imprimantă PostScript, salvate într-un fișier PDF sau importate într-o aplicație de grafică vectorială. Puteți crea biblioteci de forme personalizate și puteți edita conturul vectorial al unei forme (denumit traseu), precum și atributele acestuia (conturul, culoarea de umplere și stilul).

Traseele sunt contururi vectoriale pe care le puteți transforma în selecții, le puteți umple sau le puteți contura cu culoare. Conturul vectorial al unei forme se numește traseu. Puteți schimba cu ușurință forma unui traseu editându-i punctele de ancorare.

Untraseu de lucru este un traseu temporar care este afișat în paleta Trasee și care definește conturul unei forme.

Puteți utiliza traseele în diverse moduri:

- Puteți utiliza un traseu drept mască vectorială pentru a ascunde anumite zone ale stratului. (Consultați “Despre măștile strat și vectoriale” la pagina 313.)
- Puteți converti un traseu într-o selecție. (Consultați “Conversia traseelor în chenare de selecție” la pagina 375.)
- Puteți umple sau contura un traseu cu o culoare. (Consultați “Umplerea traseelor cu culoare” la pagina 376.)

Puteți desemna un traseu salvat drept traseu de tăiere pentru a face parte dintr-o transparență de imagine, atunci când exportați imaginea într-o machetă de pagină sau într-o aplicație de editare vectorială. (Consultați “Crearea transparențelor cu ajutorul traseelor de tăiere din imagine” la pagina 474.)

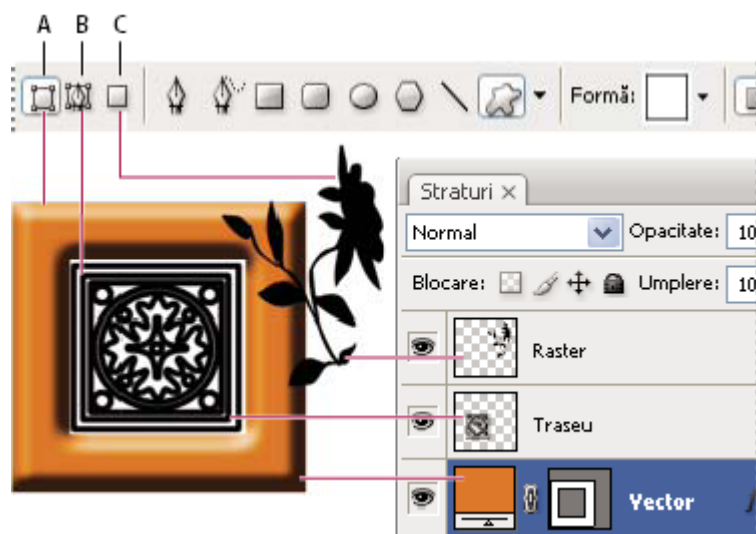
Moduri de desenare

Atunci când lucrați cu instrumentele Formă sau Peniță, puteți desena în trei moduri diferite. Puteți alege un mod selectând o pictogramă din bara de opțiuni, atunci când aveți selectat un instrument Formă sau Peniță.

Straturi de formă Determină crearea unei forme într-un strat separat. Puteți utiliza instrumentele Formă sau instrumentele Peniță pentru a crea straturi de formă. Deoarece pot fi mutate, redimensionate, aliniate și distribuite cu ușurință, straturile de formă sunt ideale pentru realizarea elementelor grafice pentru pagini web. Puteți desena forme multiple în același strat. Un strat de formă constă într-un strat de umplere care definește culoarea unei forme și o mască vectorială legată care definește conturul vectorial al formei. Conturul vectorial al unei forme este un traseu care apare în paleta Trasee.

Trasee Determină desenarea unui traseu de lucru în stratul curent, pe care îl puteți utiliza pentru a efectua o selecție, pentru a crea o mască vectorială sau pentru a crea elemente grafice rasterizate, după umplere și conturare (așa cum ați utiliza un instrument Pictură). Un traseu de lucru este temporar, în afara cazului în care îl salvați. Traseele apar în paleta Trasee.

Pixeli de umplere Determină pictarea directă într-un strat - ca și în cazul instrumentelor de pictură. Atunci când lucrați în acest mod, creați imagini raster, nu vectoriale. Când lucrați cu forme, puteți picta așa cum ați face-o cu orice imagine raster. Numai instrumentele Formă funcționează în acest mod.




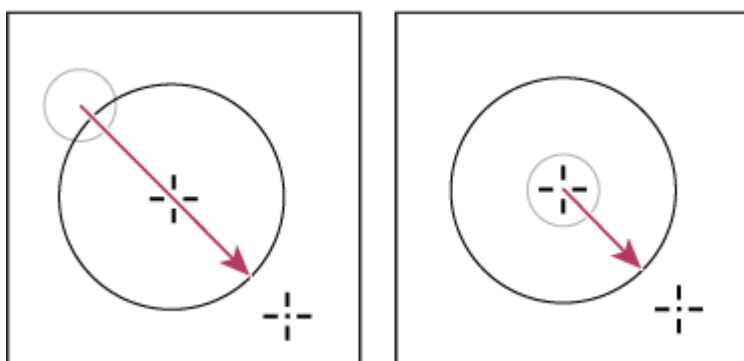
Opțiuni de desenare

A. Straturi de formă B. Trasee C. Pixeli de umplere

Desenarea formelor

Crearea unei forme într-un strat cu forme

- 1 Selectați un instrument Formă sau Peniță. Asigurați-vă că butonul Straturi formă  este selectat în bara de opțiuni.
- 2 Pentru a selecta culoarea formei, faceți clic pe specimenul de culoare din bara de opțiuni și alegeți o culoare din selectorul de culori.
- 3 (Opțional) Setați opțiunile instrumentului din bara de opțiuni. Faceți clic pe săgeata inversată de lângă butoanele pentru forme pentru a vizualiza opțiunile suplimentare pentru fiecare instrument. (Consultați "Opțiuni pentru instrumentul Formă" la pagina 357.)
- 4 (Opțional) Pentru a aplica un stil formei, selectați un stil de presetare din meniul pop-up Stil, din bara de opțiuni. (Consultați "Aplicarea stilurilor presetate" la pagina 295).
- 5 Trageți cursorul în imagine pentru a desena o formă:
 - Pentru a reduce un dreptunghi sau un dreptunghi rotunjit la proporțiile unui pătrat, o elipsă la un cerc sau un unghi la un multiplu de 45 de grade, țineți apăsată tasta Shift.
 - Pentru a desena începând din centru spre exterior, poziționați cursorul în locul unde doriți să se afle centrul formei, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS), apoi trageți în diagonală spre oricare dintre colțuri, până când forma atinge dimensiunea dorită.



Desenarea începând din colț (stânga) și din centru (dreapta)

Notă: Desenarea dinspre centru spre exterior reprezintă comportamentul prestabilit al instrumentului Stea în Illustrator și al instrumentului Poligon, în Illustrator și Photoshop.

Consultați și





“Editarea formelor” la pagina 357

“Galeria de instrumente pentru desen și introducerea textului” la pagina 29

Desenarea mai multor forme într-un strat

Puteți desena forme separate într-un strat sau puteți utiliza opțiunile Adăugare, Scădere, Intersectare sau Excludere pentru a modifica forma curentă dintr-un strat.

- 1 Selectați stratul în care doriți să adăugați forme.
- 2 Selectați un instrument de desen și setați opțiunile specifice instrumentului (consultați “Opțiuni pentru instrumentul Formă” la pagina 357).
- 3 Selectați una dintre următoarele opțiuni din bara de opțiuni:

Adăugare la suprafață formă 	Se adaugă o suprafață nouă la formele sau traseele existente.
Scădere din suprafață formă 	Elimină suprafața de suprapunere din formele sau traseele existente.
Intersectare suprafețe formă 	Restricționează suprafața la intersecția dintre suprafața nouă și cea a formelor sau traseelor existente.
Excludere suprafețe formă suprapuse 	Excluce suprafața de suprapunere din zonele consolidate noi și existente.



- 4 Desenarea în imagine. Puteți comuta cu ușurință între instrumentele de desen făcând clic pe butonul instrumentului dorit din bara de opțiuni.





Consultați și


“Editarea formelor” la pagina 357

Desenarea unei forme de roată

Puteți decupa o formă dintr-o formă existentă, astfel încât straturile de dedesubt să fie vizibile. Această procedură vă arată cum puteți greea o formă de covrig, dar puteți utiliza conceptul cu orice combinație de instrumente Formă, inclusiv cu formele personalizate.

- 1 Selectați instrumentul Elipsă  din caseta cu instrumente. Acesta poate fi ascuns de unul dintre celelalte instrumente Formă sau de instrumentul Linie .

- 2 Faceți clic pe butonul Strat formă  din bara de opțiuni din partea superioară a suprafeței de lucru.
- 3 Pentru a crea forma, trageți cursorul mouse-ului în fereastra documentului. Mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți pentru a reduce forma la un cerc sau la un pătrat.
- 4 Selectați butonul Scădere din suprafață formă  din bara de opțiuni.
- 5 Trageți cursorul în forma nouă pentru a crea decuparea. La eliberarea mouse-ului, veți vedea imaginea de dedesubtul noii forme.
- 6 Pentru a re poziționa una dintre forme, faceți clic pe instrumentul Selecție traseu  din caseta de instrumente (acesta poate fi ascuns de instrumentul Selecție directă ) , apoi selectați traseul. Trageți forma la noua sa locație sau utilizați tastele săgeți de pe tastatură pentru a deplasa forma pixel cu pixel.


 Faceți Shift-clic pentru a selecta mai multe trasee.

Consultați și

“Crearea unei forme într-un strat cu forme” la pagina 354

Desenarea unei forme personalizate

Puteți desena forme personalizate utilizând formele din paleta pop-up Formă personalizată, sau puteți salva o formă (sau un traseu) pentru a o utiliza drept formă personalizată.

- 1 Selectați instrumentul Formă Personalizată .
- 2 Selectați o formă din paleta pop-up Formă personalizată din bara de opțiuni.

Dacă nu găsiți forma dorită în paletă, faceți clic pe săgeata din colțul din dreapta sus al paletei și selectați categoria de forme dorită. Atunci când vi se solicită să înlocuiți formele curente, faceți clic pe Înlocuire pentru a vizualiza numai formele din noua categorie sau pe Adăugare pentru a adăuga formele din noua categorie la cele deja afișate.

- 3 Trageți cursorul în imagine pentru a desena o formă:

Salvarea unei forme sau unui traseu ca formă personalizată


- 1 În paleta Trasee, selectați un traseu - o mască vectorială a unui strat de formă, un traseu de lucru sau un traseu salvat.
- 2 Selectați Editare > Definiere formă personalizată și introduceți un nume pentru noua formă personalizată în caseta de dialog Nume formă. Noua formă va apărea în paleta pop-up Formă.
- 3 Pentru a salva noua formă personalizată ca parte dintr-o nouă bibliotecă, selectați Salvare forme din meniul pop-up Paletă.

Consultați și

“Utilizarea Managerului Presetări” la pagina 47

Crearea unei forme rasterizate

Atunci când creați o formă rasterizată, desenați o formă vectorială, o rasterizați și o umpleți cu culoarea de prim-plan. Nu puteți edita o formă rasterizată ca obiect vectorial. Formele rasterizate sunt create cu culoarea de prim-plan curentă.

- 1 Selectați un strat. Nu puteți crea o formă rasterizată într-un strat vectorial (de exemplu, un strat text).
- 2 Selectați un instrument Formă și faceți clic pe butonul Umplere pixeli  din bara de opțiuni.
- 3 Setati următoarele opțiuni în bara de opțiuni:

Mod	Controlează modul în care forma va afecta pixelii existenți din imagine. (Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 338.)
Opacitate	Determină în ce măsură noua formă va acoperi sau va permite vizualizarea pixelilor de dedesubtul său. O formă cu opacitate de 1% este afișată aproape transparentă, în timp ce una cu opacitate de 100% este complet opacă.
Antialias	Netezește și amestecă pixelii de pe margine cu pixelii înconjurători.

4 Setarea opțiunilor suplimentare specifice instrumentelor. Consultați “Opțiuni pentru instrumentul Formă” la pagina 357.

5 Desenați forma.

Editarea formelor

O formă este un strat de umplere legat de o mască vectorială. Puteți schimba cu ușurință umplerea la o altă culoare, un degrade sau un model, editând stratul de umplere al formei. De asemenea, puteți edita masca vectorială a formei, modificând conturul vectorial și aplicând un stil stratului.

- Pentru a modifica culoarea unei forme, faceți dublu clic pe miniatura stratului formei din paleta Straturi și selectați altă culoare utilizând instrumentul Alegere culoare.
- Pentru a umple o formă cu un degrade sau un model, selectați stratul formei din paleta Straturi și selectați Strat > Modificare conținut strat > Degrade și setați opțiunile degrade-ului.
- Pentru a umple o formă cu un degrade sau un model, selectați stratul formei din paleta Straturi și selectați Strat > Modificare conținut strat > Model și setați opțiunile modelului.
- Pentru a modifica conturul vectorial al unei forme, faceți clic pe miniatura măștii vectoriale a stratului din paleta Straturi sau paleta Trasee. Apoi modificați forma cu ajutorul instrumentelor Formă sau Penișă.
- Pentru a muta o formă fără a-i schimba dimensiunea sau proporțiile, mențineți apăsată tasta Space în timp ce trageți forma.

Consultați și

“Ajustarea componentelor traseului” la pagina 370

“Despre straturile de ajustare și de umplere” la pagina 302

“Transformarea liberă” la pagina 214

Opțiuni pentru instrumentul Formă

Selectarea unui instrument Formă determină modificarea opțiunilor disponibile din bara Opțiuni. Pentru a accesa opțiunile pentru instrumentul Formă, faceți clic pe săgeata inversată alăturată butonului Formă din bara pentru opțiuni.

Vârfuri de săgeată - Început și sfârșit Adaugă vârfuri de săgeată unei linii. Selectați instrumentul Linie și apoi butonul Început pentru a adăuga o săgeată la începutul liniei; selectați Sfârșit pentru a adăuga o săgeată la sfârșitul liniei. Selectați ambele opțiuni pentru a adăuga săgeți la ambele capete. Opțiunile pentru formă apar în casete de dialog pop-up. Introduceți valori pentru lățime și lungime pentru a specifica proporțiile vârfului de săgeată, ca procentaj din lățimea liniei (între 10% și 1000% pentru lățime și între 10% și 5000% pentru lungime). Introduceți o valoare pentru concavitatea vârfului de săgeată (de la -50% la +50%). Valoarea concavității definește valoarea curburii din cea mai lată parte a vârfului de săgeată, acolo unde vârful de săgeată întâlnește linia.

Notă: De asemenea, puteți edita direct vârful de săgeată, utilizând selecția vectorială și instrumentele de desen.

Cerc Reduce o elipsă la un cerc

Proporții definite Randează o formă personalizată pe baza proporțiilor la care a fost creată.

Dimensiune definită Randează o formă personalizată pe baza dimensiunii la care a fost creată.

Dimensiune fixă Randează un dreptunghi, un dreptunghi rotunjit, o elipsă sau o formă personalizată ca formă fixă, pe baza valorilor introduse în casetele text Lățime și Înălțime.

De la centru Randează un dreptunghi, un dreptunghi rotunjit, o elipsă sau o formă personalizată începând din centru.

Indentare laterale după Randează un poligon ca stea. Introduceți un procentaj în caseta text pentru a specifica porțiunea din raza stelei acoperită de puncte. O setare de 50% creează puncte care reprezintă jumătate din raza totală a stelei. O valoare mai mare creează puncte mai ascuțite, mai subțiri. O valoare mai mică creează puncte mai mari.

Proportional Randează un dreptunghi, un dreptunghi rotunjit sau o elipsă ca o formă proporțională, pe baza valorilor introduse în casetele text Lățime și Înălțime.

Rază Pentru dreptunghiuri rotunjite, specifică raza colțului. Pentru poligoane, specifică distanța de la centrul poligonului la punctele exterioare.

Laturi Specifică numărul de laturi dintr-un poligon.

Netezire colțuri sau Netezire indenturi Randează un poligon cu colțuri sau indenturi netede.

Ajustare la pixeli Ajustează marginile unui dreptunghi sau dreptunghi rotunjit la marginile pixelilor.

Pătrat Reduce un dreptunghi sau dreptunghi rotunjit la proporțiile unui pătrat.

Neconstrâns Vă permite să setați lățimea și înălțimea unui dreptunghi, dreptunghi rotunjit, elipsă sau formă personalizată prin tragere.


Grosime Determină grosimea liniei, în pixeli.

Desenarea cu instrumentele Peniță

Despre instrumentele Peniță

Photoshop vă pune la dispoziție numeroase instrumente peniță. Instrumentul Peniță standard desenează cu cea mai mare precizie. Instrumentul Peniță liberă desenează trasee ca și cum ați desena cu creionul pe hârtie. Opțiunea Peniță magnetică vă permite să desenați un traseu care să se ajusteze la marginile suprafeței definite din imagine. Puteți utiliza instrumentele Creion împreună cu instrumentele Formă pentru a crea forme complexe. Atunci când utilizați instrumentul standard Peniță, următoarele opțiuni sunt disponibile în bara de opțiuni:

- Adăugare/Ștergere automată - vă permite să adăugați un punct de ancorare atunci când faceți clic pe un segment de linie sau să ștergeți un punct de ancorare, atunci când faceți clic pe el.
- Bandă de cauciuc - vă permite să previzualizați segmente de traseu atunci când trageți întrec clicuri.

 Înainte de a desena cu instrumentul Peniță, puteți crea un traseu nou în paleta Trasee, pentru a salva automat traseul de lucru drept traseu denumit.

Pentru informații suplimentare despre modurile în care puteți desena cu instrumentele Peniță, consultați "Moduri de desenare" la pagina 353.

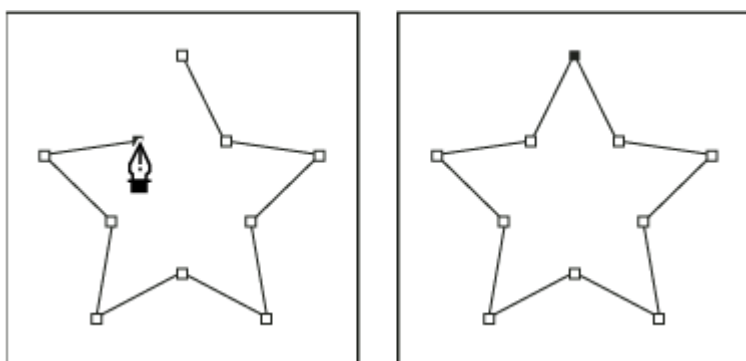
Consultați și

"Segmente, componente și puncte de traseu" la pagina 366

"Crearea unui traseu de lucru nou" la pagina 365

Trasarea segmentelor de dreaptă cu instrumentul Stilou

Cel mai simplu traseu pe care îl puteți desena cu instrumentul Stilou este o linie dreaptă, realizată făcând clic pe instrumentul Stilou pentru a crea două puncte de ancorare. Continuând să faceți clic, creați un traseu format din segmente de dreaptă conectate prin puncte de cotitură.




Dacă faceți clic pe instrumentul Stilou, se creează segmente de dreaptă.

- 1 Selectați instrumentul Stilou.
- 2 Poziționați instrumentul Stilou în locul din care doriți să înceapă segmentul de dreaptă și faceți clic pentru a defini primul punct de ancorare (nu trageți).
Notă: Primul segment pe care îl desenați nu va fi vizibil până când nu faceți clic pe un al doilea punct de ancorare. (Selectați opțiunea Bandă de cauciuc din Photoshop pentru a previzualiza segmentele traseului.) De asemenea, dacă apar linii directe, înseamnă că ați tras accidental instrumentul Stilou; selectați Editare > Revocare și faceți clic din nou.
- 3 Faceți clic din nou în locul în care doriți să se termine segmentul (Faceți Shift-clic pentru a limita unghiul segmentului la multipli de 45°).
- 4 Continuați să faceți clic pentru a seta puncte de ancorare pentru segmente de dreaptă suplimentare.

Ultimul punct de ancorare adăugat apare sub forma unui pătrat solid, care indică faptul că acesta este selectat. Punctele de ancorare definite anterior devin goale și sunt deselectate, pe măsură ce adăugați alte puncte de ancorare..

- 5 Finalizați traseul efectuând una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a închide traseul, poziționați instrumentul Stilou peste primul punct de ancorare (gol). Un cerc mic apare în dreptul pointerului instrumentului Stilou  atunci când acesta este poziționat corect. Faceți clic sau trageți pentru a închide traseul.

Notă: Pentru a închide un traseu în InDesign, puteți de asemenea să selectați obiectul și apoi comanda Obiect > Trasee > Închidere traseu.

- Pentru a lăsa traseul deschis, faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) în orice loc, departe de toate obiectele.

Pentru a lăsa traseul deschis, puteți de asemenea să selectați un alt instrument sau să selectați Selectare > Deselectare în Illustrator sau Editare > Deselectare globală în InDesign.

Trasarea curbilor cu instrumentul Stilou

Creați o curbă prin adăugarea unui punct de ancorare în locul în care o curbă își schimbă direcția și prin tragerea liniilor directe care modelează curba. Lungimea și panta liniilor directe determină forma curbei.

Curbele sunt mai ușor de editat, iar sistemul dvs. poate să le afișeze și să le tipărească mai rapid, dacă le desenați utilizând cât mai puține puncte de ancorare. Utilizarea unui număr prea mare de puncte poate genera inclusiv protuberanțe nedorite într-o curbă. În schimb, desenați punctele de ancorare la distanță și exersați modelarea curbilor prin ajustarea lungimii și a unghiurilor liniilor directe.

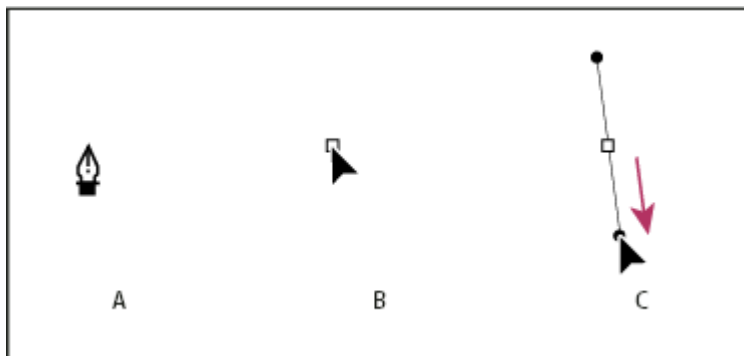
- 1 Selectați instrumentul Stilou.
- 2 Poziționați instrumentul Stilou în locul din care doriți să înceapă curba și mențineți apăsat butonul mouse-ului.

Apare primul punct de ancorare, iar pointerul instrumentului Stilou se transformă într-un vârf de săgeată. (În Photoshop, pointerul se transformă numai după ce începeți să trageți.)

- 3 Trageți pentru a stabili panta segmentului de curbă pe care îl creați și apoi eliberați butonul mouse-ului.

În general, extindeți linia directoare cu circa o treime din distanța până la următorul punct de ancorare pe care intenționați să îl desenați. (Puteți să ajustați ulterior una sau ambele laturi ale liniei directe.)

Mențineți apăsată tasta Shift pentru a limita instrumentul la multipli de 45°.

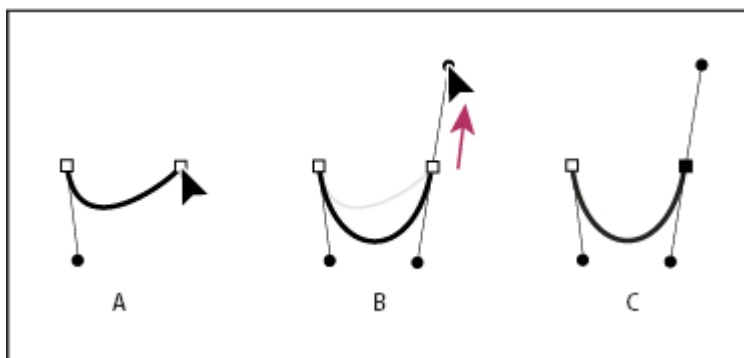


Desenarea primului punct dintr-o curbă

A. Se poziționează instrumentul Stilou B. Se începe tragerea (cu butonul mouse-ului apăsat) C. Se trage pentru a extinde liniile directe

4 Poziționați instrumentul Stilou în locul în care doriți să se termine segmentul de curbă și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

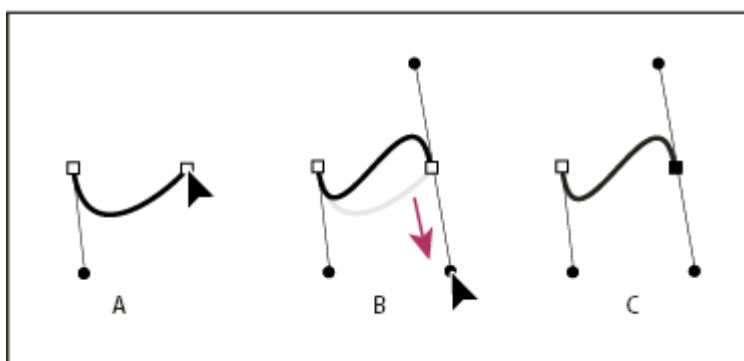
- Pentru a crea o curbă în formă de C, trageți în direcția opusă liniei directe anterioare. Apoi eliberați butonul mouse-ului.



Desenarea celui de-al doilea punct dintr-o curbă


A. Se începe tragerea celui de-al doilea punct de netezire B. Se trage în sens opus liniei directe anterioare, se creează o curbă C. Rezultatul după eliberarea butonului mouse-ului

- Pentru a crea o curbă în formă de S, trageți în aceeași direcție cu linia directe anterioară. Apoi eliberați butonul mouse-ului.




Desenarea unei curbe S


A. Se începe tragerea noului punct de netezire B. Se trage în aceeași direcție cu linia directe anterioară, se creează o curbă S C. Rezultatul după eliberarea butonului mouse-ului

-  (Numai Photoshop) Pentru a schimba brusc direcția curbei, eliberați butonul mouse-ului și apoi trageți punctul director în direcția curbei, menținând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS). Eliberați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și butonul mouse-ului, re poziționați pointerul în locul în care doriți să se termine segmentul și trageți în direcția opusă pentru a finaliza segmentul de curbă.

- 5 Continuați să trageți instrumentul Stilou din diferite locații pentru a crea o serie de curbe netede. Rețineți că plasați puncte de ancorare la începutul și la sfârșitul fiecărei curbe, nu în vârful acesteia.

 *Trageți liniile directe, menținând apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS), pentru a întrerupe liniile directe ale unui punct de ancorare.*

- 6 Finalizați traseul efectuând una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a închide traseul, poziționați instrumentul Stilou peste primul punct de ancorare (gol). Un cerc mic apare în dreptul pointerului instrumentului Stilou  atunci când acesta este poziționat corect. Faceți clic sau trageți pentru a închide traseul.

Notă: Pentru a închide un traseu în InDesign, puteți de asemenea să selectați obiectul și apoi comanda Obiect > Trasee > Închidere traseu.


- Pentru a lăsa traseul deschis, faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) în orice loc, departe de toate obiectele.

Pentru a lăsa traseul deschis, puteți de asemenea să selectați un alt instrument sau să selectați Selectare > Deselectare în Illustrator sau Editare > Deselectare globală în InDesign.

Pentru un clip video referitor la utilizarea instrumentului Stilou în Illustrator, vizitați www.adobe.com/go/vid0037_ro.

Finalizarea desenării unui traseu

- ❖ Finalizați un traseu utilizând una dintre următoarele metode:

- Pentru a închide un traseu, poziționați instrumentul Stilou peste primul punct de ancorare (gol). Un cerc mic apare în dreptul pointerului instrumentului Stilou  atunci când acesta este poziționat corect. Faceți clic sau trageți pentru a închide traseul.

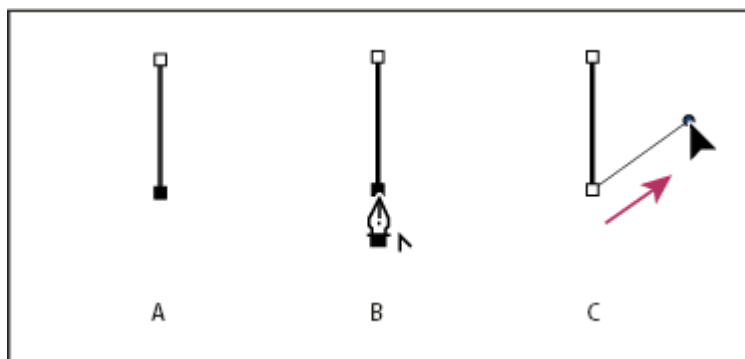
Notă: Pentru a închide un traseu în InDesign, puteți de asemenea să selectați obiectul și apoi comanda Obiect > Trasee > Închidere traseu.

- Pentru a lăsa deschis un traseu, faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) în orice loc, departe de toate obiectele.

Pentru a lăsa traseul deschis, puteți de asemenea să selectați un alt instrument sau să selectați Selectare > Deselectare în Illustrator sau Editare > Deselectare globală în InDesign.

Trasarea liniilor drepte, urmate de curbe

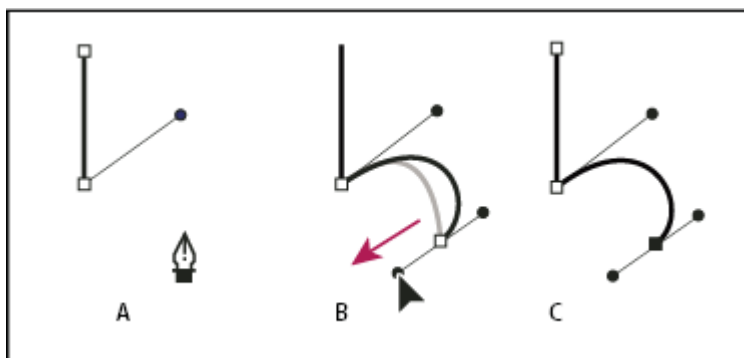
- 1 Utilizând instrumentul Stilou, faceți clic pe punctele de cotitură din două locuri pentru a crea un segment de dreaptă.
- 2 Poziționați instrumentul Stilou peste punctul final selectat. În Illustrator și InDesign, o pictogramă pentru conversia punctului apare în dreptul instrumentului Stilou când acesta este poziționat corect (În Photoshop, o linie diagonală mică sau un slash apare în dreptul instrumentului Stilou). Pentru a stabili panta segmentului de curbă pe care îl veți crea, faceți clic pe punctul de ancorare și trageți linia directoare care apare.



Desenarea unui segment de dreaptă urmat de un segment de curbă (partea 1)

A. Segment de dreaptă finalizat B. Se poziționează instrumentul Stilou peste punctul final (pictograma pentru conversia punctului apare numai în Illustrator și InDesign) C. Se trage punctul director

- 3 Poziționați stiloul în locul în care doriți să creați următorul punct de ancorare; apoi faceți clic (și trageți, dacă doriți) pe noul punct de ancorare pentru a finaliza curba.



Desenarea unui segment de dreaptă urmat de un segment de curbă (partea 2)

A. Se poziționează instrumentul Stilou B. Se trage linia directoare C. Noul segment de curbă finalizat

Trasarea curbelor, urmate de linii drepte

- 1 Utilizând instrumentul Peniță, trageți pentru a crea primul punct de netezire al segmentului curbat, apoi eliberați butonul mouse-ului.
- 2 Repoziționați instrumentul Peniță acolo unde doriți să se termine segmentul curbat, trageți pentru a completa curba și eliberați butonul mouse-ului.
- 3 Selectați instrumentul Conversie punct din caseta cu instrumente, apoi faceți clic pe punctul final selectat pentru a-l converti din punct de netezire în punct de cotitură.

💡 Apăsați *Alt (Windows)* sau *Option (Mac OS)* pentru a modifica temporar instrumentul Peniță în instrument Conversie punct.

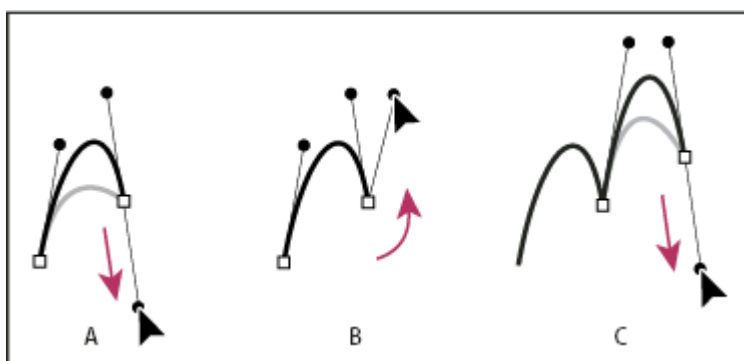
- 4 Selectați instrumentul Peniță din caseta cu instrumente, poziționați instrumentul Peniță acolo unde doriți să se termine segmentul de dreaptă și faceți clic pentru a finaliza segmentul de dreaptă.

Desenarea a două segmente de curbă conectate printr-un colț

- 1 Utilizând instrumentul Stilou, trageți pentru a crea primul punct de netezire al unui segment de curbă.
- 2 Repoziționați instrumentul Stilou și trageți pentru a crea o curbă cu un al doilea punct de netezire; apoi mențineți apăsată tasta *Alt (Windows)* sau *Option (Mac OS)* și trageți linia directoare spre capătul opus al acesteia, pentru a seta panta următoarei curbe. Eliberați tasta și butonul mouse-ului.

Acest proces convertește punctul de netezire într-un punct de cotitură, prin divizarea liniilor directoare.

- 3 Repoziționați instrumentul Stilou în locul în care doriți să se termine al doilea segment de curbă și trageți de un nou punct de netezire pentru a finaliza al doilea segment de curbă.




Desenarea a două curbe

A. Se trage de un nou punct de netezire B. Se apasă tasta Alt/Option pentru a diviza liniile directoare în timpul tragerii și se rotește linia directoare în sus C. Rezultatul după re poziționarea și tragerea de trei ori

Desenarea cu instrumentul Peniță liberă

Instrumentul Peniță liberă vă permite să desenați ca și cum ați desena cu un creion pe hârtie. Punctele de ancorare sunt adăugate automat, pe măsură ce desenați. Nu puteți determina locurile unde sunt poziționate punctele, dar le puteți ajusta după finalizarea traseului. Pentru a desena cu o precizie mai mare, utilizați instrumentul Peniță.


- 1 Selectați instrumentul Peniță Liberă .
- 2 Pentru a stabili cât de sensibil este traseul final la mișcarea mouse-ului sau stiloului, faceți clic pe săgeata inversată de lângă butoanele Formă din bara de opțiuni, și introduceți o valoare între 0,5 și 10,0 pixeli pentru Potrivire curbă. O valoare mai mare creează un traseu mai simplu, cu mai puține puncte de ancorare.
- 3 Trageți cursorul în imagine. Pe măsură ce trageți, va rămâne un traseu în urma cursorului. Când eliberați mouse-ul, se va crea un traseu de lucru.
- 4 Pentru a continua traseul liber existent, poziționați cursorul Peniță deasupra punctului final al traseului și trageți.
- 5 Pentru a finaliza traseul, eliberați mouse-ul. Pentru a crea un traseu închis, trageți linia la punctul inițial al traseului (va apărea un cerc alături de cursor, atunci când este aliniat).

Consultați și

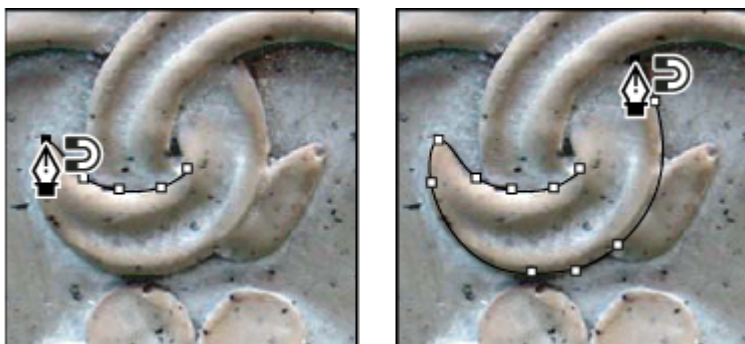
“Segmente, componente și puncte de traseu” la pagina 366

Desenarea utilizând opțiunile Peniță magnetică

Penița magnetică este o opțiune a instrumentului Peniță liberă, care vă permite să trageți un traseu care să se ajusteze în funcție de marginile unei suprafețe definite din imagine. Puteți defini intervalul și sensibilitatea comportamentului de ajustare a poziției, precum și complexitatea traseului rezultat. Instrumentele Peniță magnetică și Lasou magnetic dispun de numeroase opțiuni similare.

- 1 Pentru a converti instrumentul Peniță Liberă în Peniță magnetică , selectați opțiunea Magnetic din bara de opțiuni sau faceți clic pe săgeata cu vârful în jos de lângă butonul Formă din bara de opțiuni, bifați Magnetic și setați următoarele opțiuni:
 - Pentru lățime, introduceți o valoare între 1 și 256 de pixeli. Instrumentul Peniță magnetică detectează muchiile numai în limita distanței specificate de la cursor.
 - Pentru Contrast, introduceți un procentaj între 1 și 100 pentru a specifica contrastul necesar între pixelii zonei care va fi considerată drept muchie. Utilizați o valoare mai mare pentru imaginile cu contrast scăzut.
 - Pentru frecvență, introduceți o valoare între 0 și 100 pentru a specifica rata cu care instrumentul Peniță setează puncte de ancorare. O valoare mai mare ancorează mai rapid traseul.
 - Dacă lucrați cu o tabletă cu stilou, selectați sau deselectați opțiunea Presiune peniță. Când opțiunea este selectată, creșterea presiunii peniței micșorează lățimea muchiei.
- 2 Faceți clic în imagine pentru a seta primul punct de fixare.
- 3 Pentru a desena un segment liber, mutați cursorul sau trageți de-a lungul muchiei pe care doriți să o urmați.

Cel mai recent segment al limitei rămâne activ. Pe măsură ce mutați cursorul, segmentul activ se ajustează la marginea cea mai pregnantă din imagine, conectând cursorul cu ultimul punct de fixare. Periodic, instrumentul Peniță magnetică adaugă puncte de fixare la chenar pentru a ancora segmentele anterioare.



Faceți clic pentru a adăuga puncte de fixare și a continua urmărirea.

- 4 În cazul în care chenarul nu se ajustează la muchia dorită, faceți clic o dată pentru a adăuga manual un punct de fixare și a împiedica mutarea chenarului. Continuați să trasați muchia și adăugați puncte de fixare după cum este necesar. Dacă greșiți, apăsați tasta Delete pentru a șterge ultimul punct de fixare.
- 5 Pentru a modifica dinamic proprietățile peniței magnetice, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți cursorul pentru a desena un traseu liber.
 - Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pentru a desena segmente de dreaptă.
 - Faceți clic pe tasta Paranteză pătrată deschisă ([) pentru a reduce lățimea peniței magnetice cu 1 pixel; apăsați tasta Paranteză pătrată închisă (]) pentru a crește lățimea peniței cu 1 pixel.
- 6 Finalizarea traseului:
 - Apăsați tasta Enter (Windows) sau Return (Mac OS) pentru a termina un traseu deschis.
 - Faceți clic dublu pentru a închide traseul cu un segment magnetic.
 - Pentru a închide traseul cu un segment drept, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți dublu clic.

Gestionarea traseelor

Trecere în revistă a paletei Trasee

Paleta Trasee (Fereastră > Trasee) listează numele și miniatura fiecărui traseu salvat, ale traseului curent și ale măștii vectoriale curente. Dezactivarea miniaturilor poate mări performanțele. Pentru a vizualiza un traseu, trebuie să îl selectați mai întâi în paleta Trasee.



Paleta Trasee

A. Traseu salvat B. Traseu de lucru temporar C. Traseu mască vectorială (apare numai când este selectat un strat de formă)

Selectarea unui traseu

- ❖ Faceți clic pe numele traseului din paleta Trasee. Nu puteți selecta decât câte un singur traseu.

Deselectarea unui traseu

- ❖ Faceți clic într-o zonă goală a paletei Trasee sau apăsați pe Esc.

Modificarea dimensiunilor miniaturilor traseelor


Selectați opțiuni paletă din meniul Paletă trasee și selectați o dimensiune, sau selectați Fără pentru a dezactiva afișarea miniaturilor.

Modificarea ordinii de suprapunere a unui traseu


- ❖ Selectați traseul din paleta Trasee și trageți-l mai sus sau mai jos. Când va apărea o linie neagră mai groasă la locația dorită, eliberați butonul mouse-ului.






Notă: Nu puteți modifica ordinea măștilor vectoriale sau a traseelor de lucru din paleta Trasee.

Crearea unui traseu nou în paleta Trasee

- Pentru a crea un traseu fără a-l denumi, faceți clic pe butonul Creare traseu nou  din partea inferioară a paletei Trasee.
- Pentru a crea și a denumi un traseu, asigurați-vă că nu este selectat niciun traseu de lucru. Selectați Traseu nou din meniul paletă Trasee sau faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Traseu nou din partea inferioară a paletei. Introduceți un nume pentru traseu în caseta de dialog Traseu nou, apoi faceți clic pe OK.

Crearea unui traseu de lucru nou

- 1 Selectați un instrument Formă sau Peniță, apoi faceți clic pe butonul Trasee  din bara de opțiuni.
- 2 Setati opțiunile specifice instrumentului și desenați traseul. Pentru informații suplimentare, consultați “Opțiuni pentru instrumentul Formă” la pagina 357 și “Despre instrumentele Peniță” la pagina 358.
- 3 Desenați componentele suplimentare ale traseului, dacă este cazul. Puteți comuta cu ușurință între instrumentele de desen făcând clic pe butonul instrumentului dorit din bara de opțiuni. Selectați o opțiune pentru suprafața traseului, pentru a determina modul în care se intersectează componentele suprapuse ale traseului:

Adăugare la suprafață traseu 	Adaugă suprafața nouă la suprafețele de suprapunere ale traseului.
Scădere din suprafață traseu 	Elimină suprafața nouă din suprafața de suprapunere a traseului.
Intersectare suprafețe traseu 	Restricționează traseul la intersecția dintre suprafața nouă și cea existentă.
Excludere suprafețe traseu suprapuse 	Exclde zona de suprapunere din traseul consolidat.  <i>Atunci când desenați cu un instrument Formă, mențineți apăsată tasta Shift pentru a selecta temporar opțiunea Adăugare la zona traseului; mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pentru a selecta temporar opțiunea Scădere din suprafața traseului.</i>

Gestionarea traseelor

Atunci când utilizați un instrument Peniță sau Formă pentru a crea un traseu de lucru, noul traseu de lucru va apărea ca traseu de lucru în paleta Trasee. Traseul de lucru este temporar; trebuie să îl salvați pentru a evita pierderea conținutului. Dacă deselectați traseul de lucru fără a-l salva și începeți din nou să desenați, un nou traseu îl va înlocui pe cel existent.


Atunci când utilizați un instrument Peniță sau Formă pentru a crea un strat de formă nou, noul traseu de lucru va apărea ca mască vectorială în paleta Trasee. Măștile vectoriale sunt legate la stratul părinte; trebuie să selectați stratul părinte din paleta Straturi pentru ca masca vectorială să apară în paleta Trasee. Puteți să eliminați masca vectorială dintr-un strat și să

converțiți o mască vectorială într-o mască rasterizată. Pentru informații suplimentare, consultați “Adăugarea și editarea măștilor vectoriale” la pagina 316.

Traseele salvate cu o imagine vor apărea atunci când deschideți din nou imaginea. În Windows, formatele JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF și TIFF acceptă trasee în Photoshop. În Mac OS, toate formatele de fișiere disponibile acceptă trasee.

Notă: Traseele în alte formate decât cele menționate aici nu sunt păstrate la transferul din Mac OS în Windows și înapoi în Mac OS,


Salvarea unui traseu de lucru


- Pentru a salva fără a redenumi, trageți numele *traseului de lucru* peste butonul Creare traseu nou  din partea inferioară a paletei Trasee.
- Pentru a salva și a redenumi, selectați Salvare traseu din meniul paletă Trasee, introduceți un nume de traseu nou în caseta de dialog Salvare traseu și faceți clic pe OK.

Redenumirea unui traseu salvat

- ❖ Faceți clic dublu pe numele traseului în paleta Trasee, introduceți un nume nou și apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Ștergerea unui traseu

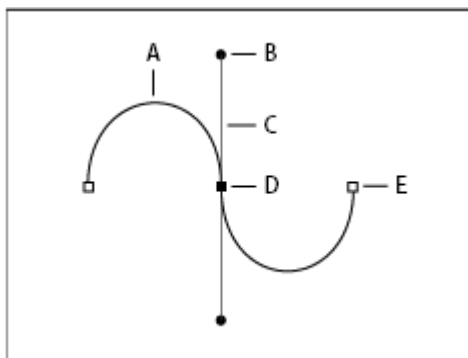
- 1 Faceți clic pe numele traseului din paleta Trasee.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți traseul peste pictograma Ștergere  din partea inferioară a paletei Trasee.
 - Selectați Ștergere traseu din meniul paletei Trasee.
 - Faceți clic pe pictograma Ștergere de la baza paletei Trasee, apoi faceți clic pe Da.

 Pentru a șterge un traseu fără a vi se solicita confirmarea, faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe pictograma Ștergere, din partea inferioară a paletei Trasee.

Editarea traseelor

Segmente, componente și puncte de traseu

Un traseu constă dintr-unul sau mai multe segmente drepte sau curbe. *Punctele de ancorare* marchează punctele finale ale segmentelor traseului. În cazul segmentelor curbe, fiecare punct de ancorare selectat afișează una sau două *linii directoare*, care se termină cu *puncte directoare*. Pozițiile liniilor și punctelor directoare determină dimensiunea și forma segmentului curbat. Mutarea acestor elemente determină schimbarea curbelor dintr-un traseu.

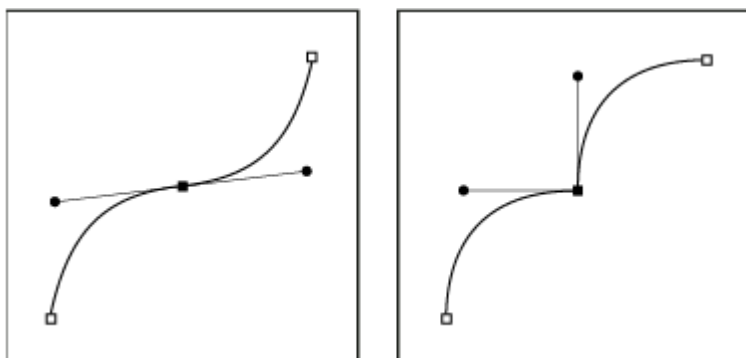


Un traseu

A. Segment de linie curbat B. Punct director C. Linie directoare D. Punct de ancorare selectat E. Punct de ancorare neselectat

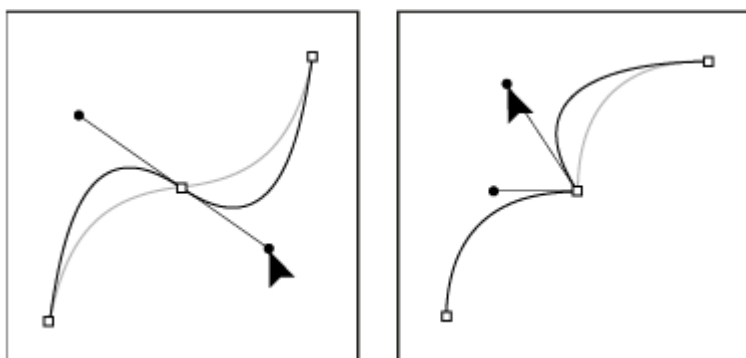
Un traseu poate fi *închis*, fără început sau sfârșit (de exemplu, un cerc), sau *deschis*, cu *capete* distincte (de exemplu, o linie vâlurită).

Curbele netede sunt conectate prin puncte de ancorare denumite *puncte de netezire*. Traseele cu curbe ascuțite sunt conectate prin *puncte de cotitură*.



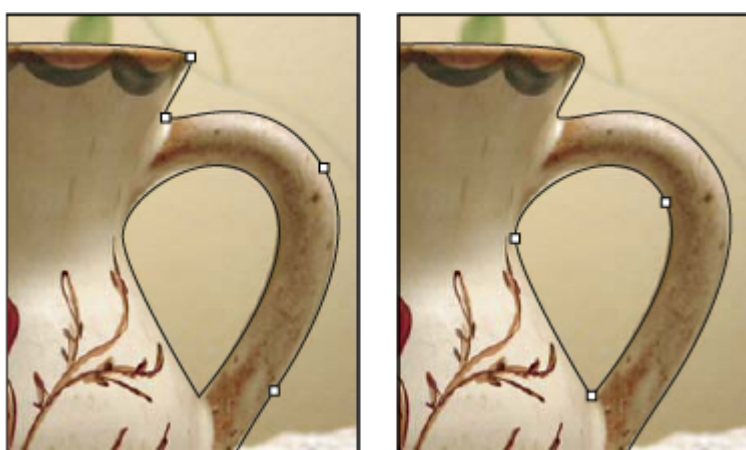
Punct de netezire și punct de cotitură

Atunci când mutați o linie directoare într-un punct de netezire, segmentele curbate de ambele părți ale punctului sunt ajustate simultan. Prin comparație, atunci când mutați o linie directoare într-un punct de cotitură, este ajustată numai curba de aceeași parte a liniei directoare.



Ajustarea unui punct de netezire sau de cotitură

un traseu nu trebuie să fie format dintr-o serie de segmente conectate. Poate conține mai multe *componente de traseu distincte și separate*. Fiecare formă dintr-un strat de formă reprezintă o componentă a traseului, așa cum este descrisă de traseul de tăiere al stratului.




Componente separate selectate


Selectarea unui traseu


Selectarea unei componente de traseu sau a unui segment de traseu determină afișarea tuturor punctelor de ancorare din porțiunea selectată, inclusiv a liniilor și punctelor directe, dacă segmentul selectat este curbat. Punctele directe apar

sub forma unor cercuri pline, punctele de ancorare selectate sub forma unor pătrate pline, iar punctele de ancorare neselectate sub forma unor pătrate goale.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a selecta o componentă a traseului (inclusiv o formă dintr-un strat de formă) selectați instrumentul Selecție Traseu  și faceți clic oriunde în cadrul componentei traseului. Dacă traseul este format din mai mult componente, va fi selectată numai componenta de sub cursor.


 Pentru a afișa caseta de legătură împreună cu traseul selectat, selectați Afișare casetă de legătură din bara de opțiuni.

- Pentru a selecta un segment de traseu, selectați instrumentul Selecție directă  și faceți clic pe punctele de ancorare ale segmentului sau trageți un cadru de selecție peste o parte a segmentului.



Trageți un cadru de selecție pentru a selecta segmentele.

2 Pentru a selecta componente sau segmente suplimentare ale traseului, alegeți instrumentul Selecție traseu sau instrumentul Selecție directă și țineți apăsată tasta Shift în timp ce selectați alte trasee sau segmente.

 Când este selectat instrumentul Selecție directă, puteți selecta întregul traseu sau o componentă a traseului făcând Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) în interiorul traseului. Pentru a activa instrumentul Selecție directă atunci când este selectat un alt instrument, poziționați cursorul peste un punct de ancorare și apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS).

Consultați și

“Segmente, componente și puncte de traseu” la pagina 366

Ajustarea segmentelor de traseu

Puteți edita un segment de traseu în orice moment, dar editarea segmentelor existente este ușor diferită de desenarea acestora. Rețineți următoarele aspecte la editarea segmentelor:


- Dacă un punct de ancorare conectează două segmente, mutarea punctului de ancorare va determina modificarea ambelor segmente.
- Când desenați cu instrumentul Stilou, puteți să activați temporar instrumentul Selecție directă (InDesign și Photoshop), astfel încât să puteți ajusta segmentele pe care le-ați desenat deja; apăsați tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) în timp ce desenați. În Illustrator, dacă apăsați tasta Ctrl sau Command în timp ce desenați, se activează ultimul instrument de selecție utilizat.
- Atunci când desenați inițial un punct de netezire cu instrumentul Stilou, tragerea punctului director determină modificarea lungimii liniei directe de pe ambele părți ale punctului. Totuși, atunci când editați un punct de netezire existent cu ajutorul instrumentului Selecție directă, puteți modifica lungimea liniei directe doar pe partea în care trageți.


Mutarea segmentelor de dreaptă

1 Cu instrumentul Selecție directă , selectați segmentul pe care doriți să îl ajustați.

2 Trageți segmentul în noua poziție.

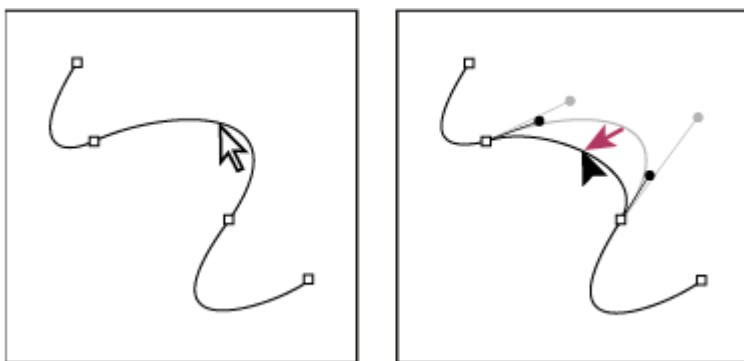
Ajustarea lungimii sau unghiului segmentelor de dreaptă

- 1 Cu instrumentul Selecție directă , selectați un punct de ancorare de pe segmentul pe care doriți să îl ajustați.
- 2 Trageți punctul de ancorare în poziția dorită. Faceți Shift-tragere pentru a limita ajustarea la multipli de 45°.

 În Illustrator sau InDesign, dacă încercați să măriți sau să micșorați un dreptunghi, este mai simplu să îl selectați cu instrumentul Selecție și să îl redimensionați utilizând unul dintre mânerele de pe laturile casetei sale de încadrare.

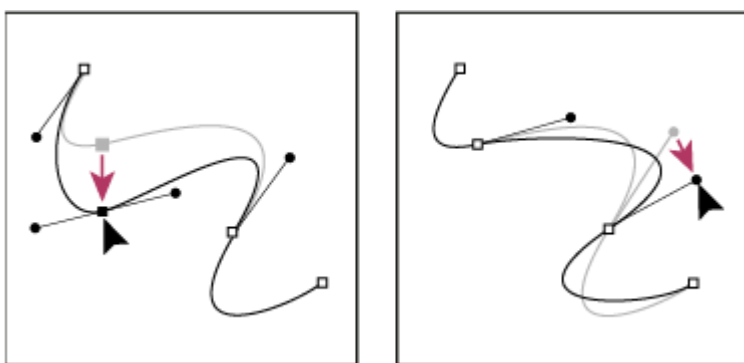
Ajustarea poziției sau formei segmentelor de curbă

- 1 Cu instrumentul Selecție directă, selectați un segment de curbă, un punct de ancorare sau oricare dintre capetele segmentului de curbă. Apar liniile directe, dacă există. (Unele segmente de curbă au o singură linie directoare.)
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a ajusta poziția segmentului, trageți segmentul. Faceți Shift-tragere pentru a limita ajustarea la multipli de 45°.



Faceți clic pentru a selecta segmentul de curbă. Apoi trageți pentru a-l ajusta.


- Pentru a ajusta forma segmentului pe oricare dintre părțile punctului de ancorare selectat, trageți punctul de ancorare sau linia directoare. Faceți Shift-tragere pentru a limita mișcarea la multipli de 45°.



Trageți punctul de ancorare sau trageți punctul director.

Notă: Puteți de asemenea să aplicați o transformare, de exemplu o scalare sau rotire, asupra unui segment sau punct de ancorare.


Ștergerea unui segment

- 1 Selectați instrumentul Selecție directă , apoi selectați segmentul pe care doriți să îl ștergeți.
- 2 Apăsați Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS) pentru a șterge segmentul selectat. Dacă apăsați din nou tasta Backspace sau Delete, se șterge și restul traseului.

Extinderea unui traseu deschis

- 1 Utilizând instrumentul Stilou, poziționați pointerul peste punctul final al traseului deschis pe care doriți să îl extindeți. Pointerul se transformă atunci când este poziționat exact peste punctul final.
- 2 Faceți clic pe punctul final.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a crea un punct de cotitură, poziționați instrumentul Stilou în locul în care doriți să se termine noul segment și faceți clic. Dacă extindeți un traseu care se termină într-un punct de netezire, noul segment va fi curbat de linia directoare existentă.
 - **Notă:** În *Illustrator*, dacă extindeți un traseu care se termină într-un punct de netezire, noul segment va fi drept. Pentru a crea un punct de netezire, poziționați instrumentul Stilou în locul în care doriți să se termine noul segment de curbă și trageți.

Conectarea a două trasee deschise

- 1 Utilizând instrumentul Stilou, poziționați pointerul peste punctul final al traseului deschis pe care doriți să îl conectați la un alt traseu. Pointerul se transformă atunci când este poziționat exact peste punctul final.
- 2 Faceți clic pe punctul final.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a conecta traseul la un alt traseu deschis, faceți clic pe un punct final de pe un alt traseu. Când poziționați instrumentul Stilou exact deasupra punctului final al celui alt traseu, un simbol de fuzionare mic  apare în dreptul pointerului.
 - Pentru a conecta un traseu nou la un traseu existent, desenați noul traseu lângă traseul existent, apoi deplasați instrumentul Stilou la punctul final al traseului existent (neselectat). Faceți clic pe acel punct final atunci când simbolul mic de fuzionare apare în dreptul pointerului.

Mutarea sau deplasarea punctelor de ancorare sau a segmentelor, utilizând tastatura

- 1 Selectați punctul de ancorare sau segmentul de traseu.

Notă: În *Photoshop*, puteți să mutați astfel numai puncte de ancorare.
- 2 Faceți clic sau mențineți apăsată oricare dintre tastele săgeți de pe tastatură pentru a muta în pași de 1 pixel în direcția săgeții.

Mențineți apăsată tasta Shift și tasta săgeată pentru a muta în pași de 10 pixeli.

Notă: În *Illustrator* și *InDesign*, puteți schimba distanța unei deplasări modificând preferința Incrementuri tastatură. Când schimbați incrementul implicit, prin apăsarea tastei Shift deplasarea este de 10 ori mai mare decât distanța specificată.

Ajustarea componentelor traseului


Puteți re poziționa o componentă a traseului (inclusiv o formă dintr-un strat de formă) oriunde, în cadrul unei imagini. Puteți copia componente în cadrul unei imagini sau între două imagini Photoshop. Utilizând instrumentul Selecție traseu, puteți fuziona componente care se suprapun, într-o singură componentă. Toate obiectele vectoriale, indiferent dacă sunt descrise de un traseu salvat, de un traseu de lucru sau de o mască vectorială, pot fi mutate, redimensionate, copiate sau șterse.





Puteți utiliza comenzile Copiere și Lipire pentru a duplica obiectele vectoriale între o imagine Photoshop și o imagine din altă aplicație, cum ar fi Adobe Illustrator.

Consultați și

“Segmente, componente și puncte de traseu” la pagina 366

Schimbarea modului de suprapunere pentru o componentă de traseu selectată

- 1 Utilizând instrumentul Selecție Traseu  trageți un cadru de selecție pentru a selecta suprafețe existente ale traseului.
- 2 Selectați o opțiune pentru suprafața selectată a formei, din bara de opțiuni:


Adăugare la suprafață formă 	Adaugă suprafața traseului la suprafețele de suprapunere ale traseului.
Scădere din suprafață formă 	Elimină suprafața traseului din suprafețele de suprapunere ale traseului.
Intersecțare suprafețe formă 	Restricționează suprafața la intersecția suprafeței selectate a traseului și a suprafețelor de suprapunere.
Excludere suprafețe formă suprapuse 	Excluce suprafața de suprapunere.

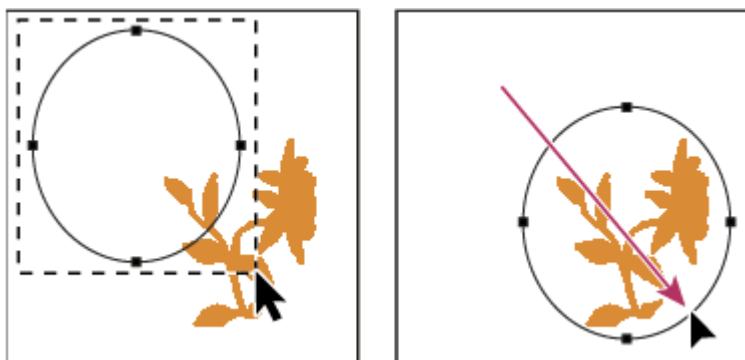
Afișare sau ascundere componentă selectată a traseului

Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Vizualizare > Afișare > Traseu destinație.
- Selectați Vizualizare > Bonusuri. Această comandă afișează sau ascunde grila, ghidajele, muchiile de selecție, adnotările și feliile.

Mutarea unui traseu sau a unei componente de traseu


- 1 Selectați numele traseului în paleta Trasee și utilizați instrumentul Selecție Traseu  pentru a selecta traseul din imagine. Pentru a selecta componente de traseu multiple, faceți Shift-clic pe fiecare componentă suplimentară pentru a o adăuga la selecție.
- 2 Trageți traseul la noua sa locație. Dacă mutați orice parte a traseului dincolo de limitele canavalei, partea ascunsă a traseului nu se va pierde.




Tragerea unui traseu la noua locație

Notă: Dacă trageți un traseu astfel încât cursorul de mutare să se afle deasupra unei alte imagini deschise, traseul va fi copiat în noua imagine.

Modificarea unei componente a unui traseu



- 1 Selectați numele traseului în paleta Trasee și utilizați instrumentul Selecție directă  pentru a selecta un punct de ancorare din traseu.
- 2 Trageți punctul sau mânerul acestuia la noua locație.

Fuzionarea componentelor de traseu suprapuse


- 1 Selectați numele traseului în paleta Trasee și selectați instrumentul Selecție Traseu .
- 2 Faceți clic pe Combinare în bara de opțiuni pentru a crea o singură componentă din toate componentele suprapuse.

Copierea unei componente de traseu sau a unui traseu


Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a copia o componentă de traseu în cadrul procesului de mutare, selectați numele traseului din paleta Trasee și faceți clic pe o componentă de traseu cu instrumentul Selecție Traseu . Apăsăți tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți traseul selectat.
- Pentru a copia un traseu fără a-l redenumi, trageți numele traseului în paleta Trasee, peste butonul Creare traseu nou  din partea inferioară a paletei.
- Pentru a copia și redenumi un traseu, apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți traseul în paleta Trasee peste butonul Traseu nou, din partea inferioară a paletei. Alternativ, selectați traseul de copiat și selectați Duplicare traseu din meniul paletelor Trasee. Introduceți un nume nou pentru traseu în caseta de dialog Duplicare traseu, apoi faceți clic pe OK.
- Pentru a copia un traseu sau o componentă de traseu într-un traseu nou, selectați traseul sau componenta de traseu pe care doriți să o copiați și selectați Editare > Copiere. Apoi selectați traseul destinație și se selectați Editare > Lipire.

Copierea unor componente de traseu între două fișiere Photoshop

- 1 Deschideți ambele imagini.
- 2 În imaginea sursă, utilizați instrumentul Selecție Traseu  pentru a selecta întregul traseu sau componentele traseului pe care doriți să le copiați.
- 3 Pentru a copia o componentă de traseu efectuați una dintre acțiunile următoare:
 - Trageți componenta de traseu din imaginea sursă în imaginea destinație. Componenta traseului va fi copiată în traseul activ în paleta Trasee.
 - În imaginea sursă, selectați numele traseului din paleta Trasee și selectați Editare > Copiere, pentru a copia traseul. În imaginea destinație, selectați Editare > Lipire. De asemenea, puteți utiliza această metodă pentru a combina trasee din aceeași imagine.
 - Pentru a lipi o componentă de traseu în imaginea destinație, selectați componenta de traseu din imaginea sursă, apoi selectați Editare > Copiere. În imaginea destinație, selectați Editare > Lipire.


Ștergerea unei componente de traseu

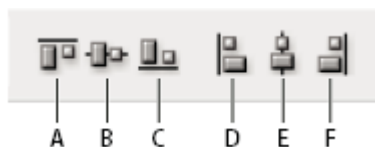
- 1 Selectați numele traseului din paleta Trasee și faceți clic pe o componentă de traseu cu instrumentul Selecție Traseu .
- 2 Apăsăți Backspace (Windows) sau Delete (Mac OS) pentru a șterge componenta de traseu selectată.

Alinierea și distribuirea componentelor de traseu

Puteți alinia și distribui componente de traseu descrise într-un singur traseu. De exemplu, puteți alinia marginile din stânga ale mai multor forme conținute într-un singur strat sau puteți distribui mai multe componente dintr-un traseu de lucru de-a lungul centrelor orizontale.

Notă: Pentru a alinia forme aflate în straturi separate, utilizați instrumentul Mutare.

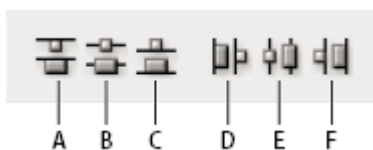
- Pentru a alinia componente, utilizați Instrument Selecție Traseu  pentru a selecta componentele pe care doriți să le aliniați și selectați una dintre opțiunile de aliniere din bara de opțiuni.



Opțiuni de aliniere

A. Sus B. Centre verticale C. Jos D. Stânga E. Centre orizontale F. Dreapta

- Pentru a distribui componente, selectați cel puțin trei componente de distribuit, apoi selectați una dintre opțiunile de distribuire din bara de opțiuni.






Opțiuni de distribuire

A. Sus B. Centre verticale C. Jos D. Stânga E. Centre orizontale F. Dreapta

Adăugarea sau ștergerea punctelor de ancorare

Adăugarea punctelor de ancorare vă poate oferi mai mult control asupra unui traseu sau poate extinde un traseu deschis. Totuși, se recomandă să nu adăugați mai multe puncte decât este necesar. Un traseu cu mai puține puncte este mai ușor de editat, afișat și tipărit. Puteți reduce complexitatea unui traseu prin ștergerea punctelor inutile.

Panoul Toolbox conține trei instrumente pentru adăugarea sau ștergerea punctelor: Instrumentul Stilou , instrumentul Adăugare punct de ancorare  și instrumentul Ștergere punct de ancorare .


În mod prestabilit, instrumentul Stilou se schimbă în instrumentul Adăugare punct de ancorare în momentul în care îl poziționați deasupra unui traseu selectat, sau în instrumentul Ștergere punct de ancorare atunci când îl poziționați deasupra unui punct de ancorare. (În Photoshop, trebuie să selectați Adăugare/Ștergere automată din bara de opțiuni pentru a activa transformarea automată a instrumentului Stilou în instrumentul Adăugare punct de ancorare sau Ștergere punct de ancorare.)

Puteți să selectați și să editați mai multe trasee simultan în Photoshop și InDesign; totuși, în Illustrator, puteți să adăugați sau să ștergeți puncte de pe un singur traseu odată. În Photoshop și InDesign, puteți să remodelați un traseu în timp ce adăugați puncte de ancorare, făcând clic și trăgând pe măsură ce adăugați.

Notă: Nu utilizați tastele Delete, Backspace și Clear sau comenzile Editare > Decupare sau Editare > Ștergere, pentru a șterge puncte de ancorare: aceste taste și comenzi șterg punctul și segmentele de linie care sunt conectate la punctul respectiv.

Adăugarea sau ștergerea punctelor de ancorare

- 1 Selectați traseul pe care doriți să îl modificați.
- 2 Selectați instrumentul Stilou, instrumentul Adăugare punct de ancorare sau instrumentul Ștergere punct de ancorare.
- 3 Pentru a adăuga un punct de ancorare, poziționați pointerul deasupra unui segment de traseu și faceți clic. Pentru a șterge un punct de ancorare, poziționați pointerul deasupra unui punct de ancorare și faceți clic.

 În Illustrator, puteți să adăugați puncte de ancorare la un traseu selectând obiectul și apoi comanda Obiect > Traseu > Adăugare puncte de ancorare.

Dezactivarea sau substituirea temporară a comutării automate la instrumentul Stilou

Puteți să substituiți comutarea automată a instrumentului Stilou la instrumentul Adăugare punct de ancorare sau instrumentul Ștergere punct de ancorare. Această funcție este utilă atunci când doriți să începeți un traseu nou, deasupra unui traseu existent.

- În Photoshop, deselectați Adăugare/Ștergere automată din bara de opțiuni.
- În Illustrator sau InDesign, mențineți apăsată tasta Shift în momentul poziționării instrumentului Stilou deasupra traseului sau punctului de ancorare selectat. (Pentru a împiedica tasta Shift să constrângă instrumentul Stilou, eliberați tasta Shift înainte de a elibera butonul mouse-ului.)
- În Illustrator, selectați Editare > Preferințe > General (Windows) sau Illustrator > Preferințe > General (Mac OS) și selectați Dezactivare adăugare/ștergere automată.

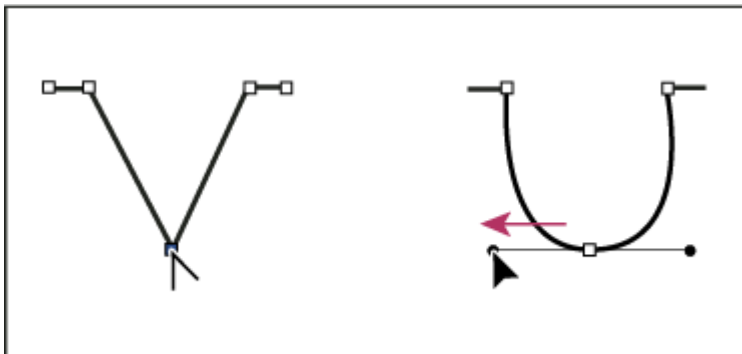
Convertirea punctelor de netezire în puncte de cotitură și invers

- 1 Selectați traseul pe care doriți să-l modificați.
- 2 Selectați instrumentul Conversie punct sau instrumentul Peniță și mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS).

Notă: Pentru a activa instrumentul Conversie punct atunci când este selectat instrumentul Selecție directă, poziționați cursorul peste un punct de ancorare și apăsați Ctrl+Alt (Windows) sau Command+Option (Mac OS).

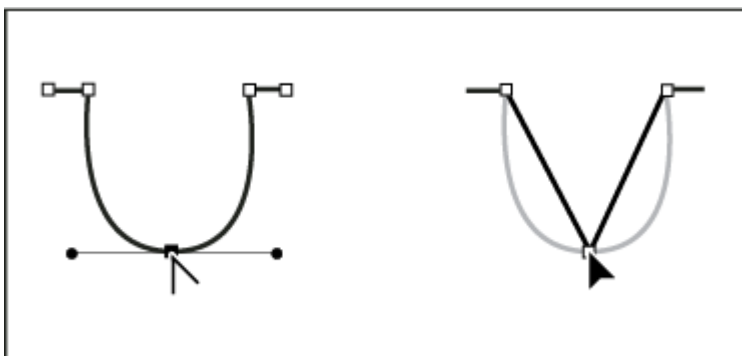
3 Poziționați instrumentul Conversie punct peste punctul de ancorare pe care doriți să-l convertiți și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a converti un punct de cotitură în punct de netezire, trageți din punctul de cotitură, astfel încât să apară liniile directe.



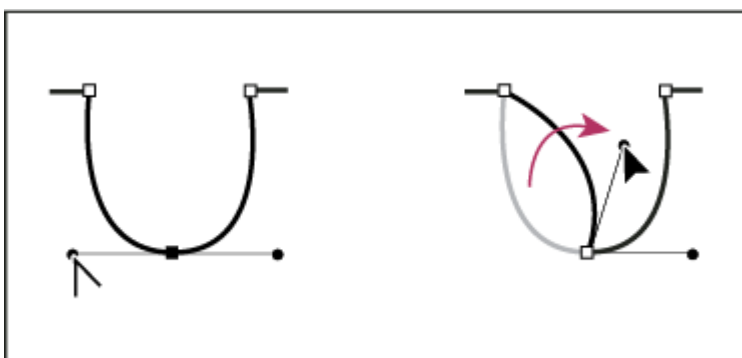
Tragerea unui punct director dintr-un punct de cotitură pentru a crea un punct de netezire

- Pentru a converti un punct de netezire într-un punct de cotitură fără linii directe, faceți clic pe punctul de netezire.



Efectuarea unui clic pe punctul de netezire pentru a crea un punct de cotitură

- Pentru a converti un punct de cotitură fără linii directe într-un punct de cotitură cu linii directe independente, trageți un punct director din punctul de cotitură (il transformați într-un punct de netezire cu linii directe). Eliberați doar butonul mouse-ului (nu eliberați și tastele apăstate pentru a activa instrumentul Conversie punct de ancorare) și trageți un punct director în orice direcție.
- Pentru a converti un punct de netezire într-un punct de cotitură cu linii directe independente, trageți un punct director în orice direcție.




Convertirea unui punct de netezire în punct de cotitură

Consultați și

“Segmente, componente și puncte de traseu” la pagina 366


Convertirea traseelor în chenare de selecție și invers

Convertirea traseelor în chenare de selecție


Traseele furnizează contururi vectoriale de netezire pe care le puteți converti în chenare de selecție precise. De asemenea, puteți converti chenarele de selecție în trasee, utilizând Instrument Selecție Directă  pentru ajustări fine.

Puteți defini orice traseu închis drept chenar de selecție. Un traseu închis poate suferi operații de adăugare, scădere sau combinare cu selecția existentă.

Convertirea unui traseu într-un cadru de selecție utilizând setările curente

- 1 Selectați traseul în paleta Trasee.
- 2 Pentru a converti traseul, efectuați una din următoarele operații:
 - Faceți clic pe butonul Încărcare traseu ca selecție  din partea inferioară a paletei Trasee.
 - Faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe miniatura traseului din paleta Trasee.

Convertirea unui traseu într-un cadru de selecție, cu specificarea setărilor

- 1 Selectați traseul în paleta Trasee.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe butonul Încărcare traseu ca selecție  din partea inferioară a paletei Trasee.
 - Apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți traseul pe butonul Încărcare traseu drept selecție.
 - Selectați Efectuare selecție din meniul paletei Trasee.
- 3 În caseta de dialog Efectuare selecție, selectați o opțiune de randare:

Rază contur progresiv	Definește cât de mult se va extinde conturul progresiv în interiorul și în exteriorul chenarului de selecție. Introduceți o valoare în pixeli.
Antialias	Creează o tranziție fină între pixelii selecției și cei ai zonei înconjurătoare. Asigurați-vă că opțiunea Rază contur progresiv este setată la 0.

Pentru informații suplimentare referitoare la aceste opțiuni, consultați “Atenuarea muchiilor selecțiilor” la pagina 254.

- 4 Selectați o opțiune pentru operație:


Creare selecție	Selectează numai suprafața definită de traseu.
Adăugare la selecție	Adaugă suprafața definită de traseu la selecția originală.
Scădere din selecție	Elimină suprafața definită de traseu din selecția originală.
Intersectare cu selecție	Selectează zona comună traseului și selecției originale. Dacă traseul și selecția nu se suprapun, nu se va selecta nimic.

- 5 Faceți clic pe OK.

Conversia unei selecții într-un traseu

Orice selecție efectuată cu un instrument de selecție poate fi definită ca traseu. Comanda Creare traseu de lucru elimină orice efect de tip contur progresiv aplicat selecției. De asemenea, poate modifica forma selecției, în funcție de complexitatea traseului și valoarea toleranței din caseta de dialog Creare traseu de lucru.

1 Efectuați selecția și una din următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Creare traseu de lucru din selecție  din partea inferioară a paletei Trasee pentru a utiliza setarea de toleranță curentă, fără a deschide caseta de dialog Creare traseu de lucru din selecție.
- Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Creare traseu de lucru din partea inferioară a paletei Trasee.
- Selectați Creare traseu de lucru din meniul paletelor Trasee.

2 Introduceți o valoare pentru toleranță sau utilizați valoarea prestabilită din caseta de dialog Creare traseu de lucru.

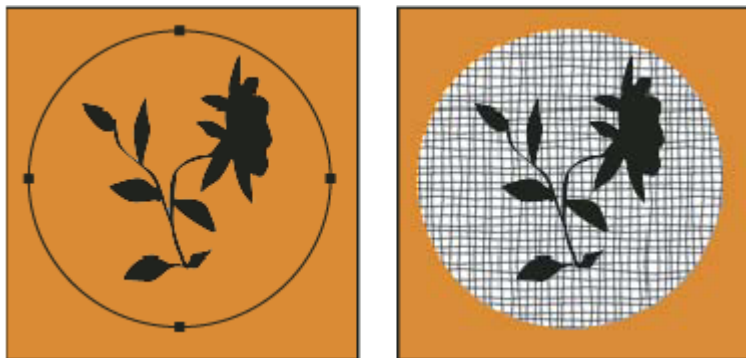
Valorile pentru toleranță se pot încadra între 0,5 și 10 pixeli, determinând sensibilitatea comenzii Creare traseu de lucru la micile modificări ale formei selectate. Cu cât valoarea toleranței este mai ridicată, cu atât mai puține puncte de ancorare vor fi utilizate la desenarea traseului. În consecință, traseul va fi mai neted. Dacă traseul este utilizat ca traseu de tăiere și aveți probleme la tipărirea imaginii, utilizați o valoare mai mare pentru toleranță. (Consultați “Tipărirea traseelor de tăiere din imagine” la pagina 475.)

3 Faceți clic pe OK. Traseul va fi afișat în partea de jos a paletelor Trasee.

Adăugarea culorilor la trasee

Umplerea traseelor cu culoare


Un traseu creat cu un instrument Peniță nu devine element al imaginii decât după conturarea sau umplerea acestuia. Comanda Umplere traseu determină umplerea traseului cu o culoare specificată, cu o stare de imagine, cu un model sau un strat de umplere.



Traseu selectat (stânga) și umplut (dreapta)

Important: Atunci când umpleți un traseu, valoarea culorii va apărea în stratul activ. Înainte de a începe, asigurați-vă că lucrați în stratul dorit. Nu puteți umple un traseu dacă este activă o mască de strat sau un strat text.

Umplerea unui traseu utilizând setările curente pentru umplerea traseului

- 1 Selectați traseul în paleta Trasee.
- 2 Faceți clic pe butonul Umplere traseu  de la baza paletelor Trasee.

Umplerea unui traseu și specificarea opțiunilor

- 1 Selectați traseul în paleta Trasee.
- 2 Umpleți traseul:
 - Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe butonul Umplere traseu, din partea inferioară a paletelor Trasee.
 - Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți traseul pe butonul Umplere traseu.
 - Selectați Umplere traseu din meniul paletelor Trasee. Dacă traseul selectat este o componentă a unui traseu, comanda se va transforma în Umplere subtraseu.

- 3 În continuare, alegeți conținutul de umplere. (Consultați “Umplerea unei selecții sau a unui strat cu culoare” la pagina 347.)
- 4 Specificați un grad de opacitate pentru materialul de umplere. Pentru ca materialul de umplere să fie mai transparent, utilizați un procentaj mai scăzut. O setare de 100% face ca materialul de umplere să fie opac.
- 5 Selectați un mod de amestecare pentru materialul de umplere. (Consultați “Lista modurilor de amestecare” la pagina 338.)
Lista de moduri include un mod Ștergere care vă permite să ștergeți până la transparență. Pentru a utiliza această opțiune trebuie să lucrați în alt strat decât cel de fundal.
- 6 Selectați Păstrare transparență pentru a limita umplerea la zonele stratului care conțin pixeli. (Consultați “Blocarea straturilor” la pagina 286).
- 7 Selectați o opțiune de randare:

Rază contur progresiv	Definește cât de mult se va extinde conturul progresiv în interiorul și în exteriorul chenarului de selecție. Introduceți o valoare în pixeli.
Antialias	Creează o tranziție fină între pixelii din selecție și pixelii înconjurători, umplând parțial pixelii de la marginea selecției.

Pentru informații suplimentare referitoare la aceste opțiuni, consultați “Atenuarea muchiilor selecțiilor” la pagina 254.

- 8 Faceți clic pe OK.

Conturarea traseelor cu culoare


Comanda Conturare traseu determină colorarea chenarului traseului. Comanda Conturare traseu vă permite să creați un contur colorat (utilizând setările curente ale instrumentelor de pictură) al oricărui traseu. Această comandă este diferită de efectul Conturare strat, care nu are legătură cu niciunul dintre instrumentele de pictură.

Important: Atunci când conturați un traseu, valoarea culorii va apărea în stratul activ. Înainte de a începe, asigurați-vă că lucrați în stratul dorit. Nu puteți contura un traseu dacă este activă o mască de strat sau un strat text.




Traseul selectat (stânga) și conturat (dreapta)

Conturarea unui traseu utilizând setările curente pentru conturarea traseului

- 1 Selectați traseul în paleta Trasee.
- 2 Faceți clic pe butonul Contur traseu cu pensula  din partea inferioară a paletei Trasee. Fiecare clic pe butonul Conturare traseu determină creșterea opacității traseului și, în anumite cazuri, determină creșterea aparentă a grosimii.

Conturarea unui traseu și specificarea opțiunilor

- 1 Selectați traseul în paleta Trasee.

- 2** Selectați instrumentul de pictură sau editare pe care doriți să-l utilizați pentru conturarea traseului. Setati opțiunile instrumentului și alegeți o pensulă din bara de opțiuni. Specificați setările instrumentului înainte de a deschide caseta de dialog Conturare traseu. Pentru informații suplimentare referitoare la setările specifice instrumentului, consultați “Mânjirea suprafețelor imaginii” la pagina 200 și “Despre instrumentele, opțiunile și paletele pentru pictură” la pagina 320.
- 3** Pentru a contura traseul, efectuați una din următoarele operații:
 - Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe butonul Contur traseu cu pensula  din partea inferioară a paletii Trasee.
 - Apăsăți Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți traseul pe butonul Conturare traseu.
 - Selectați Conturare traseu din meniul paletii Trasee. Dacă traseul selectat este o componentă a unui traseu, comanda se va transforma în Conturare subtraseu.
- 4** Dacă nu ați selectat niciun instrument la pasul 2, selectați un instrument din caseta de dialog Conturare traseu.
- 5** Faceți clic pe OK.

Capitolul 13: Filtre

Puteți utiliza filtrele pentru a aplica efecte speciale asupra imaginilor sau pentru a efectua sarcini comune de editare a imaginilor, precum creșterea gradului de claritate a fotografiilor. Această secțiune oferă o prezentare generală a filtrelor Photoshop și a modului de aplicare a acestora asupra imaginilor. Informații complete despre utilizarea unor filtre sunt disponibile în alte secțiuni. Consultați asistența Adobe sau indexul pentru informații despre filtrele pentru claritate, neclaritate, corecția lentilelor, defocalizarea lentilelor, reducerea zgomotului, lichefiere și punctul de fugă.

Noțiuni de bază despre filtre

Utilizarea filtrelor

Puteți utiliza filtrele pentru a curăța sau a retușa fotografiile, pentru a aplica efecte artistice speciale care conferă imaginii dvs. aspectul unui crochiu sau tablou impresionist sau pentru a crea transformări unice utilizând deformările și efectele de iluminare. Filtrele furnizate de Adobe apar în meniul Filtru. Unele filtre furnizate de dezvoltatorii terți sunt disponibile ca plugin-uri. După instalare, aceste filtre plug-inuri apar în partea de jos a meniului Filtru.

Filtrele inteligente aplicate asupra obiectelor inteligente vă permit să utilizați filtrele non-distructiv. Filtrele inteligente sunt stocate ca efecte de strat în paleta Straturi și pot fi reajustate în orice moment, pornind de la datele imaginii originale din obiectul inteligent. Pentru informații suplimentare despre efectele filtrelor inteligente și editarea non-distructivă, consultați secțiunea “Editarea non-distructivă” la pagina 305.

Pentru a utiliza un filtru, selectați comanda de submeniu corespunzătoare din meniul Filtru. Aceste îndrumări vă pot ajuta la selectarea filtrelor:

- Filtrele sunt aplicate stratului vizibil, activ sau unei selecții.
- Pentru imaginile de 8 biți pe canal, cele mai multe filtre pot fi aplicate cumulativ prin intermediul galeriei de filtre. Toate filtrele pot fi aplicate individual.
- Filtrele nu pot fi aplicate imaginilor în modul Bitmap sau celor cu culori indexate.
- Unele filtre funcționează numai pentru imagini RGB.
- Toate filtrele pot fi aplicate imaginilor de 8 biți.
- Următoarele filtre pot fi aplicate asupra imaginilor de 16 biți: Lichefiere, Punct de fugă, Neclaritate medie, Neclaritate, Neclaritate accentuată, Neclaritate Casetă, Neclaritate gaussiană, Defocalizare lentile, Neclaritate de mișcare, Neclaritate radială, Neclaritate Suprafață, Neclaritate după formă, Corecție lentile, Adăugare zgomot, Eliminarea pete, Praf & Zgârieturi, Median, Reducere zgomot, Fibre, Nor 1, Nor 2, Refracție lentile, Claritate, Claritate muchii, Claritate accentuată, Claritate Inteligentă, Claritate optimizată, Stampare, Trasare contur, Solarizare, De-întreșere, Culori NTSC, Personalizat, Filtru trece sus, Maxim, Minim și Decalaj.
- Următoarele filtre pot fi aplicate asupra imaginilor de 32 de biți: Neclaritate medie, Neclaritate casetă, Neclaritate gaussiană, Neclaritate de mișcare, Neclaritate radială, Neclaritate formă, Neclaritate suprafață, Adăugare zgomot, Nor 1, Nor 2, Refracție lentile, Claritate inteligentă, Claritate optimizată, Bizotare, De-întreșere, Culori NTSC, Furnizare înaltă, Maxim, Minim și Decalaj.
- Unele filtre sunt procesate în întregime în RAM. Dacă nu aveți suficientă memorie RAM disponibilă pentru procesarea efectului unui filtru, este posibil să primiți un mesaj de eroare.

Consultați și

“Despre modulele plug-in” la pagina 50


Aplicarea unui filtru din meniul Filtru

Puteți să aplicați un filtru stratului activ sau unui obiect inteligent. Filtrele aplicate unui obiect inteligent sunt non-distructive și pot fi reajustate în orice moment.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a aplica un filtru asupra unui strat întreg, asigurați-vă că stratul este activ sau selectat.
- Pentru a aplica un filtru asupra unei zone a unui strat, selectați acea zonă.

- Pentru a aplica un filtru în mod non-distructiv astfel încât să puteți modifica ulterior setările pentru filtru, selectați obiectul inteligent care include conținutul imaginii pe care doriți să îl filtrați.
2. Selectați un filtru din submeniurile din meniul Filtru.
Dacă nu apare nicio casetă de dialog, efectul filtrului este aplicat.
 3. Dacă apare o casetă de dialog sau galeria de filtre, introduceți valori sau selectați opțiuni și apoi faceți clic pe OK.

 *Aplicarea filtrelor asupra imaginilor mari poate dura, dar puteți să previzualizați efectul în caseta de dialog Filtru. Trageți în fereastra de previzualizare pentru a centra o anumită zonă a imaginii. La unele filtre puteți face clic în imagine pentru a o centra în punctul în care faceți clic. Faceți clic pe butonul + sau – de sub fereastra de previzualizare pentru a apropia sau a depărta.*

Consultați și

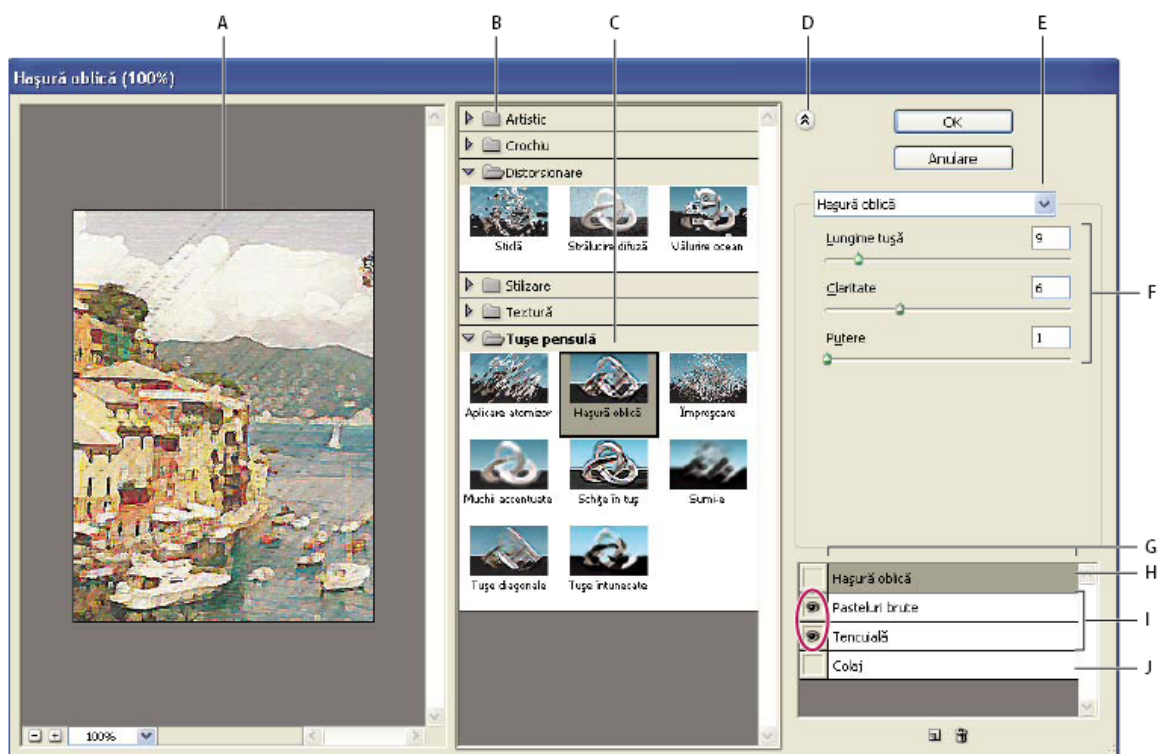
“Despre filtrele inteligente” la pagina 308

“Editarea fără distrugerea informațiilor” la pagina 305

“Prezentare generală a galeriei de filtre” la pagina 380

Prezentare generală a galeriei de filtre

Galeria de filtre oferă o previzualizare a multor filtre cu efecte speciale. Puteți să aplicați mai multe filtre, să activați sau să dezactivați efectul unui filtru, să resetați opțiunile pentru un filtru și să modificați ordinea de aplicare a filtrelor. Când sunteți mulțumit de previzualizare, o puteți aplica imaginii. Nu toate filtrele din meniul Filtru sunt disponibile în galeria de filtre.



Casetă de dialog Galerie filtre

A. Previzualizare B. Categorie de filtre C. Miniatură filtru selectat D. Afișare/Ascundere miniaturi filtru E. Meniu pop-up

Filtre F. Opțiuni pentru filtrul selectat G. Listă de efecte pentru filtre de aplicat sau aranjat H. Efect filtru selectat, dar neaplicat I. Efecte filtre aplicate cumulativ, dar neselectate J. Efect filtru ascuns

Afișarea galeriei de filtre

- ❖ Selectați Filtru > Galerie filtre. Făcând clic pe numele unei categorii de filtre se afișează miniaturile pentru efectele filtrelor disponibile.


Apropierea sau depărtarea de previzualizare

- ❖ Faceți clic pe butonul + sau - de sub zona de previzualizare sau selectați un procentaj de zoom.



Vizualizarea altei zone a previzualizării


- ❖ Trageți în zona de previzualizare utilizând instrumentul Mână



Ascunderea miniaturilor pentru filtre

- ❖ Faceți clic pe butonul Afișare/Ascundere  din partea superioară a galeriei.

Aplicarea filtrelor din galeria de filtre

Efectele filtrelor sunt aplicate în ordinea în care le selectați. Puteți să rearanjați filtrele după ce le aplicați trăgând un nume de filtru într-o altă poziție în lista de filtre aplicate. Rearanjarea efectelor filtrelor poate modifica dramatic modul în care arată imaginea. Faceți clic pe pictograma Ochi  din dreptul unui filtru pentru a ascunde efectul în imaginea de previzualizare. De asemenea, puteți să ștergeți filtrele aplicate selectând filtrul și făcând clic pe pictograma Ștergere .

 Pentru a salva timp atunci când încercați diverse filtre, încercați să selectați o parte mică, reprezentativă a imaginii.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a aplica un filtru asupra unui strat complet, asigurați-vă că stratul este activ sau selectat.
 - Pentru a aplica un filtru asupra unei zone a unui strat, selectați acea zonă.
 - Pentru a aplica un filtru în mod non-distructiv astfel încât să puteți modifica ulterior setările pentru filtru, selectați obiectul inteligent care include conținutul imaginii pe care doriți să o filtrați.
- 2 Selectați Filtru > Galerie filtre.
- 3 Faceți clic pe numele unui filtru pentru a adăuga întâi filtrul. Este posibil să fie necesar să faceți clic pe triunghiul inversat din dreptul categoriei de filtre pentru a vizualiza lista completă de filtre. După adăugare, filtrul apare în lista de filtre aplicate din colțul din dreapta jos al casetei de dialog Galerie filtre.
- 4 Introduceți valori sau selectați opțiuni pentru filtrul pe care l-ați selectat.
- 5 Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a aplica filtrele cumulat, faceți clic pe pictograma Creare strat efect  și selectați un filtru suplimentar pentru aplicare. Repetați această procedură pentru a adăuga mai multe filtre.
 - Pentru a rearanja filtrele aplicate, trageți filtrul într-o poziție nouă în lista de filtre aplicate din colțul din dreapta jos al casetei de dialog Galerie filtre.
 - Pentru a elimina filtrele aplicate, selectați un filtru din lista de filtre aplicate și faceți clic pe pictograma Ștergere .
- 6 Când sunteți mulțumit de rezultate, faceți clic pe OK.

Consultați și

“Despre filtrele inteligente” la pagina 308

“Editarea fără distrugerea informațiilor ” la pagina 305

“Prezentare generală a galeriei de filtre” la pagina 380

Efectele filtrului Amestec și Estompare

Comanda Estompare modifică opacitatea și modul de amestecare a oricărui filtru, instrument de pictat, instrument de șters sau a oricărei ajustări a culorii. Modurile de amestecare ale comenzii Estompare sunt un subset al celor din opțiunile

instrumentelor de pictare și de editare (exclusiv modurile În spate și Ștergere). Aplicarea comenzii Estompare este similară cu aplicarea efectului filtrului asupra unui strat separat și utilizarea opacității stratului și a controalelor pentru modul de amestecare.

Notă: De asemenea, comanda Estompare poate modifica efectele utilizării comenzii Extragere, a comenzii Lichefiere și a filtrelor Tușe pensulă.

- 1 Aplicați un filtru, un instrument de pictat sau o ajustare de culoare asupra unei imagini sau a unei selecții.
- 2 Selectați Editare > Estompare. Selectați opțiunea Previzualizare pentru a previzualiza efectul.
- 3 Trageți glisiera pentru a ajusta opacitatea, de la 0% (transparent) la 100%.
- 4 Selectați un mod de amestecare din meniul Mod.

Notă: Modurile de amestecare Densitate culoare-, Densitate culoare+, Luminare, Întunecare, Diferență și Excludere nu funcționează pentru imaginile Lab.

- 5 Faceți clic pe OK.

Consultați și

“Despre modurile de amestecare” la pagina 338

“Despre straturile de ajustare și de umplere” la pagina 302

Sfaturi pentru crearea efectelor speciale

Crearea efectelor pentru muchii Puteți utiliza diverse tehnici pentru a trata muchiile unui efect aplicat numai asupra unei părți a unei imagini. Pentru a lăsa o muchie distinctă, aplicați filtrul. Pentru o muchie necontrastantă, conturați progresiv muchia și apoi aplicați filtrul. Pentru un efect transparent, aplicați filtrul și apoi utilizați comanda Estompare pentru a ajusta modul de amestecare și opacitatea selecției.

Aplicarea filtrelor asupra straturilor Puteți să aplicați filtre asupra straturilor individuale sau asupra mai multor straturi succesiv pentru a genera un efect. Pentru ca un filtru să afecteze un strat, acesta trebuie să fie vizibil și trebuie să conțină pixeli, de exemplu, o culoare de umplere neutră.

Aplicarea filtrelor asupra canalelor individuale Puteți să aplicați un filtru asupra unui canal individual, să aplicați un efect diferit asupra fiecărui canal de culoare sau să aplicați același filtru, dar cu setări diferite.

Crearea fundalurilor Aplicând efectele asupra formelor în culori solide sau în tonuri de gri, puteți să generați o varietate de fundaluri și texturi. Apoi puteți să aplicați o neclaritate asupra acestor texturi. Deși unele filtre au un efect minor sau nu au niciun efect atunci când sunt aplicate unor culori solide (de exemplu, Sticlă), altele produc efecte interesante.

Combinarea efectelor multiple cu măștile sau imaginile duplicate Utilizarea măștilor pentru crearea unor zone de selecție vă oferă mai mult control asupra tranzițiilor de la un efect la altul. De exemplu, puteți să filtrați selecția creată cu o mască.

De asemenea, puteți să utilizați instrumentul Pensulă istoric pentru a picta un efect de filtru pe o parte a imaginii. Mai întâi, aplicați filtrul asupra unei imagini complete. Apoi, reveniți în paleta Istoric la starea imaginii anterioară aplicării filtrului și setați sursa pentru pensula istoric la starea filtrată. Apoi pictați imaginea.

Îmbunătățirea calității și consistenței imaginii Puteți să ascundeți erorile, să modificați sau să îmbunătățiți imaginile sau să creați o relație între imagini aplicând același efect fiecărei imagini. Utilizați paleta Acțiuni pentru a înregistra pașii parcurși pentru modificarea unei imagini și apoi aplicați această acțiune asupra altor imagini.

Îmbunătățirea performanței de filtrare

Unele efecte ale filtrelor pot consuma multă memorie, mai ales când se aplică unei imagini de înaltă rezoluție.

❖ Puteți efectua una dintre următoarele acțiuni pentru a îmbunătăți performanța:

- Încercați filtrele și setările pentru o porțiune mică a unei imagini.
- Aplicați efectul asupra unor canale individuale - de exemplu, asupra fiecărui canal RGB - dacă imaginea este mare și aveți probleme datorită memoriei insuficiente. (La unele filtre, efectele variază dacă sunt aplicate canalului individual, mai degrabă decât canalului compozit, mai ales dacă filtrul modifică pixelii în mod aleatoriu.)
- Eliberați memorie înainte de a rula filtrul, utilizând comanda Golire.
- Alocați mai multă memorie RAM pentru Photoshop. Dacă este necesar, părăsiți alte aplicații pentru a avea mai multă memorie disponibilă pentru Photoshop.

- Încercați să schimbați setările pentru a îmbunătăți viteza filtrelor care consumă multă memorie, precum Efecte iluminare, Colaj, Vitraliu, Crom, Unduire, Împroșcare, Aplicare atomizor și Sticlă. (De exemplu, cu filtrul Vitraliu, măriți dimensiunea celulei. Cu filtrul Colaj, măriți valoarea pentru Simplitate muchie, reduceți valoarea pentru Fidelitate muchie sau ambele.)
- Dacă intenționați să tipăriți cu o imprimantă în tonuri de gri, convertiți o copie a imaginii în tonuri de gri înainte de aplica filtrele. Cu toate acestea, este posibil ca aplicarea unui filtru asupra unei imagini color și apoi conversia la tonurile de gri să nu aibă același efect ca aplicarea filtrului asupra unei versiuni în tonuri de gri a imaginii.

Consultați și


“Utilizarea comenzilor Anulare sau Reefectuaare” la pagina 51

Referința efectelor pentru filtre

Filtrele Artistic

Filtrele din submeniul Artistic vă ajută să obțineți efecte stilistice și artistice pentru un proiect de arte frumoase sau comercial. De exemplu, utilizați filtrul Colaj pentru colaje sau tipografie. Aceste filtre reproduc efectele mediilor naturale sau tradiționale. Toate filtrele Artistic pot fi aplicate prin intermediul galeriei de filtre.

Creion colorat Desenează o imagine utilizând creioane colorate pe un fundal solid. Muchiile importante sunt reținute și li se acordă un aspect de hașură oblică neregulată; culoarea fundalului solid apare prin zonele mai netede.

 Pentru un efect de pergament, schimbați culoarea din fundal înainte de a aplica filtrul Creion colorat asupra unei zone selectate.

Colaj Determină apariția unei imagini ca și cum ar fi construită din bucăți de hârtie colorată tăiate neuniform. Imaginile cu contrast ridicat apar sub forma unei siluete, iar imaginile colorate sunt construite din mai multe straturi de hârtie colorată.

Pensulă uscată Pictează muchiile imaginii utilizând tehnica Pensulă uscată (între ulei și acuarelă). Filtrul simplifică o imagine reducând gama de culori a acesteia la zonele culorii comune.

Granulație film Aplică un tipar egal tonurilor întunecate și tonurilor medii. Un tipar mai neted și mai saturat se adaugă zonelor mai luminoase. Acest filtru este util pentru eliminarea unirii amestecurilor și unificarea vizuală a elementelor din diverse surse.

Frescă Pictează o imagine într-un stil macrogranular, utilizând desene de calitate redusă, mici, rotunde și aplicate în grabă.

Strălucire neon Adaugă diverse tipuri de străluciri obiectelor dintr-o imagine. Acest filtru este util pentru colorarea unei imagini și atenuarea aspectului acesteia. Pentru a selecta o culoare de strălucire, faceți clic pe caseta Strălucire și selectați o culoare din instrumentul de prelevare a culorilor.

Tencuială Vă permite să selectați din diverse dimensiuni (de la 1 la 50) și tipuri de pensule pentru un efect stilistic de pictură. Tipurile de pensule includ Simplu, Neregulat deschis, Neregulat închis, Clar larg, Neclar larg și Licărire.

Cuțit de paletă Reduce detaliile într-o imagine pentru a conferi efectul unei canavale pictate subțire care dezvăluie textura de dedesubt.

Împachetare în plastic Aplică asupra imaginii o cretare din plastic strălucitor, accentuând detaliile de la suprafață.

Contur posterizat Reduce numărul de culori dintr-o imagine (o posterizează) în funcție de opțiunea de posterizare pe care o setați, identifică muchiile imaginii și desenează linii negre pe acestea. Zonele late mari au o umbră simplă, iar detaliile întunecate fine sunt distribuite prin imagine.

Pasteluri brute Aplică tușe de cretă pastel pe un fundal texturat. În zonele în culori strălucitoare, creta pare groasă cu puține texturi; în zonele mai întunecate, creta pare răzuată pentru a dezvălui textura.

Întindere Atenuază o imagine utilizând tușe scurte în diagonală pentru a mânji sau a murdări zonele mai întunecate. Zonele mai deschise devin mai strălucitoare și își pierd detaliile.

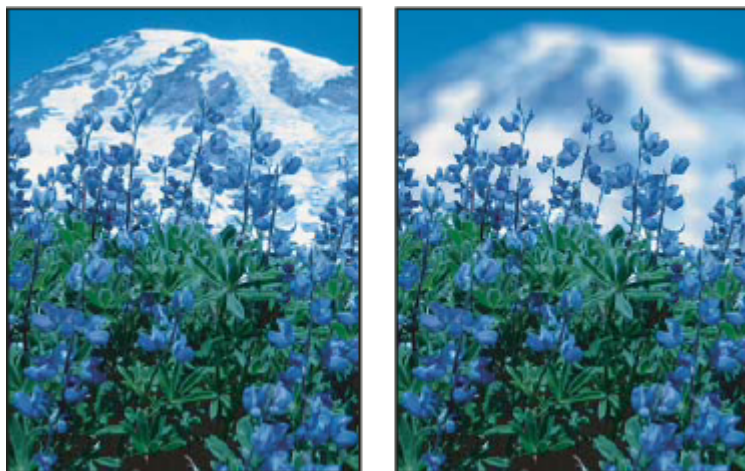
Burete Creează imagini cu zone puternic texturate în culori contrastante, simulând efectul unei picturi cu buretele.

Substrat Pictează imaginea pe un fundal texturat și apoi pictează imaginea finală peste aceasta.

Acuarelă Pictează imaginea într-un stil de acuarelă utilizând o pensulă medie încărcată cu apă și culoare, simplificând detaliile. În timp ce modificările semnificative de tonuri survin pe margini, filtrul saturează culoarea.

Filtre Neclaritate

Filtrele Neclaritate atenuază o selecție sau o imagine completă și sunt utile pentru retușare. Acestea netezesc tranzițiile făcând media pixelilor din dreptul muchiilor accentuate ale liniilor definite și zonelor umbrite dintr-o imagine.



Înainte (stânga) și după (dreapta) utilizarea filtrului Defocalizare lentile; fundalul este neclar, dar prim-planul rămâne clar.

Notă: Pentru a aplica un filtru Neclaritate asupra muchiilor unui strat, deselectați opțiunea Blocare pixeli transparenți din paleta Straturi.

Medie Caută culoarea medie a unei imagini sau selecții și apoi umple imaginea sau selecția cu culoarea respectivă pentru a crea un aspect neted. De exemplu, dacă selectați o zonă de iarbă, filtrul schimbă zona într-un petic verde omogen.

Neclaritate și Neclaritate accentuată Elimină zgomotul în cazul în care într-o imagine survin tranziții de culoare semnificative. Filtrele Neclaritate netezesc tranzițiile făcând media pixelilor din dreptul muchiilor accentuate ale liniilor definite și zonelor umbrite. Efectul filtrului Neclaritate accentuată este de trei-patru ori mai puternic decât cel al filtrului Neclaritate.

Neclaritate Casetă Oferă neclaritate unei imagini pe baza valorii culorii medii a pixelilor alăturați. Acest filtru este util pentru crearea efectelor speciale. Puteți să ajustați dimensiunea unei zone utilizată pentru a calcula valoarea medie a unui pixel specificat; o rază mai mare are ca rezultat o neclaritate mai accentuată.

Neclaritate gaussiană Oferă rapid neclaritate unei selecții printr-o valoare ajustabilă. *Gaussian* se referă la o curbă în formă de clopot care este generată atunci când Photoshop aplică o medie ponderată asupra pixelilor. Filtrul Neclaritate gaussiană adaugă detalii de frecvență redusă și poate produce un efect încețos.

Defocalizare lentile Se adaugă un efect de neclaritate într-o imagine pentru a crea efectul unei adâncimi mai înguste a câmpului, astfel încât unele obiecte din imagine rămân focalizate, iar alte suprafețe sunt neclare. Consultați "Adăugarea filtrului Defocalizare lentile" la pagina 210.

Neclaritate de mișcare Oferă neclaritate în direcția specificată (de la -360° la $+360^\circ$) și la intensitatea specificată (de la 1 la 999). Efectul filtrului este analog realizării unei fotografii cu un obiect în mișcare, cu un timp de expunere fix.

Neclaritate radială Simulează neclaritatea unei camere care realizează zoom sau se rotește pentru a produce o neclaritate necontrastantă. Selectați Rotire pentru a oferi neclaritate unor linii circulare concentrice și apoi specificați un grad de rotire. Selectați Zoom pentru a oferi neclaritate unor linii radiale, ca și cum ați apropiat sau depărtat o imagine, și specificați o valoare de la 1 la 100. Calitatea neclarității variază de la Versiune preliminară (pentru rezultate rapide, dar granulare) sau Bun și Cel mai bun pentru rezultate mai netede, care nu se pot distinge unele de altele decât la o selecție mare. Specificați originea neclarității trăgând tiparul în caseta Centru Neclaritate.

Neclaritate după formă Utilizează nucleul specificat pentru a crea neclaritatea. Selectați un nucleu din lista de presetări de forme personalizate și utilizați glisiera pentru rază pentru a ajuta dimensiunea. Puteți să încărcați diverse biblioteci de forme făcând clic pe triunghi și selectând din listă. Raza stabilește dimensiunea nucleului; cu cât nucleul este mai mare, cu atât neclaritatea este mai accentuată.

Neclaritate Inteligentă Oferă neclaritate unei imagini, cu precizie. Puteți să specificați o rază, un prag și o calitate pentru neclaritate. Valoarea Rază stabilește dimensiunea zonei căutate pentru pixeli neasemănători. Valoarea Prag stabilește cât de neasemănători trebuie să fie pixelii înainte de a fi afectați. De asemenea, puteți seta un mod pentru întreaga selecție (Normal) sau pentru muchiile tranzițiilor de culoare (Numai muchie și Acoperire). Dacă survine un contrast semnificativ, opțiunea Numai muchie aplică muchii alb-negru, iar Acoperire muchie aplică alb.

Neclaritate Suprafață Oferă neclaritate unei imagini păstrând muchiile. Acest filtru este util pentru crearea efectelor speciale și pentru eliminarea zgomotului sau a granularității. Opțiunea Rază specifică dimensiunea zonei eșantionate pentru neclaritate. Opțiunea Prag controlează cu cât trebuie să se abată de la valoarea pixelilor din centru valorile de tonuri ale pixelilor alăturați înainte de a deveni parte din neclaritate. Pixelii cu diferențe de valori de tonuri mai mici decât valoarea Prag sunt excluși de la neclaritate.

Filtrele Tușe pensulă

Asemenea filtrelor Artistic, filtrele Tușe pensulă oferă un aspect de pictură sau arte frumoase cu ajutorul a diverse efecte de tușă pentru pensulă și tuș. Unele filtre adaugă granulație, vopsea, zgomot, detalii pentru muchii sau textură. Toate filtrele Tușe pensulă pot fi aplicate prin intermediul galeriei de filtre.

Muchii accentuate Accentuează muchiile unei imagini. Atunci când controlul luminozității muchiilor este setat la o valoare ridicată, accentele seamănă cu cretă albă; atunci când este setat la o valoare redusă, accentele seamănă cu cerneală neagră.

Tușe diagonale Repictează o imagine cu ajutorul unor tușe diagonale, cu zone mai deschise și mai închise, pictate cu tușe în direcții opuse.

Hașură oblică Păstrează detaliile și caracteristicile imaginii originale adăugând textură și nefinisând muchiile zonelor colorate cu o hașurare simulată în creion. Opțiunea Putere (cu valori de la 1 la 3) stabilește numărul de treceri de hașurare.

Tușe întunecate Pictează zonele întunecate cu tușe scurte, strânse și întunecate, iar zonele mai deschise cu tușe lungi, albe.

Schițe în tuș Redesează o imagine cu linii înguste, fine peste detaliile originale, în stilul pix și tuș.

Împroșcare Reproduce efectul unui aerograf de împroșcare. Prin mărirea opțiunilor se simplifică efectul general.

Aplicare atomizor Repictează o imagine, utilizând culori dominante, cu tușe diagonale și atomizor de culoare.

Sumi-e Pictează o imagine în stil japonez, ca și cum s-ar aplica o pensulă complet saturată asupra unei hârtii de orez. Sumi-e creează muchii necontrastante, neclare cu nuanțe negre bogate, în tuș.

Filtrele Deformare

Filtrele Deformare distorsionează geometric o imagine, creând efecte 3D sau alte efecte de reformare. Rețineți că aceste filtre pot consuma foarte multă memorie. Filtrele Strălucire difuză, Sticlă și Vălurire ocean se pot aplica prin intermediul galeriei de filtre.

Strălucire difuză Randează o imagine ca și cum s-ar vedea printr-un filtru de difuzie necontrastantă. Filtrul adaugă un zgomot alb transparent, cu o strălucire care se pierde începând din centrul unei selecții.

Dizlocare Utilizează o imagine denumită *hartă de dizlocare* pentru a stabili modul de deformare a unei selecții. De exemplu, utilizând o hartă de dizlocare în formă de parabolă, puteți să creați o imagine care pare să fie tipărită pe o cârpă prinsă în colțuri.

Sticlă Creează o imagine care pare să fie vizualizată prin diverse tipuri de sticlă. Puteți să selectați un efect de sticlă sau să creați propria suprafață de sticlă ca fișier Photoshop și să o aplicați. Puteți să ajustați setările de scalare, deformare și netezime. Atunci când utilizați controalele unei suprafețe cu un fișier, urmați instrucțiunile pentru filtrul Dizlocare.

Corecție lentile Filtrul Corecție lentile corectează defectele comune ale lentilelor, cum ar fi distorsiunea butoi și perniță de ace, vignetarea și aberația de cromaticitate.

Vălurire ocean Adaugă unde spațiate aleatoriu la suprafața imaginii astfel încât pare să fie sub apă.

Ciupire Strânge o selecție. O valoare pozitivă de până la 100% comută o selecție spre centru; o valoare negativă de până la -100% comută o selecție în afară.

Coordonate polare Convertește o selecție de la coordonatele sale rectangulare la cele polare și vice versa, conform unei opțiuni selectate. Puteți să utilizați acest filtru pentru a crea o anamorfoză cilindrică - o formă de artă populară în secolul al XVIII-lea - în care imaginea deformată pare normală când este vizualizată printr-un cilindru în oglindă.


Unduire Creează un tipar de ondulare pentru o selecție, cum ar fi undele de la suprafața unui eleșteu. Pentru un control suplimentar, utilizați filtrul Val. Opțiunile includ numărul și dimensiunea undelor.

Înclinare Deformează o imagine de-a lungul unei curbe. Specificați curba trăgând linia din casetă. Puteți să ajustați orice punct de-a lungul curbei. Faceți clic pe Prestabilit pentru a schimba curba înapoi în linie dreaptă. În plus, puteți selecta modul în care să tratați zonele nedeformate.

Deformare Sferă Oferă obiectelor un efect 3D împachetând o selecție într-o formă sferică, deformând imaginea și întinzând-o pentru a se încadra în curba selectată.

Turbionare Rotește o selecție mai accentuat în centrul decât la margini. Dacă specificați un unghi se produce un tipar de turbionare.

Val Funcționează la fel ca filtrul Unduire, dar cu un control suplimentar. Opțiunile includ numărul de generatori de valuri, lungimea valului (distanța de la creasta unui val la altul), înălțimea și tipul valului: Sinusoidă (derulare), Triunghi sau Pătrat. Opțiunea Aleator aplică valori aleatorii. De asemenea, puteți să definiți zone nedeformate.

 Pentru a reproduce rezultatele filtrului Val pentru alte selecții, faceți clic pe Aleator, setați numărul de generatori la 1 și setați parametrii minimi și maximi pentru Lungime val și Amplitudine la aceeași valoare.

Zigzag Deformează o selecție radial, în funcție de raza pixelilor din selecție. Opțiunea Crește setează numărul de inversări de direcție pentru zigzag din centrul selecției la margine. De asemenea, puteți să specificați modul de dizlocare a pixelilor: Opțiunea Unde concentrice dizlocă pixelii în partea stângă sus sau în dreapta jos, Afară din centru spre exterior dizlocă pixelii spre sau dinspre centrul selecției, iar În jurul centrului rotește pixelii în jurul centrului.

Filtrele Zgomot

Filtrele Zgomot adaugă sau elimină zgomot sau pixeli cu niveluri de culoare distribuite aleatoriu. Aceasta ajută la fuzionarea unei selecții în pixelii din jur. Filtrele Zgomot pot să creeze texturi neobișnuite sau să elimine zonele cu probleme, cum ar fi praful și zgârieturile.

Adăugare zgomot Aplică pixeli aleatorii unei imagini, simulând efectul realizării fotografiilor pe un film de mare viteză. De asemenea, puteți să utilizați filtrul Adăugare zgomot pentru a reduce unirea selecțiilor cu contururi progresive sau umplerile gradate sau pentru a conferi un aspect mai realist zonelor puternic retușate. Opțiunile pentru distribuirea zgomotului includ Uniform și Gaussian. Opțiunea Uniform distribuie valori de culoare pentru zgomot utilizând numere aleatorii cuprinse între 0 și plus sau minus valoarea specificată, pentru a crea un efect subtil. Opțiunea Gaussian distribuie valori de culoare pentru zgomot de-a lungul unei curbe în formă de clopot, creând un efect pătat. Opțiunea Monocromatic aplică filtrul numai asupra elementelor de tonuri din imagine fără modificarea culorilor.

Eliminare pete Detectează muchiile unei imagini (zonele unde survin schimbări semnificative de culoare) și oferă neclaritate întregii selecții, cu excepția acelor muchii. Această neclaritate elimină zgomotul păstrând detaliile.

Praf & Zgârieturi Reduce zgomotul modificând pixelii neasemănători. Pentru a obține un balans între claritatea imaginii și ascunderea defectelor, încercați diverse combinații de setări Rază și Prag. Sau aplicați filtrul asupra zonelor selectate din imagine. Consultați și secțiunea "Aplicarea filtrului Praf & Zgârieturi" la pagina 391.

Median Reduce zgomotul dintr-o imagine amestecând luminozitatea pixelilor dintr-o selecție. Filtrul caută raza unei selecții de pixeli pentru pixelii cu o luminozitate similară, abandonând pixelii care diferă prea mult de pixelii adiacenți și înlocuiește pixelul central cu valoarea de luminozitate mediană a pixelilor căutați. Acest filtru este util pentru eliminarea sau reducerea efectului mișcării unei imagini.

Reducere zgomot Reduce zgomotul în timp ce păstrează muchiile pe baza setărilor utilizatorului care afectează imaginea globală sau canalele individuale. Consultați "Reducerea zgomotului imaginii și a artefactelor JPEG" la pagina 204.

Filtrele Pixelare

Filtrele din submeniul Pixelare definesc o selecție cu claritate grupând pixelii cu valori de culori similare în celule.

Semiton color Simulează efectul utilizării unui ecran pentru semiton extins pentru fiecare canal al imaginii. Pentru fiecare canal, filtrul împarte imaginea în dreptunghiuri și înlocuiește fiecare dreptunghi cu un cerc. Dimensiunea cercului este proporțională cu luminozitatea dreptunghiului. Consultați "Aplicarea filtrului Semiton color" la pagina 392.

Cristalizare Grupează pixelii într-o culoare solidă într-o formă poligonală.

Fațetare Grupează pixelii cu culori solide sau similare în blocuri de pixeli cu culori asemănătoare. Puteți să utilizați acest filtru pentru a oferi unei imagini scanate aspectul unei imagini pictate manual sau pentru a face o imagine realistă să pară o pictură abstractă.

Fragmentare Creează patru copii ale pixelilor din selecție, le calculează media și stabilește un decalaj între aceștia.

Mezzontinta Convertește o imagine într-un tipar aleatoriu cu zone alb-negru sau culori complet saturate dintr-o imagine color. Pentru a utiliza filtrul, selectați un tipar cu puncte din meniul Tip în caseta de dialog Mezzontinta.

Mozaicare Grupează pixelii în blocuri pătrate. Pixelii dintr-un bloc specificat au aceeași culoare, iar culorile blocurilor reprezintă culorile din selecție.

Punctificare Întrerupe culoarea unei imagini în puncte plasate aleatoriu, ca într-un tablou poantilist, și utilizează culoarea de fundal ca zona unei canavale între puncte.


Filtrele Randare

Filtrele Randare creează forme 3D, tipare de nori, tipare de refracție și reflexii de lumină simulate într-o imagine. De asemenea, puteți să manipulați obiectele în spațiul 3D, să creați obiecte 3D (cuburi, sfere și cilindri) și să creați umpluturi de textură din fișiere în tonuri de gri pentru a produce efecte de iluminare asemănătoare celor 3D.

Nori Generează un tipar de nori necontrastant utilizând valori aleatorii care variază între culorile din prim-plan și cele din fundal. Pentru a genera un tipar de nori mai reliefat, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) atunci când selectați Filtru > Randare > Nori. Atunci când aplicați filtrul Nori, datele imaginii din stratul activ sunt înlocuite.

Nori cu diferență Utilizează valori generate aleatoriu care variază între culorile din prim-plan și cele din fundal pentru a produce un tipar de nori. Filtrul amestecă datele pentru nori cu pixelii existenți tot așa cum modul Diferență amestecă mai multe culori. Atunci când selectați acest filtru pentru prima dată, unele porțiuni ale imaginii sunt inversate într-un tipar de nori. Aplicând filtrul de mai multe ori, se creează tipare cu nervuri și strițiuni care seamănă cu o textură de marmură. Atunci când aplicați filtrul Nori cu diferență, datele imaginii din stratul activ sunt înlocuite.

Fibre Creează aspectul unor fibre țesute utilizând culorile din prim-plan și din fundal. Utilizați glisiera Varianță pentru a controla modul în care variază culorile (o valoare redusă produce linii lungi de culoare, iar o valoare ridicată are ca rezultat fibre foarte scurte cu o distribuție mai variată a culorii). Glisiera Putere controlează aspectul fiecărei fibre. O setare redusă produce o țesătură slabă, iar o setare ridicată produce fibre scurte, ațoase. Faceți clic pe butonul Aleator pentru a modifica aspectul unui tipar; puteți să faceți clic pe buton de mai multe ori până găsiți tiparul dorit. Atunci când aplicați filtrul Fibre, datele imaginii din stratul activ sunt înlocuite.

 *Încercați să adăugați un strat de ajustare pentru harta de degrade pentru a colora fibrele.*

Refracție lentile Simulează refracția produsă prin aprinderea unei lumini puternice în obiectivul camerei. Specificați o locație pentru centrul refracției făcând clic oriunde în interiorul miniaturii imaginii sau trăgând de crucea subțire.

Efecte iluminare Vă permite să produceți numeroase efecte de iluminare pentru imaginile RGB variind 17 stiluri de lumini, trei tipuri de lumini și patru seturi de proprietăți ale luminilor. De asemenea, puteți să utilizați texturi din fișierele în tonuri de gri (denumite *hărți protuberante*) pentru a produce efecte similare celor 3D și pentru a vă salva propriile stiluri pentru a le utiliza în alte imagini. Consultați “Adăugarea efectelor de iluminare” la pagina 393.

Filtre Claritate

Filtrele Claritate focalizează imaginile neclare măbind contrastul pixelilor adiacenți.

Claritate și Claritate accentuată Focalizează o selecție și îmbunătățește claritatea acesteia. Filtrul Claritate accentuată aplică un efect de claritate mai puternică decât filtrul Claritate.

Claritate muchii și Claritate optimizată Căutați zonele din imagine unde survin modificări semnificative ale culorilor și creșteți gradul de claritate a acestora. Filtrul Claritate muchii oferă claritate numai muchiilor, păstrând netezimea generală a imaginii. Utilizați acest filtru pentru a oferi claritate muchiilor, fără a specifica o valoare. Pentru corectarea profesională a culorilor, utilizați filtrul Claritate optimizată pentru a ajusta contrastul detaliilor muchiilor și pentru a produce o linie mai deschisă și mai întunecată pentru fiecare latură a muchiei. Acest proces evidențiază muchia și creează iluzia unei imagini mai clare.

Claritate Inteligentă Oferă claritate unei imagini permițându-vă să setați algoritmul de claritate sau să controlați valoarea de claritate care apare în umbre și tonuri luminoase. Consultați “Clarificarea cu ajutorul filtrului Claritate inteligentă” la pagina 206.

Consultați și

“Ajustarea clarității și neclarității imaginilor” la pagina 205

Filtrele Crochiu

Filtrele din submeniul Crochiu adaugă textură imaginilor, adesea pentru a obține un efect 3D. De asemenea, aceste filtre sunt utile pentru a crea aspectul unei opere de arte frumoase sau a unui desen manual. Multe dintre filtrele Crochiu utilizează culorile din prim-plan și din fundal atunci când redesenează imaginea. Toate filtrele Crochiu pot fi aplicate prin intermediul galeriei de filtre.

Basorelief Transformă o imagine astfel încât aceasta apare sculptată în basorelief și luminată pentru a accentua variațiile de la suprafață. Zonele întunecate ale imaginii preiau culoarea din prim-plan, iar culorile deschise utilizează culoarea din fundal.

Cretă & Cărbune Redesenează tonurile luminoase și tonurile medii cu un fundal gri solid de ton mediu desenat cu cretă brută. Zonele de umbră sunt înlocuite cu linii negre, în diagonală, cu cărbune. Cărbunele este utilizat pentru a desena culoarea din prim-plan; iar creta, culoarea din fundal.

Cărbune Creează un efect posterizat, mânjit. Muchiile principale sunt desenate cu curaj, iar tonurile medii sunt schițate cu ajutorul unei linii diagonale. Cărbunele este culoarea din prim-plan, iar fundalul este culoarea hârtiei.

Crom Randează imaginea ca și cum ar avea o suprafață de crom lucioasă. Tonurile luminoase sunt punctele ridicate, iar umbrele sunt punctele joase de pe suprafața care se reflectă. După aplicarea filtrului, utilizați caseta de dialog Niveluri pentru a adăuga mai mult contrast imaginii.

Creion Conté Reproduce într-o imagine textura creioanelor Conté negru dens și alb pur. Filtrul Creion Conté utilizează culoarea din prim-plan pentru zonele întunecate și culoarea din fundal pentru zonele deschise. Pentru un efect mai real, schimbați culoarea din prim-plan cu una din culorile comune pentru creion Conté (negru, sepia, sângeriu) înainte de a aplica filtrul. Pentru un efect mut, schimbați culoarea din fundal în alb, adăugați o parte din culorile din prim-plan la fundalul alb și apoi aplicați filtrul.

Creion caligrafic Utilizează linii fine, de tuș linear pentru a capta detaliile din imaginea originală. Efectul este deosebit, mai ales la imaginile scanate. Filtrul înlocuiește culoarea imaginii originale, utilizând culoarea din prim-plan pentru tuș și culoarea din fundal pentru hârtie.

Tipar semiton Simulează efectul unui ecran cu semiton în timp ce menține intervalul continuu de tonuri.

Hârtie note Creează o imagine care pare construită din hârtie creată manual. Acest filtru simplifică imaginile și combină efectele filtrelor Stilizare > Stampare și Textură > Granulare. Zonele întunecate ale imaginii par găuri în stratul superior al hârtiei, dezvăluind culoarea din fundal.

Fotocopie Simulează efectul fotocopierii unei imagini. Zonele mari întunecate tind să fie copiate numai în jurul muchiilor, iar tonurile medii scad fie la negru solid, fie la alb solid.

Tencuială Modelează o imagine din tencuială 3D, iar apoi colorează rezultatul utilizând culoarea din prim-plan și din fundal. Zonele întunecate sunt ridicate, iar zonele deschise sunt coborâte.

Structură reticulară Simulează reducerea controlată și deformarea emulsiei de peliculă pentru a crea o imagine care pare grupată în umbre și granulată ușor în tonurile luminoase.

Ștampilă Simplifică imaginea astfel încât aceasta pare creată cu o ștampilă de cauciuc sau lemn. Acest filtru este utilizat cel mai bine pentru imaginile alb-negru.

Contur destrămat Reconstruiește imaginea astfel încât să pară compusă din bucățele de hârtie rupte, sfâșiate și apoi colorează imaginea utilizând culorile din prim-plan și din fundal. Filtrul este util mai ales pentru text sau obiectele cu contrast ridicat.

Hârtie umedă Utilizează desene cu umflături care par pictate pe hârtie umedă, fibroasă, provocând curgerea și amestecarea culorilor.

Filtrele Stilizare

Filtrele Stilizare produc un efect de pictură sau de tablou impresionist asupra unei selecții dizlocând pixelii și trasând și evidențiind contrastul dintr-o imagine. După utilizarea unor filtre, precum Trasare contur și Curbe de nivel, care evidențiază contururile, puteți să aplicați comanda Invertire pentru a vectoriza contururile unei imagini color cu linii colorate sau pentru a vectoriza contururile unei imagini în tonuri de gri cu linii albe.

Difuz Amestecă pixelii dintr-o selecție pentru a atenua focalizarea conform opțiunii selectate: Opțiunea Normal mută pixelii în mod aleatoriu (ignorând valorile pentru culori), Numai întunecare înlocuiește pixelii deschiși cu unii mai întunecați, iar Numai luminare înlocuiește pixelii întunecați cu unii mai deschiși. Opțiunea Anizotropic mută aleatoriu pixelii în direcția celei mai mici schimbări de culoare.

Stampare Determină o selecție să pară ridicată sau stampată, convertind culoarea de umplere în gri și trasând contururile cu culoarea de umplere originală. Opțiunile includ un unghi de stampare (de la -360° pentru coborârea suprafeței, la +360° pentru ridicarea suprafeței), înălțimea și un procentaj (1% - 500%) pentru cantitatea de culoare din selecție. Pentru a păstra culoarea și detaliile la stampare, utilizați comanda Estompăre după aplicarea filtrului Stampare.

Extrudare Oferă o textură 3D unei selecții sau unui strat. Consultați "Aplicarea filtrului Extrudare" la pagina 392.

Trasare contur Identifică zonele imaginii cu tranziții semnificative și evidențiază contururile. Asemenea filtrului Curbe de nivel, filtrul Trasare contur vectorizează contururile unei imagini cu linii întunecate pe un fundal alb și este util pentru crearea unui chenar în jurul unei imagini.

Contur strălucitor Identifică toate contururile de culoare și le adaugă o strălucire de neon. Acest filtru poate fi aplicat cumulativ.

Solarizare Amestecă o imagine negativă cu una pozitivă - asemănător cu expunerea unui material fotografic tipărit rapid la lumină în timpul dezvoltării.

Dale Împarte o imagine într-o serie de dale, creând un decalaj între selecție și poziția originală a acesteia. Puteți să selectați una dintre următoarele opțiuni pentru a umple zona dintre dale: culoarea din fundal, culoarea din prim-plan, o versiune inversă a imaginii sau o versiune nemodificată a imaginii, ceea ce plasează versiunea cu dale deasupra originalului și dezvăluie o parte a imaginii originale sub contururile cu dale.

Curbe de nivel Trasează tranzițiile zonelor cu luminozitate principală și le vectorizează subțire pentru fiecare canal de culoare, pentru un efect similar liniilor dintr-o hartă de contur. Consultați "Aplicarea filtrului Curbe de nivel" la pagina 392.

Vânt Plasează în imagine linii orizontale mici pentru a crea un efect 'suflat de vânt'. Metodele includ Vânt; Explozie pentru un efect de vânt mai dramatic; și Decalare, care decalază liniile din imagine.

Filtrele Textură

Utilizați filtrele Textură pentru a simula aspectul adâncimii sau substanței sau pentru a adăuga un aspect organic.

Nervuri Pictază o imagine pe o suprafață de tencuială cu relief ridicat, producând o rețea fină de crăpături care urmează contururile imaginii. Utilizați acest filtru pentru a crea un efect de stampare cu imagini care conțin o paletă largă de valori pentru culori sau tonuri de gri.

Granulare Adaugă textură unei imagini simulând diverse tipuri de granulare - Normal, Ponderat, Stropitoare, Grupat, Cu contrast, Mărit, Gravată cu puncte, Orizontal, Vertical și Pătat, disponibile din meniul Tip granulare.

Dale mozaic Randează imaginea astfel încât pare să fie formată din cipuri sau dale mici și adaugă tencuială între dale. (În contrast, filtrul Pixelare > Mozaicare împarte o imagine în blocuri de pixeli cu culori diferite.)

Peticire Împarte o imagine în pătrate umplute cu culoarea predominantă din acea zonă a imaginii. Filtrul reduce sau mărește aleatoriu adâncimea dalelor pentru a reproduce tonurile luminoase și umbrele.

Vitraliu Repictază o imagine sub forma unor celule adiacente cu o singură culoare vectorizată în culoarea din prim-plan.

Texturizator Aplică textura pe care o selectați sau pe care o creați pentru o imagine.

Filtrele Video

Submeniul Video conține filtrele De-întreșere și Culori NTSC.

De-întreșere Netezește imaginile în mișcare captate video eliminând liniile întreșesute impare sau pare dintr-o imagine video. Puteți opta să înlocuiți liniile abandonate prin duplicare sau interpolare.

Culori NTSC Limitează gama reproductibilă de culori la cele acceptabile pentru reproducerea TV, pentru a împiedica depășirea culorilor suprasaturate din liniile de scanare TV.

Filtrele Altele

Filtrele din submeniul Altele vă permit să vă creați propriile filtre, să utilizați filtre pentru modificarea măștilor, să decalati o selecție dintr-o imagine și să efectuați ajustări rapide de culoare.

Personalizat Vă permite să proiectați propriul dvs. efect al filtrului. Cu ajutorul filtrului Personalizat, puteți să modificați valorile de luminozitate ale fiecărui pixel din imagine conform unei operații matematice predefinite, cunoscută sub numele de *convoluție*. Fiecărui pixel îi este reassignată o valoare pe baza valorilor pixelilor din jur. Această operație este similară calculului Adăugare și Scădere pentru canale.

Puteți să salvați filtrele personalizate pe care le creați și să le utilizați cu alte imagini Photoshop. Consultați “Crearea unui filtru Personalizat” la pagina 393.

Filtru trece sus Păstrează detaliile muchiilor în raza specificată unde survin tranziții ale culorilor clare și suprimă restul imaginii. (O rază de 0,1 pixeli păstrează numai pixelii muchiilor.) Filtrul elimină detaliile cu frecvență redusă dintr-o imagine și are un efect opus celui al filtrului Neclaritate gaussiană.

Filtrul Filtru trece sus este util de aplicat asupra unei imagini în tonuri continue înainte de a utiliza comandă Prag sau a converti imaginea în modul Bitmap. Filtrul este util pentru extragerea graficii vectoriale și a zonelor alb-negru mari din imagini scanate.

Maxim și Minim Sunt utile pentru modificarea măștilor. Filtrul Maxim are efectul aplicării unui *efect de subțiere*—îngroșând zonele albe și subțind zonele negre. Filtrul Minim are efectul aplicării unui *efect de îngroșare*—îngroșând zonele negre și subțind zonele albe. Asemenea filtrului Median, filtrele Maxim și Minim afectează pixelii individuali dintr-o selecție. Într-o rază specificată, filtrele Maxim și Minim înlocuiesc valoarea de luminozitate a pixelului curent cu cea mai mare sau cu cea mai mică valoare de luminozitate a pixelilor din jur.

Decalaj Mută o selecție la o valoare orizontală sau verticală specificată, lăsând un spațiu liber în locația originală a selecției. Puteți să umpleți zona liberă cu culoarea curentă din fundal, cu o altă parte a imaginii sau cu opțiunea dvs. de umplere dacă selecția este lângă marginea unei imagini.

Filtrele Digimarc

Filtrele Digimarc încorporează un filigran digital într-o imagine pentru a stoca informațiile despre drepturile de autor.

Consultați și

“Adăugarea informațiilor despre drepturile de autor digitale” la pagina 464

Punctul de fugă

Caracteristica Punct de fugă permite păstrarea perspectivei corecte asupra părților editate ale imaginilor care conțin planuri de perspectivă, de exemplu părțile laterale ale unui imobil sau orice obiect dreptunghiular.

Consultați și

“Lucrul în Punct de fugă” la pagina 225

Aplicarea anumitor filtre

Încărcarea imaginilor și a texturilor pentru filtre

Pentru a-și produce efectele, unele filtre încarcă și utilizează alte imagini, cum ar fi texturi și hărți de dizlocare. Aceste filtre includ Creion Conté, Dizlocare, Sticlă, Efecte iluminare, Pasteluri brute, Umplere Textură, Texturizator, Substrat și filtrul Personalizat. Nu toate aceste filtre încarcă imagini sau texturi în același mod.

1 Selectați filtrul dorit din submeniul corespunzător.

2 În caseta de dialog a filtrului, selectați Încărcare textură din meniul pop-up Textură, localizați și deschideți o imagine cu textură.

Toate texturile trebuie să fie în format Photoshop. Majoritatea filtrelor utilizează numai informațiile în tonuri de gri ale unui fișier color.

Setarea controalelor pentru textură și suprafața de sticlă

Filtrele Pasteluri brute, Substrat, Sticlă, Creion Conté și Texturizator au opțiuni de texturare. Aceste opțiuni determină apariția imaginilor ca și cum acestea ar fi pictate pe texturi, precum canavaua și cărămida, sau ar fi vizualizate prin suprafețe, precum blocurile de sticlă sau sticla glazurată.

- 1 Din meniul Filtru, selectați Artistic > Pasteluri brute, Artistic > Substrat, Deformare > Sticlă, Crochiu > Creion Conté sau Textură > Texturizator.
- 2 Pentru Textură, selectați un tip de textură sau selectați Încărcare textură pentru a specifica un fișier Photoshop.
- 3 Trageți glisiera Scalare pentru a mări sau a reduce dimensiunea unui tipar pentru textură.
- 4 Trageți glisiera Relief (dacă există) pentru a regla adâncimea suprafeței texturii.
- 5 Selectați Invertire pentru a inversa umbrele și tonurile luminoase ale texturii.
- 6 Pentru Direcție lumină (dacă există), indicați direcția din care provine sursa de lumină pe textură.

Definirea zonelor nedeformate

Filtrele Dizlocare, Înclinare și Val din submeniul Deformare și filtrul Decalaj din submeniul Altele vă permit să tratați zonele nedefinite (sau neprotejate) de filtru după cum urmează:

Împachetare împrejur Umple spațiul nedefinit cu conținut din muchia opusă a imaginii.

Repetare pixeli muchie Extinde culorile pixelilor de-a lungul muchiei imaginii în direcția specificată. Se pot forma benzi dacă pixelii muchiilor au culori diferite.

Setare la fundal (numai filtrul Decalaj) Umple zona selectată cu culoarea curentă din fundal.

Aplicarea filtrului Praf & Zgârieturi

- 1 Selectați Filtru > Zgomot > Praf & Zgârieturi.
- 2 Dacă este necesar, ajustați raportul de zoom pentru previzualizare până când zona care conține zgomotul devine vizibilă.
- 3 Trageți glisiera Prag în stânga la 0 pentru a dezactiva valoarea astfel încât să poată fi examinați toți pixelii din selecție sau imagine.
Valoarea Prag stabilește cât de neasemănători trebuie să fie pixelii înainte de a fi eliminați.
Notă: Glisiera Prag sporește controlul pentru valorile cuprinse între 0 și 128 - intervalul cel mai frecvent pentru imagini - decât pentru valorile cuprinse între 128 și 255.
- 4 Trageți glisiera Rază la stânga sau la dreapta sau introduceți o valoare în caseta text de la 1 la 16 pixeli. Valoarea Rază stabilește dimensiunea zonei căutate pentru pixeli neasemănători.
Mărind raza crește gradul de neclaritate a imaginii. Utilizați cea mai mică valoare care elimină defectele.
- 5 Măriți pragul treptat introducând o valoare sau trăgând glisiera la cea mai mare valoare posibilă care elimină defectele.

Aplicarea filtrului Dizlocare

Filtrul Dizlocare deplasează o selecție utilizând o valoare pentru culoare din harta de dizlocare - 0 este deplasarea maximă negativă, 255, deplasarea maximă pozitivă, iar o valoare gri 128 nu produce nicio dizlocare. Dacă o hartă are un canal, imaginea se deplasează de-a lungul unei diagonale definite de rapoartele de scalare orizontale și verticale. Dacă harta are mai multe canale, primul canal controlează dizlocarea orizontală, iar al doilea canal controlează dizlocarea verticală.

Filtrul creează hărți de dizlocare utilizând un fișier aplatizat salvat în formatul Adobe Photoshop (cu excepția imaginilor în modul Bitmap). De asemenea, puteți utiliza filtrele din dosarul Plug-inuri/Hărți dizlocare în dosarul programului Photoshop.

- 1 Selectați Filtru > Deformare > Dizlocare.
- 2 Introduceți scala de magnitudine a dizlocării.

Atunci când scala orizontală și cea verticală sunt setate la 100%, cea mai mare dizlocare este de 128 pixeli (deoarece tonul de gri din mijloc nu produce nicio dizlocare).

- 3 Dacă harta de dizlocare nu are aceeași dimensiune ca selecția, specificați modul în care harta se încadrează în imagine - selectați Întindere pentru potrivire pentru a redimensiona harta sau Mozaic pentru a umple selecția repetând harta într-un tipar.
- 4 Selectați Împachetare împrejur sau Repetare pixeli muchie pentru a stabili modul în care sunt tratate zonele imaginii.
- 5 Faceți clic pe OK.
- 6 Selectați și deschideți harta de dizlocare. Deformarea se aplică imaginii.

Aplicarea filtrului Semiton color

- 1 Selectați Filtru > Pixelare > Semiton color.
- 2 Introduceți o valoare în pixeli pentru raza maximă a unui punct de semiton, de la 4 la 127.
- 3 Introduceți o valoare a unghiului pe ecran (unghiul punctului din poziția orizontală adevărată) pentru unul sau mai multe canale:
 - Pentru imaginile Tonuri de gri, utilizați numai canalul 1.
 - Pentru imaginile RGB, utilizați canalele 1, 2 și 3, care corespund canalelor roșu, verde și albastru.
 - Pentru imaginile CMYK, utilizați toate cele patru canale, care corespund canalelor cyan, magenta, galben și negru.
- 4 Faceți clic pe Valori prestabilite pentru a returna toate unghiurile de pe ecran la valorile prestabilite.
- 4 Faceți clic pe OK.

Aplicarea filtrului Extrudare

- 1 Selectați Filtru > Stilizare > Extrudare.
- 2 Selectați un tip 3D:
 - Opțiunea Blocuri creează obiecte cu o față frontală pătrată și patru fețe laterale. Pentru a umple fața frontală a fiecărui bloc cu culoarea medie a blocului, selectați Fețe frontale solide. Pentru a umple fața frontală cu o imagine, deselectați Fețe frontale solide.
 - Opțiunea Piramide creează obiecte cu patru părți laterale triunghiulare care se unesc într-un punct.
- 3 Introduceți o valoare, de la 2 la 255 pixeli, în caseta de text Dimensiune pentru a stabili lungimea oricărei părți laterale de la baza obiectului.
- 4 Introduceți o valoare, de la 1 la 255, în caseta de text Adâncime pentru a indica distanța la care va apărea cel mai înalt obiect pentru a ieși afară din ecran.
- 5 Selectați o opțiune pentru adâncime:
 - Aleator, pentru a acorda fiecărui bloc sau piramide o adâncime arbitrară.
 - Bazat pe nivel, pentru ca adâncimea fiecărui obiect să corespundă cu luminozitatea acestuia - zonele luminoase ies în relief mai mult decât cele întunecate.
- 6 Selectați Mascare blocuri incomplete pentru a ascunde orice obiect care se extinde dincolo de selecție.

Aplicarea filtrului Curbe de nivel

- 1 Selectați Filtru > Stilizare > Curbe de nivel.
- 2 Selectați o opțiune pentru muchie pentru a vectoriza zonele din selecție: Opțiunea Mai jos vectorizează zonele în care valorile în pixeli pentru culoare scad sub nivelul specificat, iar opțiunea Mai sus vectorizează zonele în care valorile pentru culoare sunt mai sus.
- 3 Introduceți un prag (Nivel) pentru evaluarea valorilor pentru culoare (nivel tonal), de la 0 la 255. Experimentați pentru a obține valorile care dezvăluie cele mai bune detalii din imagine.

Utilizați paleta Informații din modul Tonuri de gri pentru a identifica valoarea pentru culoare pe care doriți să o vectorizați. Apoi introduceți valoarea în caseta de text Nivel.

Consultați și

“Utilizarea paletei Informații” la pagina 38

Crearea unui filtru Personalizat

- 1 Selectați Filtru > Altele > Personalizat. Caseta de dialog Personalizat afișează o grilă de casete de text în care puteți introduce valori numerice.
- 2 Selectați caseta de text din centru, care reprezintă pixelul în curs de evaluare. Introduceți valoarea cu care doriți să înmulțiți acea valoare de luminozitate a pixelului, de la -999 la +999.
- 3 Selectați o casetă de text care reprezintă un pixel adiacent. Introduceți valoarea cu care doriți să înmulțiți pixelul din această poziție.

De exemplu, pentru a înmulți cu 2 valoarea de luminozitate a pixelului din partea dreaptă imediată a pixelului curent, introduceți 2 în caseta de text din partea dreaptă imediată a casetei de text din centru.
- 4 Repetați pașii 2 și 3 pentru toți pixelii pe care doriți să îi includeți în operație. Nu trebuie să introduceți valori în toate casetele de text.
- 5 Pentru Scalare, introduceți valoarea cu care doriți să împărțiți suma valorilor pentru luminozitate a pixelilor incluși în calcul.
- 6 Pentru Decalaj, introduceți valoarea de adăugat la rezultatul calculului de scalare.
- 7 Faceți clic pe OK. Filtrul Personalizat se aplică fiecărui pixel din imagine, pe rând.

Utilizați butoanele Salvare și Încărcare pentru a salva și a reutiliza filtrele Personalizat.

Adăugarea efectelor de iluminare

Aplicarea filtrului Efecte iluminare


Filtrul Efecte iluminare vă permite să produceți nenumărate efecte de iluminare pentru imaginile RGB. De asemenea, puteți să utilizați texturi din fișierele în tonuri de gri (denumite *hârți protuberante*) pentru a produce efecte similare celor 3D și pentru a vă salva propriile stiluri pentru a le utiliza în alte imagini.

Notă: Filtrul Efecte iluminare funcționează numai pentru imaginile RGB.

- 1 Selectați Filtru > Randare > Efecte iluminare.
- 2 Pentru Stil, selectați un stil.
- 3 Pentru Tip lumină, selectați un tip. Dacă utilizați mai multe lumini, selectați și deselectați Activat pentru a activa și a dezactiva luminile individuale.
- 4 Pentru a schimba culoarea luminii, faceți clic pe caseta pentru culoare din zona Tip lumină a casetei de dialog.

Se va deschide instrumentul de prelevare a culorilor selectat în caseta de dialog Preferințe generale.
- 5 Pentru a seta proprietățile luminii, trageți glisiera corespunzătoare pentru următoarele opțiuni:

Luciu	Stabilește câtă lumină reflectă suprafața (ca pe suprafața unei hârtii fotografice), de la Mat (reflectare redusă) la Lucios (reflectare ridicată).
Material	Stabilește ce se reflectă mai mult: lumina sau obiectul pe care se reflectă lumina. Opțiunea Plastic reflectă culoarea luminii; opțiunea Metalic reflectă culoarea obiectului.
Expunere	Crește (valori pozitive) sau descrește (valori negative) lumina. Valoarea 0 nu are niciun efect.

Ambianță	<p>Difuzează lumina ca și cum ar fi combinată cu o altă lumină din cameră, precum lumina soarelui sau o lumină fluorescentă. Selectați valoarea 100 pentru a utiliza numai sursa de lumină sau valoarea -100 pentru a elimina sursa de lumină. Pentru a schimba culoarea luminii ambientale, faceți clic pe caseta pentru culoare și utilizați instrumentul de prelevare a culorilor care apare.</p> <p> Pentru a duplica o lumină, trageți lumina cu tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) în fereastra de previzualizare.</p>
----------	--

6 Pentru a utiliza o umplutură de textură, selectați un canal pentru Canal Textură.

Tipuri de efecte de iluminare

Puteți selecta din mai multe tipuri de lumini:

Omni Transmite lumina în toate direcțiile, direct de deasupra imaginii, ca un bec deasupra unei bucăți de hârtie.

Direcțional Transmite lumina de departe astfel încât unghiul de lumină nu se modifică, precum lumina solară.

Reflector Răspândește o rază eliptică de lumină. Linia din fereastra de previzualizare definește direcția și unghiul de lumină, iar handle-urile definesc marginile elipsei.

Ajustarea unei lumini Omni

1 Selectați Filtru > Randare > Efecte iluminare.

2 Pentru Tip lumină, selectați Omni.

3 Ajustați lumina:

- Pentru a muta lumina, trageți cercul din centru.
- Pentru a mări sau a micșora dimensiunea luminii (ca o lumină care se apropie sau se depărtează), trageți unul din handle-urile care definesc marginile efectului.

Ajustarea luminii direcționale cu ajutorul ferestrei de previzualizare

1 Selectați Filtru > Randare > Efecte iluminare.

2 Pentru Tip lumină, selectați Direcțional.

3 Ajustați lumina:

- Pentru a muta lumina, trageți cercul din centru.
- Pentru a schimba direcția luminii, trageți handle-ul la capătul liniei pentru a roti unghiul luminii. Trageți cu tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a menține constantă înălțimea luminii (lungimea liniei).
- Pentru a modifica înălțimea luminii, trageți handle-ul la capătul liniei. Scurtați linia pentru o lumină strălucitoare și prelungiți-o pentru o lumină mai puțin intensă. O linie foarte scurtă produce o lumină albă pură; o linie foarte lungă nu produce nicio lumină. Trageți cu tasta Shift pentru a menține unghiul constant și modificați înălțimea luminii (lungimea liniei).

Ajustarea reflectorului cu ajutorul ferestrei de previzualizare

1 Selectați Filtru > Randare > Efecte iluminare.

2 Pentru Tip lumină, selectați Reflector.

3 Ajustați lumina:

- Pentru a muta lumina, trageți cercul din centru.

- Pentru a mări unghiul luminii, trageți handle-ul pentru a scurta linia. Pentru a reduce unghiul luminii, trageți pentru a lungi linia.
- Pentru a întinde elipsa sau a roti lumina, trageți unul dintre handle-uri. Trageți cu tasta Shift pentru a menține unghiul constant și modificați înălțimea luminii (lungimea liniei). Trageți cu tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a menține dimensiunea constantă și modificați unghiul sau direcția reflectorului.
- Pentru a seta focalizarea luminii (sau intensitatea reflectorului) și a controla cantitatea dintr-o elipsă umplută cu lumină, trageți de glisorul Intensitate: intensitatea completă (valoarea 100) este cea mai strălucitoare, intensitatea normală este circa 50, intensitatea negativă îndepărtează din lumină, iar intensitatea -100 nu produce nicio lumină. Utilizați glisiera Focalizare pentru a controla cantitatea dintr-o elipsă umplută cu lumină.

Stilurile efectelor de iluminare

Utilizați meniul Stil din caseta de dialog Efecte iluminare pentru a selecta unul dintre cele 17 stiluri de lumină. De asemenea, puteți să vă creați propriul stil de iluminare adăugând lumini la setarea Prestabilit. Filtrul Efecte iluminare necesită cel puțin o sursă de lumină. Nu pot fi editate mai multe lumini în același timp, dar toate luminile adăugate sunt utilizate pentru a crea efectul.

Reflector ora 2 Un reflector galben de intensitate medie (17) cu o focalizare largă (91).

Albastru Omni O lumină Omni albastră de suprasarcină cu o intensitate completă (85) și nicio focalizare.

Cerc de lumină Patru reflectoare. Albul are o intensitate completă (100) și o focalizare concentrată (8). Galbenul are o intensitate puternică (88) și o focalizare concentrată (3). Roșul are o intensitate medie (50) și o focalizare concentrată (0). Albastrul are o intensitate completă (100) și o focalizare medie (25).

Traversare Un reflector alb de intensitate medie (35) cu o focalizare largă (69).

Traversare în jos Două reflectoare albe de intensitate medie (35) cu o focalizare largă (100).

Implicit Un reflector alb de intensitate medie cu o focalizare largă.

Cinci lumini în jos/Cinci lumini în sus Cinci reflectoare albe, în jos sau în sus, de intensitate completă (100) cu focalizare largă (60).

Proiector O lumină galbenă Omni de intensitate medie (46).

Reflector Un reflector alb de intensitate medie (35) cu o focalizare largă (69).

Paralel direcțional O lumină albastră direcțională cu o intensitate completă (98) și nicio focalizare.

Lumini RGB Lumini roșie, albastră și verde care produc o lumină de intensitate medie (60) cu o focalizare largă (96).

Lumini necontrastante directe Două lumini direcționale albă și albastră fără focalizare. Albul are o intensitate necontrastantă (20). Albastrul are o intensitate medie (67).

Necontrastant Omni O lumină necontrastantă Omni de intensitate medie (50).

Reflector necontrastant Un reflector alb de intensitate completă (98) cu o focalizare largă (100).

Trei în jos Trei reflectoare albe de intensitate necontrastantă (35) cu o focalizare largă (96).

Reflector triplu Trei reflectoare de intensitate redusă (35) cu o focalizare largă (100).

Adăugarea sau ștergerea unei lumini

❖ În caseta de dialog Efecte iluminare, efectuați una din următoarele operații:

- Pentru a adăuga o lumină, trageți pictograma pentru lumină din partea de jos a casetei de dialog în zona de previzualizare. Repetați acest pas, după cum doriți, pentru maxim 16 lumini.
- Pentru a șterge o lumină, trageți lumina de cercul din centru la pictograma Ștergere în partea din dreapta jos a ferestrei de previzualizare.

Crearea, salvarea sau ștergerea unui stil pentru efectele de iluminare

❖ În caseta de dialog Efecte iluminare, efectuați una din următoarele operații:

- Pentru a crea un stil, selectați valoarea Prestabilit pentru opțiunea Stil și trageți pictograma Bec din partea de jos a casetei de dialog în zona de previzualizare. Repetați acest pas, după cum doriți, pentru maxim 16 lumini.

- Pentru a salva un stil, faceți clic pe Salvare, denumiți stilul și faceți clic pe OK. Stilurile salvate includ toate setările pentru fiecare lumină și apar în meniul Stil de fiecare dată când deschideți imaginea.
- Pentru a șterge un stil, selectați un stil și apoi faceți clic pe Ștergere.

Utilizarea canalului Textură în efectele de iluminare

Canalul Textură din caseta de dialog Efecte iluminare vă permite să controlați efectele de iluminare cu ajutorul imaginilor în tonuri de gri (denumite *hârți protuberanțe*) pe care le adăugați la imaginea dvs. sub formă de canale alfa. Puteți să adăugați orice imagine în tonuri de gri la imaginea dvs. drept canal alfa sau să creați un nou canal alfa și să îi adăugați o textură. Pentru un efect de text stampat, utilizați un canal cu text alb pe fundal negru sau vice versa.

1 Dacă este necesar, adăugați un canal alfa imaginii dvs. Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a utiliza o textură bazată pe altă imagine (de exemplu, material sau apă), convertiți imaginea în tonuri de gri, apoi trageți canalul de tonuri de gri din acea imagine în imaginea curentă.
- Trageți un canal alfa existent din altă imagine în imaginea curentă.
- Creați un canal alfa în imagine, apoi adăugați o textură la aceasta.

2 În caseta de dialog Efecte iluminare, selectați un canal din meniul Canal Textură: fie un canal alfa pe care l-ați adăugat sau canalul roșu, verde sau albastru al imaginii.

3 Selectați Cantitatea culorii alb este mare pentru a crește părțile albe ale canalului de la suprafață. Deselectați această opțiunea pentru a mări părțile întunecate.

4 Trageți glisiera Înălțime pentru a varia textura de la valoarea Plat (0) la valoarea Muntos (100).

Consultați și

“Crearea și editarea măștilor de canale alfa” la pagina 271

Capitolul 14: Textul

Textul în Photoshop constă în forme cu contururi de text vectorial, definite matematic, care descriu litere, numere și simboluri ale unui *design de set de caractere*. Majoritatea design-uri de seturi de caractere sunt disponibile în mai multe formate, cele mai obișnuite formate fiind Type 1 (denumite și fonturi PostScript), TrueType, OpenType, CID nou și CID neprotejat (numai japoneză). Photoshop păstrează contururile textului vectorial și le utilizează când scalați sau redimensionați textul, salvați un fișier PDF sau EPS sau tipăriți imaginea pe o imprimantă PostScript. Ca urmare, se poate obține text cu muchii ascuțite, independent de rezoluție.

Crearea textului

Despre text și straturile de text

Când creați text, este adăugat un nou strat text la paleta Strat-uri.

Important: *Straturile text nu sunt create pentru imagini în modurile Multicanal, Bitmap sau Culori indexate, deoarece aceste moduri nu acceptă straturi. În aceste moduri, textul apare în fundal ca text rasterizat.*

După ce creați un strat text, puteți edita textul și îi puteți aplica comenzi de straturi.

Totuși, după efectuarea unei modificări a stratului text care necesită rasterizare, Photoshop convertește contururile textului vectorial în pixeli. Textul rasterizat nu mai are contururi vectoriale și nu este editabil ca text. Consultați “Rasterizarea straturilor text” la pagina 404.

Puteți efectua următoarele modificări unui strat text, putând totuși edita textul:

- Modificarea orientării textului.
- Aplicarea opțiunii antialias.
- Conversia dintre scrisul punctual și tipul paragrafului.
- Crearea unui traseu de lucru din text.
- Aplicați comenzile de transformare din meniul Editare, cu excepția comenzilor Perspectivă și Deformare.

Notă: *Pentru a transforma o parte din stratul text, trebuie să rasterizați mai întâi stratul text.*

- Utilizați stiluri de strat.
- Utilizați scurtături de umplere (consultați “Taste pentru pictarea obiectelor” la pagina 636).
- Deformați textul pentru a corespunde unei varietăți de forme.

Consultați și

“Crearea și editarea textului pe un traseu” la pagina 422

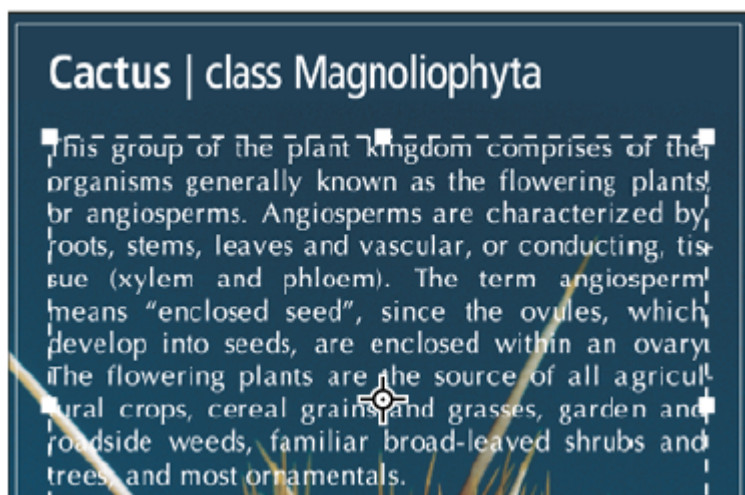
“Afișarea și setarea opțiunilor textului asiatic” la pagina 427

“Editarea textului” la pagina 400

Introducerea textului

Există trei moduri de creare a textului: la un punct, în interiorul unui paragraf și de-a lungul unui traseu.

- *Scrisul punctual* este o linie orizontală sau verticală de text care începe când faceți clic într-o imagine. Introducerea textului la un punct este o modalitate utilă de a adăuga câteva cuvinte pe o imagine.
- *Textul paragraf* utilizează limite pentru a controla curgerea caracterelor, atât pe orizontală, cât și pe verticală. Introducerea textului în acest mod este utilă când doriți să creați unul sau mai multe paragrafe, de exemplu pentru o broșură.



Textul introdus ca scris punctual (sus) și într-o casetă de încadrare (jos)

- Textul pe un traseu curge de-a lungul muchiei unui traseu deschis sau închis. Când introduceți text orizontal, caracterele apar de-a lungul traseului, perpendicular pe linia de bază. Când introduceți text vertical, caracterele apar de-a lungul traseului, paralel cu linia de bază. În oricare dintre cazuri, textul curge în direcția în care punctele sunt adăugate la traseu.

Dacă introduceți mai mult text decât întră într-un paragraf sau de-a lungul unui traseu, va apărea o casetă mică sau un cerc care conține simbolul plus (+) în locul unui specificator la colțul limitei sau la punctul de ancorare de la capătul traseului.

Făcând clic într-o imagine cu instrumentul Text, activați instrumentul text în modul de editare. Când instrumentul este în modul de editare, puteți introduce și edita caractere, precum și executa alte comenzi din diferite meniuri; totuși, anumite operații necesită mai întâi confirmarea modificărilor efectuate asupra stratului text. Pentru a determina dacă un instrument text este în modul de editare, verificați în bara de opțiuni - dacă vedeți butonul Confirmare ✓ și butonul Anulare ⓧ, instrumentul text este în modul de editare.

Consultați și

“Despre instrumente” la pagina 26

“Crearea și editarea textului pe un traseu” la pagina 422

Introducerea scrisului punctual

Când introduceți scris punctual, fiecare linie de text este independentă - rândul se extinde sau se reduce pe măsură ce-l editați, dar nu se înfășoară la rândul următor. Textul pe care-l introduceți apare într-un strat text nou.

- 1 Selectați instrumentul Text orizontal **T** sau instrumentul Text vertical **⌈T**.
- 2 Faceți clic pe imagine pentru a seta punctul de inserție pentru text. Linia mică dintre semnele de forma literei I marchează linia de bază a textului (linia imaginară pe care stă textul). Pentru textul vertical, linia de bază marchează axa centrală a caracterelor.
- 3 Selectați opțiuni suplimentare de text în bara de opțiuni, paleta Caracter sau paleta Paragraf.
- 4 Introduceți caracterele. Pentru a începe un rând nou, apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Notă: De asemenea, puteți transforma scrisul punctual în modul editare. Mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS). Va apărea o casetă de încadrare în jurul textului. Puteți trage un specificator pentru a scala sau înclina textul. De asemenea, puteți roti caseta de încadrare.





- 5 Când ați terminat de introdus sau de editat textul, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe butonul Confirmare ✓ din bara de opțiuni.
 - Apăsați tasta Enter a tastaturii numerice.
 - Apăsați Ctrl+Enter (Windows) sau Command+Return (Mac OS).

- Selectați orice instrument din caseta Instrumente; faceți clic pe paleta Stratari, Canale, Trasee, Acțiuni, Istoric sau Stiluri; sau selectați orice comandă de meniu disponibilă.

Introducerea textului paragraf


Când introduceți text paragraf, rândurile textului se înfășoară pentru a corespunde dimensiunilor casetei de încadrare. Puteți introduce mai multe paragrafe și selecta o opțiune de aliniere umplere a paragrafului.

Puteți redimensiona caseta de încadrare, determinând curgerea textului în interiorul dreptunghiului ajustat. Puteți ajusta caseta de încadrare în timp ce sau după ce creați stratul text. De asemenea, puteți utiliza caseta de încadrare pentru a roti, scala și înclina textul.




- 1 Selectați instrumentul Text orizontal  sau instrumentul Text vertical .
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți o diagonală pentru a defini o casetă de încadrare pentru text.
 - Mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) pe măsură ce trageți, pentru a afișa caseta de dialog Dimensiune text paragraf. Introduceți valorile pentru Lățime și Înălțime, apoi faceți clic pe OK.
- 3 Selectați opțiuni suplimentare de text în bara de opțiuni, paleta Caracter, paleta Paragraf sau submeniul Strat > Text.
- 4 Introduceți caracterele. Pentru a începe un nou paragraf, apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS). Dacă introduceți mai mult text decât intră în caseta de încadrare, pictograma de text excedentă  va fi afișată în caseta de încadrare.
- 5 Dacă doriți, redimensionați, rotiți sau înclinați caseta de încadrare.
- 6 Confirmați stratul de text printr-una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe butonul Confirmare  din bara de opțiuni.
 - Apăsați tasta Enter a tastaturii numerice.
 - Apăsați Ctrl+Enter (Windows) sau Command+Return (Mac OS).
 - Selectați orice instrument din caseta Instrumente; faceți clic pe paleta Stratari, Canale, Trasee, Acțiuni, Istoric sau Stiluri; sau selectați orice comandă de meniu disponibilă.

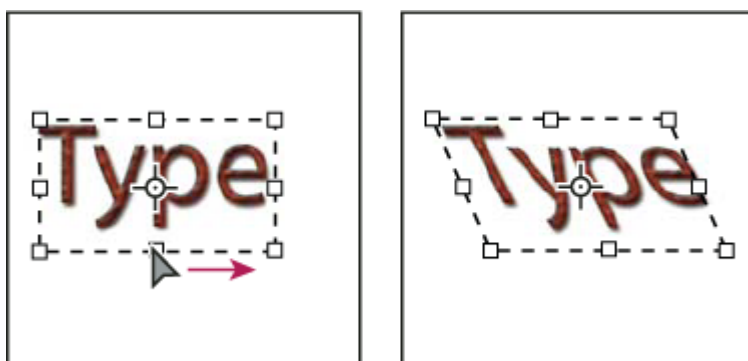
Textul pe care-l introduceți apare într-un strat text nou.

Redimensionarea sau transformarea unei casete de încadrare text

❖ Afișați specificatorii casetei de încadrare a textului paragraf. Cu instrumentul Text  activ, selectați stratul text din paleta Stratari și faceți clic în fluxul de text din imagine.

Notă: Puteți transforma scrisul punctual în modul editare. Mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și în jurul textului se va afișa o casetă de încadrare.

- Pentru a redimensiona caseta de încadrare, poziționați cursorul deasupra specificatorului - cursorul se transformă într-o săgeată dublă  - și trageți. Mențineți apăsată tasta Shift și trageți pentru a păstra proporțiile casetei de încadrare.
- Pentru a roti caseta de validare, poziționați cursorul în afara chenarului de încadrare - cursorul se transformă într-o săgeată curbă cu două capete  - și trageți. Mențineți apăsată tasta Shift și trageți pentru a constrânge rotația la trepte de 15°. Pentru a modifica centrul rotației, mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și trageți punctul centrului în altă locație. Punctul central se poate afla în afara casetei de încadrare.
- Pentru a înclina caseta de încadrare, mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și trageți unul dintre specificatorii din mijloc. Cursorul se transformă în vârf de săgeată .



Inclinarea textului utilizând caseta de încadrare

- Pentru a scala textul în timp ce redimensionați caseta de încadrare, mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și trageți un specificator de colț.
- Pentru a redimensiona caseta de încadrare din punctul central, mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți un specificator de colț.

Conversia dintre scrisul punctual și textul paragraf

Puteți converti scrisul punctual în text paragraf pentru a ajusta curgerea caracterelor în caseta de încadrare. Alternativ, puteți converti textul paragraf în scris punctual, pentru a face fiecare rând de text să curgă independent de celelalte. Când converțiți textul paragraf în scris punctual, este adăugat un retur de car la sfârșitul fiecărui rând de text (cu excepția ultimului rând).

- 1 Selectați stratul text din paleta Straturi.
- 2 Selectați Strat > Text > Conversie în scris punctual sau Strat > Text > Conversie în text paragraf.

Notă: Când converțiți textul paragraf în scris punctual, toate caracterele care depășesc caseta de încadrare sunt șterse. Pentru a evita pierderea textului, ajustați caseta de încadrare astfel încât tot textul să fie vizibil înainte de conversie.

Editarea textului

Editarea textului

- 1 Selectați instrumentul Text orizontal **T** sau instrumentul Text vertical **|T**.
- 2 Selectați stratul text din paleta Straturi sau faceți clic în fluxul de text pentru a selecta automat un strat text.
- 3 Poziționați punctul de inserție în text și efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pentru a seta punctul de inserție.
 - Selectați unul sau mai multe caractere pe care doriți să le editați.
- 4 Introduceți textul cum doriți.
- 5 Confirmați modificările stratului text.

Consultați și

“Formatarea caracterelor” la pagina 404

“Formatarea paragrafelor” la pagina 416

“Spațierea rândurilor și a caracterelor” la pagina 412

“Scalarea și rotirea textului” la pagina 415

“Fonturi” la pagina 408

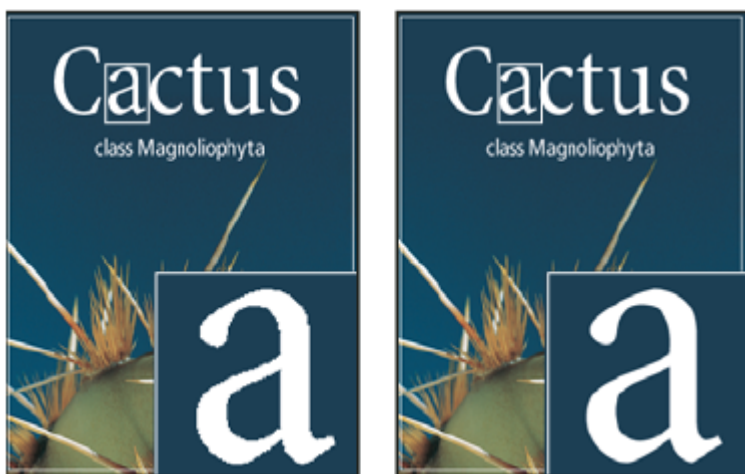
Specificarea ghilimelelor rotunde sau curbate

Ghilimelele tipografice, denumite adesea și ghilimele curbate sau ghilimele inteligente, se amestecă cu curbele fontului. Ghilimelele tipografice sunt utilizate în mod tradițional pentru marcarea citatelor și ca apostrofuri. *Ghilimelele drepte* sunt în mod tradițional utilizate ca abrevieri pentru picioare și inci.

- 1 Selectați Editare > Preferințe > Text (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Text (Mac OS).
- 2 Sub Opțiuni text, selectați sau deselectați Utilizare ghilimele inteligente.

Aplicarea opțiunii antialias unui strat text


Opțiunea antialias produce text cu muchii netede, umplând parțial pixelii muchiilor. Ca urmare, muchiile textului se amestecă cu fundalul.



Opțiunea antialias setată la Nici unul (stânga) și Puternic (dreapta)

Când creați text pentru a fi afișat pe Web, rețineți că opțiunea antialias crește semnificativ numărul de culori al imaginii inițiale. Aceasta vă limitează posibilitatea de a reduce numărul de culori din imagine și, prin urmare, de a reduce dimensiunea fișierului imaginii. De asemenea, opțiunea antialias poate cauza afișarea culorilor izolate de-a lungul muchiilor textului. Când reducerea dimensiunii fișierului și limitarea numărului de culori sunt cele mai importante, este preferabil să evitați opțiunea antialias, în ciuda neregularității marginilor. De asemenea, luați în considerare utilizarea unui text mai mare decât pentru tipărire. Textul mai mare este mai ușor de vizualizat pe Web și vă oferă mai multă libertate de a decide dacă aplicați antialias.

Notă: Când utilizați antialias, textul poate fi randat inconsecvent la dimensiuni mici și rezoluții scăzute (cum este rezoluția utilizată pentru grafica Web). Pentru a reduce inconsecvența, deselectați opțiunea Lățime fracțională din meniul paletei Caracter.

- 1 Selectați stratul text din paleta Straturi.
- 2 Alegeți o opțiune din meniul antialias  din bara de opțiuni sau din paleta Caracter. Sau selectați Strat > Text, apoi alegeți o opțiune din submeniu.

Niciunul	Nu se aplică antialias
Claritate	Textul apare la cea mai mare claritate
Precis	Textul apare destul de clar
Puternic	Textul apare mai gros
Netezire	Textul apare mai neted

Verificarea și corectarea ortografică

Când efectuați verificarea ortografică a unui document, Photoshop contestă orice cuvânt care nu se găsește în dicționar. Dacă un cuvânt contestat este scris corect, puteți confirma ortografia sa adăugându-l la dicționar. Dacă un cuvânt contestat este scris greșit, îl puteți corecta.

- 1 Dacă este nevoie, în paleta Caracter alegeți o limbă din meniul pop-up de la baza paletei. Acesta este dicționarul pe care îl utilizează Photoshop pentru verificarea ortografică.
- 2 (Opțional) Afișați sau deblocați straturile text. Comanda Verificare ortografică nu verifică și ortografia din straturile ascunse sau blocate.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați un strat text.
 - Pentru a verifica un anumit text, selectați textul.
 - Pentru a verifica un cuvânt, plasați cursorul în interiorul cuvântului. Dacă ați selectat un strat text și doriți să verificați numai ortografia stratului respectiv, deselectați Verificare globală straturi.
- 4 Selectați Editare > Verificare ortografică.
- 5 Pe măsură ce Photoshop găsește cuvinte nefamiliare și alte erori posibile, faceți clic pe una dintre următoarele:

Ignorare	Continuă verificarea ortografică fără a modifica textul.
Ignorare globală	Ignoră cuvântul contestat pe parcursul verificării rămase.
Modificare	Corectează o greșeală de ortografie. Asigurați-vă că în caseta text Modificare în cuvântul este scris corect și faceți clic pe Modificare. În cazul în care cuvântul nu este cel dorit, selectați alt cuvânt din caseta text Sugestii sau introduceți cuvântul corect în caseta text Modificare în.
Modificare globală	Corectează toate aparițiile cuvântului incorect din document. Asigurați-vă că în caseta text Modificare în cuvântul este scris corect.
Adăugare	Stochează în dicționar cuvântul nerecunoscut, astfel încât aparițiile ulterioare nu sunt marcate ca greșeli.

Căutarea și înlocuirea textului

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați stratul care conține textul pe care doriți să-l găsiți și înlocuiți. Plasați cursorul la începutul textului în care doriți să căutați.
 - Selectați un strat non-text dacă aveți mai mult de un strat text în care doriți să efectuați o căutare și doriți să căutați în toate straturile din document.

Notă: În paleta Straturi, asigurați-vă că straturile de text în care doriți să căutați sunt vizibile și deblocate. Comanda Căutare și înlocuire text nu verifică ortografia în straturile ascunse sau blocate.
- 2 Selectați Editare > Căutare și înlocuire text.
- 3 În caseta Căutare, introduceți sau lipiți textul pe care doriți să-l găsiți. Pentru a modifica textul, introduceți noul text în caseta text Modificare în.
- 4 Selectați una sau mai multe opțiuni pentru a restrânge căutarea.
 - **Căutare globală straturi** Caută în toate straturile din document. Această opțiune este disponibilă când în paleta Straturi este selectat un strat non-text.
 - **Înainte** Caută după punctul de inserție în text. Debifați această opțiune pentru a căuta în tot textul dintr-un strat, indiferent unde se află punctul de inserție.

• **Cu distincție între majuscule/minuscule** Caută un cuvânt sau cuvinte cu distincție între majuscule/minuscule în caseta text Căutare. De exemplu, având selectată opțiunea Cu distincție între majuscule/minuscule, o căutare pentru “PrePress” nu va găsi “Prepress” sau “PREPRESS.”

• **Numai cuvânt întreg** Ignoră textul căutat dacă este încorporat într-un cuvânt mai mare. De exemplu, în cazul în care căutați “orice” ca și cuvânt întreg, “istorice” va fi ignorat.

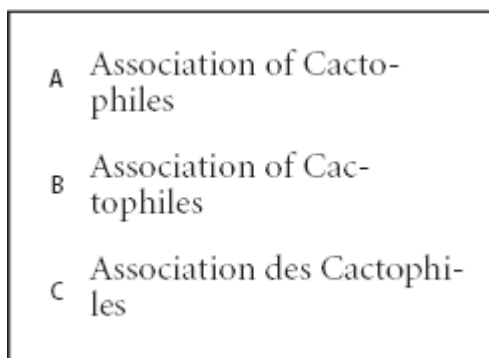
5 Faceți clic pe Căutare următor pentru a începe căutarea.

6 Faceți clic pe unul dintre următoarele butoane.

Modificare	Înlocuiește textul găsit cu textul revizuit. Pentru a repeta căutarea, selectați Căutare următor.
Modificare globală	Caută și înlocuiește toate aparițiile textului găsit.
Modificare/Căutare	Înlocuiește textul găsit cu textul revizuit, apoi caută următoarea apariție.

Asignarea unei limbi pentru text

Photoshop utilizează dicționare pentru a verifica despărțirea în silabe. De asemenea, dicționarele sunt utilizate pentru verificarea ortografică. Fiecare dicționar conține sute de mii de cuvinte cu standard de despărțire în silabe. Puteți asigna o limbă întregului document sau aplica o limbă textului selectat.



Exemple de despărțire în silabe pentru diverse limbi

A. “Cactophiles” în engleză SUA B. “Cactophiles” în engleză UK C. “Cactophiles” în franceză

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a introduce text utilizând un anumit dicționar, alegeți dicționarul din meniul pop-up din colțul din stânga-jos al paletei Caracter. Apoi introduceți textul.
- Pentru a schimba dicționarul textului existent, selectați textul și alegeți dicționarul din meniul pop-up din colțul din stânga-jos al paletei Caracter.

2 În paleta Caracter, alegeți dicționarul corespunzător din meniul pop-up din colțul din stânga-jos al paletei.


Notă: Dacă selectați text cu mai multe limbi sau dacă stratul text are mai multe limbi, meniul pop-up din paleta Caracter este inactiv și afișează cuvântul “Multiplu.”

Modificarea orientării unui strat text

Orientarea unui strat text determină direcția rândurilor de text în raport cu fereastra documentului (pentru scrisul punctual) sau cu caseta de încadrare (pentru textul paragraf). Dacă stratul text este vertical, textul curge sus și jos; dacă stratul este orizontal, textul curge de la stânga la dreapta. Nu confundați orientarea unui strat text cu direcția caracterelor dintr-un rând de text.

1 Selectați stratul text din paleta Straturi.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul text și faceți clic pe butonul Orientare text  din bara de opțiuni.

- Selectați Strat > Text > Orizontal sau selectați Strat > Text > Vertical.
- Selectați Orientare text din meniul paletei Caracter.

Rasterizarea straturilor text

Anumite comenzi și instrumente - cum sunt efectele de filtre și instrumentele de pictură - nu sunt disponibile pentru straturi text. Trebuie să rasterizați textul înainte de aplicarea comenzii sau de utilizarea instrumentului. *Rasterizarea* convertește stratul text în strat normal și face conținutul său needitabil ca text. Dacă alegeți o comandă sau un instrument care necesită rasterizarea stratului, se va afișa un mesaj de avertizare. Anumite mesaje de avertizare oferă un buton OK pe care puteți face clic pentru a rasteriza stratul.

- ❖ Selectați stratul text și alegeți Strat > Rasterizare > Text.

Formatarea caracterelor

Despre formatarea caracterelor

Puteți seta atributele textului înainte de a introduce caracterele sau de a le reseta pentru a schimba aspectul caracterelor selectate într-un strat text.

Înainte de a formata caractere individuale, trebuie să le selectați. Puteți selecta un caracter, un șir de caractere sau toate caracterele dintr-un strat text.

Consultați și

“Spațierea rândurilor și a caracterelor” la pagina 412

“Formatarea paragrafelor” la pagina 416

Selectarea caracterelor

- 1 Selectați instrumentul Text orizontal **T** sau instrumentul Text vertical **|T**.
- 2 Selectați stratul text în paleta Straturi sau faceți clic în text pentru a selecta automat un strat text.
- 3 Poziționați punctul de inserție în text și efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți pentru selecta unul sau mai multe caractere.
 - Faceți clic în text, apoi Shift-clic pentru a selecta un șir de caractere.
 - Selectați Selectare > Tot pentru a selecta toate caracterele din strat.
 - Faceți dublu clic pe un cuvânt pentru a-l selecta. Faceți triplu clic pe un rând pentru a-l selecta. Faceți cvadruplu clic pe un paragraf pentru a-l selecta. Faceți cvinduplu clic oriunde în fluxul de text pentru a selecta toate caracterele dintr-o casetă de încadrare.
 - Pentru a utiliza tastele săgeată pentru selectarea caracterelor, faceți clic în text, apoi mențineți apăsată tasta Shift și apăsați tasta săgeată dreapta sau stânga. Pentru a utiliza tastele pentru a selecta cuvinte, mențineți apăsată tastele Shift+Ctrl (Windows) sau Shift+Command (Mac OS) și apăsați tasta săgeata dreapta sau săgeată stânga.
- 4 Pentru a selecta toate caracterele dintr-un strat fără a poziționa cursorul în fluxul de text, selectați stratul text în paleta Straturi, apoi faceți dublu clic pe pictograma stratului text.

Important: Selectarea și formatarea caracterelor dintr-un strat text plasează instrumentul Text în modul de editare.

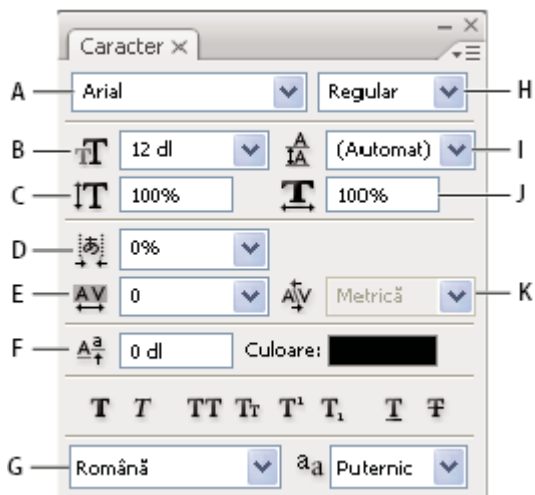
Vedere de ansamblu asupra paletei Caracter

Paleta Caracter oferă opțiuni pentru formatarea caracterelor. De asemenea, anumite opțiuni de formatare sunt disponibile în bara de opțiuni.

Puteți afișa paleta Caracter efectuând una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Fereastră > Caracter sau faceți clic pe fila paletei Caracter, dacă paleta este vizibilă, dar inactivă.
- Cu un instrument text selectat, faceți clic pe butonul Paletă  din bara de opțiuni.

Pentru a seta o opțiune în paleta Caracter, alegeți o valoare din meniul pop-up din partea dreaptă a opțiunii. De asemenea, pentru opțiuni cu valori numerice, puteți utiliza săgețile sus și jos pentru a seta valoarea sau puteți edita valoarea direct în caseta de text. Când editați o valoare direct, apăsați Enter sau Return pentru a aplica valoarea, Shift+Enter sau Shift+Return pentru a aplica o valoare, apoi evidențiați valoarea editată sau Tab pentru a aplica valoarea și a vă deplasa apoi în următoarea casetă de text din paletă.



Paleta Caracter

A. Familie de fonturi B. Dimensiune font C. Scalare verticală D. Opțiunea Setare Tsume E. Spațiere caractere F. Deplasare față de linia de bază G. Limbă H. Stil Font I. Interliniere J. Scalare orizontală K. Spațiere selectivă caractere

Notă: Trebuie să selectați Afișare opțiuni text asiatic în Preferințe text pentru ca opțiunea Setare Tsume să fie afișată în paleta Caracter.

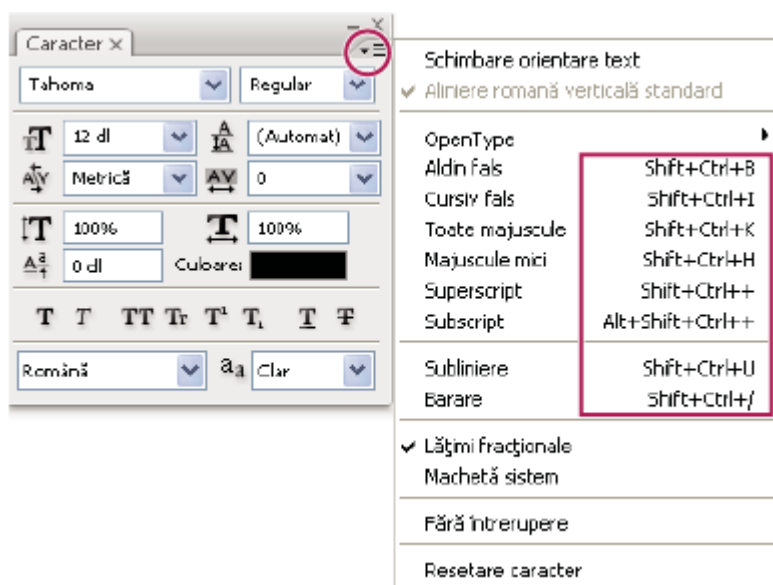
Puteți accesa comenzi și opțiuni suplimentare în meniul paletei Caracter. Pentru a utiliza acest meniu, faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al paletei.

Consultați și

“Palete și meniuri” la pagina 21

Despre scurtăturile dinamice

Scurtăturile dinamice sunt scurtături de la tastatură care sunt accesibile numai când introduceți text paragraf sau scris punctual, când este selectat text sau când bara de forma literei I se găsește în text. Puteți vizualiza scurtăturile dinamice în meniul paletei Caracter când sunt accesibile. Scurtăturile dinamice sunt disponibile pentru opțiuni de text ca Aldin fals, Italic fals, Toate majuscule, Majuscule mici, Superscript, Subscript, Subliniere și Barare.



Scurtăturile dinamice apar în caseta Caracter numai când introduceți text paragraf sau scris punctual, când este selectat text sau când bara de forma literei I se găsește în text.

Specificarea dimensiunii textului


Dimensiunea textului determină cât de mare este afișat textul în imagine.

Unitatea de măsură implicită pentru text este *punctul*. Un punct PostScript este egal cu 1/72 dintr-un inci într-o imagine de 72 ppi; totuși, puteți comuta între utilizarea definiției PostScript și a celei tradiționale a dimensiunii punctului. Puteți schimba unitatea de măsură implicită pentru text în zona Unități & Ragle din caseta de dialog Preferințe.

Alegerea dimensiunii unui text

❖ În paleta Caracter sau în bara de opțiuni, introduceți sau selectați o valoare nouă pentru Dimensiune .

Pentru a utiliza o unitate de măsură alternativă, introduceți unitatea (in, cm, mm, pt, px sau pica) după valoare, în caseta text Dimensiune.

 Pentru a schimba unitatea de măsură a textului, selectați Editare > Preferințe > Unități & Ragle (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Unități & Ragle (Mac OS) sau alegeți o unitate de măsură din meniul Text.

Definirea unității de măsură a punctului

- 1 Selectați Editare > Preferințe > Unități & Ragle (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Unități & Ragle (Mac OS).
- 2 Pentru Dimensiune punct/pica, selectați una dintre următoarele opțiuni:

PostScript (72 puncte per inch)	Setează o dimensiune a unității compatibile pentru tipărirea pe un dispozitiv PostScript.
Tradițional	Utilizează 72,27 puncte per inch, tradițional utilizat la tipărire.

- 3 Faceți clic pe OK.

Modificarea culorii textului

Textul pe care îl introduceți este randat în culoarea planului frontal curent; totuși, puteți schimba culoarea înainte sau după introducerea textului. Când editați straturile text existente, puteți schimba culoarea unui caracter individual, a caracterelor selectate sau a întregului text dintr-un strat.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe caseta de selecte Culoare din bara de opțiuni sau din paleta Caracter și selectați o culoare utilizând Alegere culoare Adobe.
- Utilizați scurtăturile de umplere. Pentru a umple cu culoarea planului frontal, apăsați Alt+Backspace (Windows) sau Option+Delete (Mac OS); pentru a umple cu culoarea de fundal, apăsați Ctrl+Backspace (Windows) sau Command+Delete (Mac OS).
- Aplicați un stil de strat de acoperire la stratul text, pentru a aplica o culoare, un degrade sau un tipar peste culoarea existentă. Nu puteți aplica un stil de strat de acoperire în mod selectiv, deoarece acesta influențează toate caracterele din stratul text.
- Faceți clic pe caseta de selecție a culorii planului frontal din caseta Instrumente și selectați o culoare utilizând Alegere culoare Adobe. Alternativ, faceți clic pe o culoare din paleta Culoare sau din paleta Specimene. Dacă utilizați această metodă pentru a schimba culoarea unui strat text existent, trebuie mai întâi să selectați caracterele din stratul respectiv.

Consultați și

“Despre Efecte și stiluri de straturi” la pagina 294

Modificarea culorii literelor individuale

- 1 Selectați instrumentul Text orizontal **T**.
- 2 În paleta Straturi, selectați stratul care conține textul.
- 3 În fereastra documentului, selectați caracterul pe care doriți să le modificați.
- 4 În bara de opțiuni din partea superioară a suprafeței de lucru, faceți clic pe specimen de culoare.
- 5 În Alegere culoare Adobe, localizați gama de culori dorită, utilizând glisoarele triunghi de pe bara spectrului de culoare și apoi faceți clic pe culoarea dorită din câmpul Culoare. Culoarea pe care o selectați apare în jumătatea superioară a specimenului de culoare din Alegere culoare Adobe. Culoarea inițială rămâne în jumătatea inferioară.
- 6 Faceți clic pe OK. Noua culoare înlocuiește culoarea inițială în bara de opțiuni în bara de opțiuni și în caracterele selectate.

Notă: Nu veți vedea noua culoare la caracterele selectate până ce le veți deselecta sau veți selecta altceva.

Consultați și

“Introducerea textului” la pagina 397

“Despre formatarea caracterelor” la pagina 404

Sublinierea sau bararea textului

Puteți plasa a linie sub textul orizontal sau în stânga sau dreapta textului vertical. De asemenea, puteți bara cu o linie textul orizontal sau vertical. Linia are întotdeauna aceeași culoare ca și culoarea textului.

❖ Selectați textul pe care doriți să-l subliniați sau barați.

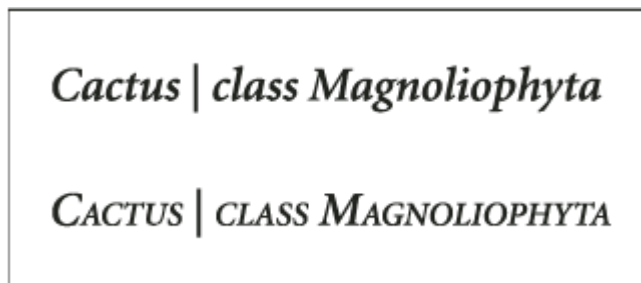
- Pentru a sublinia text orizontal, faceți clic pe butonul Subliniere **T** din paleta Caracter.
- Pentru a aplica o subliniere la stânga sau la dreapta textului vertical, selectați Subliniere stânga sau Subliniere dreapta din meniul paletei Caracter. Puteți aplica o subliniere la stânga sau la dreapta, dar nu pe ambele laturi. O bifă indică faptul că o opțiune este selectată.

Notă: Opțiunile Subliniere stânga și Subliniere dreapta sunt afișate în meniul paletei Caracter numai când este selectat un strat text care conține text vertical. Când lucrați cu text asiatic vertical, puteți adăuga o subliniere pe oricare dintre laturile rândului de text.

- Pentru a aplica o linie orizontală peste textul orizontal sau o linie verticală peste textul vertical, faceți clic pe butonul Barare **F** din paleta Caracter. De asemenea, puteți selecta Barare din meniul paletei Caracter.

Aplicarea globală a majusculor sau a majusculor mici

Puteți introduce sau formata textul cu caractere majuscule, fie toate literele, fie majuscule mici. Când formatați textul cu majuscule mici, Photoshop utilizează automat caractere cu majuscule mici create ca parte a fontului, dacă sunt disponibile. Dacă fontul nu include majuscule mici, Photoshop generează majuscule mici false.



Litere majuscule obișnuite (sus), comparate cu litere majuscule mici (jos)

- 1 Selectați textul pe care doriți să-l modificați.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe butonul Toate majuscule **TT** sau pe butonul Majuscule mici **Tt** din paleta Caracter.
 - Selectați Toate majuscule sau Majuscule mici din meniul paletii Caracter. O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

Specificarea caracterelor superscript sau subscript

Textul *superscript* și *subscript* (denumit și text *superior* și *inferior*) este text redus în dimensiune, care este ridicat sau coborât raportat la linia de bază a unui font. Dacă fontul nu include caractere superscript sau subscript, Photoshop generează caractere superscript sau subscript false.

- 1 Selectați textul pe care doriți să-l modificați.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe butonul Superscript **T¹** sau pe butonul Subscript **T₁** din paleta Caracter.
 - Selectați Superscript sau Subscript din meniul paletii Caracter. O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

Fonturi

Despre fonturi

Un *font* este un set complet de caractere - litere, numere și simboluri - cu aceleași grosime, lățime și stil, precum Adobe Garamond Bold de 10 pt.

Design-urile seturilor de caractere (denumite adesea *familii de text* sau *familii de fonturi*) sunt colecții de fonturi care au același aspect global și sunt concepute pentru a fi utilizate împreună, precum Adobe Garamond.

O *dimensiune de caractere* este o versiune diferită a unui font individual dintr-o familie de fonturi. Tipic, membrul *Roman* sau *Simplu* (denumirea propriu-zisă variază de la familie la familie) al unei familii de fonturi este fontul de bază, care poate include dimensiuni de caractere ca obișnuit, aldin, semialdin, cursiv, și aldin cursiv. Dacă un font nu include stilul pe care-l doriți, puteți aplica stiluri *false* - versiuni simulate de stiluri aldin, cursiv, superscript, subscript, toate majuscule și majuscule mici.

Design-urile seturilor de caractere includ multe caractere suplimentare față de cele pe care le vedeți pe tastatură. În funcție de font, aceste caractere pot include ligaturi, fracții, litere ornamentate, ornamente, numerale ordinale, titluri și alternative stilistice, caractere superioare și inferioare, figuri vechi și figuri liniare. Un *glif* este o anumită formă a unui caracter. De exemplu, în anumite fonturi, litera majusculă A este disponibilă în câteva forme, ca decorativă sau majusculă mică.

De asemenea, în plus față de fonturile instalate în sistem, puteți utiliza fonturile din aceste dosare:

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Daca instalați un font Type 1, TrueType, OpenType sau CID în dosarul local Fonturi, fontul va apărea numai în aplicațiile Adobe.





Consultați și

“Fonturi OpenType” la pagina 410

“Despre fonturi lipsă și protecția glifului” la pagina 410

Previzualizarea fonturilor

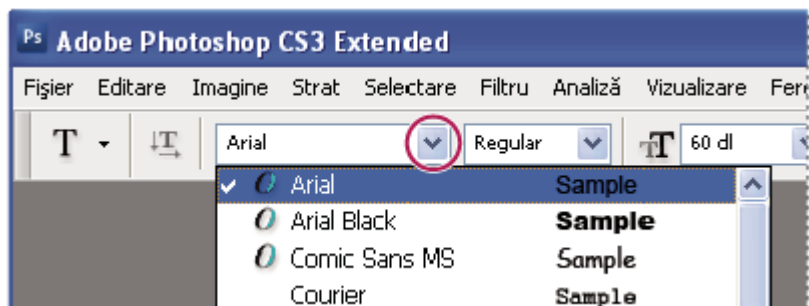
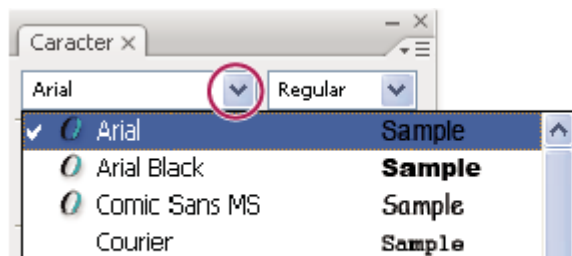
Puteți vizualiza mostre ale unui font din meniurile familiilor de fonturi sau a stilurilor de fonturi din panoul Caracter și din alte zone ale aplicației de unde puteți alege fonturi. Următoarele pictograme sunt utilizate pentru a indica diferite tipuri de fonturi:

- OpenType 
- Type 1 
- TrueType 
- Multiple Master 


Puteți dezactiva caracteristica de previzualizare sau modifica dimensiunea punctului numelor de fonturi din Preferințe text.

Alegerea unei familii de fonturi și a stilului

1 Alegeți o familie de fonturi din meniul Familie de fonturi din paleta Caracter sau din bara de opțiuni. Dacă sunt instalate mai multe exemplare ale unui font pe calculator, numele fontului este urmat de o abreviere: (T1) pentru fonturi Type 1, (TT) pentru fonturi TrueType sau (OT) pentru fonturi OpenType.



Meniul Familie de fonturi din paleta Caracter și din bara de opțiuni afișează o previzualizare a fonturilor disponibile.

 Puteți alege o familie și un stil de fonturi, introducând denumirea în caseta text. Pe măsură ce scrieți, este afișat numele primului font sau stil care începe cu litera respectivă. Continuați să introduceți până când apare numele corect al fontului sau al stilului.

2 Pentru a alege un stil de font, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Alegeți un stil de font din meniul Stil font din paleta Caracter sau din bara de opțiuni.

- Dacă familia de fonturi aleasă nu include un stil aldin sau cursiv, faceți clic pe butonul Aldin fals **T** sau pe butonul Cursiv fals **T** din paleta Caracter, pentru a aplica un stil simulat. Alternativ, selectați Aldin fals sau Cursiv fals din meniul paletei Caracter.
- Utilizați o scurtătură dinamică. Scurtăturile dinamice sunt scurtături de la tastară disponibile (numai în modul editare) pentru Aldin fals, Cursiv fals, Toate majuscule, Majuscule mici, Superscript, Subscript, Subliniere și Barare.

Notă: Nu puteți aplica formatarea Aldin fals unui text deformat.

Modificarea fontului în mai multe straturi

- 1 În paleta Straturi, selectați straturile text pe care doriți să le modificați.
- 2 În paleta Caracter, selectați caracteristicile textului din meniurile pop-up.



Despre fonturi lipsă și protecția glifului

Dacă un document utilizează fonturi care nu sunt instalate în sistem, veți vedea un mesaj de alertă când deschideți documentul. Photoshop arată ce fonturi lipsesc și înlocuiește fonturile absente cu fonturi corespunzătoare disponibile. Când se întâmplă astfel, puteți selecta textul și aplica alt font disponibil.

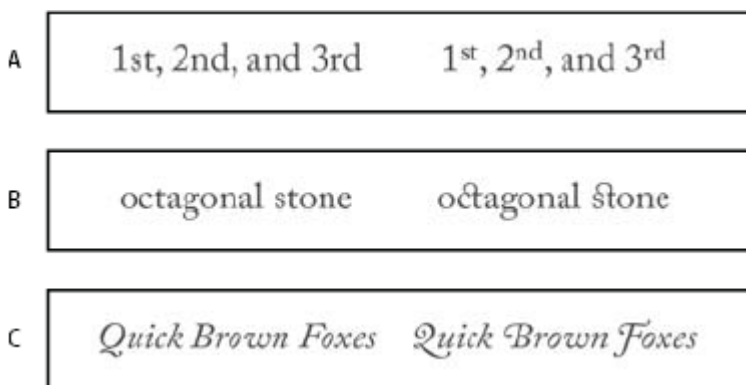
Opțiunea Protecție glif protejează față de caractere incorecte sau ilizibile când introduceți un text non-roman (de exemplu, japonez sau chirilic) după selectarea unui font roman. În mod implicit, Photoshop oferă protecție glif prin selectarea automată a unui font corespunzător. Pentru a dezactiva protecția glif, debifați opțiunea Activare protecție glif absent din Preferințe text.

Fonturi OpenType

Fonturile OpenType utilizează un singur fișier de fonturi atât pentru calculatoarele Windows®, cât și pentru calculatoarele Macintosh®, astfel încât puteți să mutați fișiere de pe o platformă pe alta, fără să vă faceți griji pentru înlocuirea fonturilor și alte probleme care determină reîncadrarea textului. Acestea pot să includă o serie de caracteristici, cum ar fi ornamente și ligaturi discreționare, care nu sunt disponibile în fonturile curente PostScript și TrueType.

 Fonturile OpenType afișează pictograma .

Când lucrați cu un font OpenType, puteți să înlocuiți automat glifurile alternative, cum ar fi ligaturile, majusculele mici, fracțiile și cifrele proporționale în stil vechi, din text.



Fonturi obișnuite (stânga) și OpenType (dreapta)
A. Ordinale B. Ligaturi discreționare C. Ornamente


Fonturile OpenType pot să includă un set de caractere extinse și caracteristici de machetare pentru a oferi un suport lingvistic mai bun și control tipografic avansat. Fonturile OpenType din Adobe care includ suport pentru limbile din Europa Centrală (CE) conțin cuvântul “Pro” ca parte din numele fontului în meniurile de fonturi ale aplicației. Fonturile OpenType care nu conțin suport pentru limbile din Europa Centrală au eticheta “Standard” și sufixul “Std”. Toate fonturile OpenType pot fi instalate și utilizate împreună cu fonturile PostScript Type 1 și TrueType.

Pentru mai multe informații despre fonturile OpenType, consultați www.adobe.com/go/opentype_ro.

Aplicarea caracteristicilor OpenType

- 1 Asigurați-vă că ați ales un font OpenType când utilizați instrumentul Text. Dacă nu selectați 'text, setarea se aplică următorului text creat.
- 2 Din meniul paletei Caracter, alegeți una dintre următoarele opțiuni din submeniul OpenType:

Ligaturi standard	<p>Sunt înlocuiri tipografice pentru anumite perechi de caractere, ca: fi, fl, ff, ffi și ffl.</p>  <p><i>Textul cu opțiunile Ligaturi standard și Ligaturi discreționare neselectate și selectate</i></p>
Alternative contextuale	<p>Sunt caractere alternative incluse în anumite design-uri de seturi de caractere script pentru a oferi un comportament de îmbinare mai bun. De exemplu, când utilizați Caflisch Script Pro cu opțiunea alternative contextuale activată, perechea de litere "bl" din cuvântul "bleu" este îmbinată astfel încât să semene cu scrisul de mână.</p>
Ligaturi discreționare	<p>Sunt înlocuiri tipografice de caractere pentru perechi de litere precum ct, st și ft.</p> <p><i>Notă: Deși caracterele din ligaturi par unite, sunt complet editabile și nu sunt semnalate la verificare ortografică drept cuvinte eronate.</i></p>
Ornament	<p>Înlocuiește <i>glifurile ornamentale</i>, literele stilizate cu contururi extinse (înflorituri exagerate).</p>
Old Style	<p>Sunt numerale mai scurte decât numeralele obișnuite, cu unele numerale old style care coboară sub linia de bază a textului.</p>
Alternative Stilistice	<p>Formatează caractere stilizate care creează un efect estetic pur.</p>
Alternative de titlu	<p>Formatează caractere (de regulă scrise numai cu majuscule), create pentru a fi utilizate în setări de dimensiuni mari, cum sunt titlurile.</p>
Ornamente	<p>Sunt dispozitive care adaugă o semnătură personală la familia de text și pot fi utilizate ca decorații de pagină pentru titluri, marcaje de paragraf, separatoare pentru blocuri de text sau ca benzi sau chenare repetitive.</p>

Ordinale	Formatează automat numerele ordinale (ca 1 ^{-ul} și al 2 ^{-lea}) cu caractere superscript. De asemenea, caractere precum cuvinte superscript din spaniolă <i>segunda</i> și <i>segundo</i> (a 2 ^{-a} și al 2 ^{-lea}) sunt scrise corect.
Frații	<p>Formatează automat fracții; numere separate de o bară (ca 1/2) sunt convertite în fracție șiling (ca ½).</p> <p> Nu puteți previzualiza în Photoshop caracteristici OpenType ca alternative contextuale, ligaturi și glifuri înainte de a le aplica. Totuși, puteți previzualiza și aplica caracteristicile OpenType utilizând paleta Glifuri Adobe Illustrator. Copiați și lipiți textul în Adobe Illustrator și utilizați paleta Glifuri ca să previzualizați și aplicați caracteristici OpenType. Puteți apoi lipi textul înapoi în Photoshop.</p> <p>Pentru un tutorial despre vizualizarea glifurilor în Adobe Illustrator, consultați www.adobe.com/go/learn_ps_viewglyphsai_ro.</p>

Consultați și

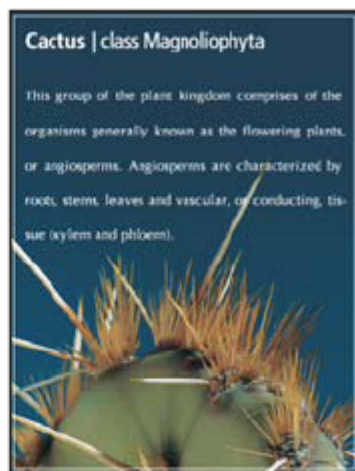
“Setarea atributelor fonturilor OpenType asiatice” la pagina 429

Spațierea rândurilor și a caracterelor

Setarea interlinierii

Spațiul vertical dintre rândurile textului se numește *interliniere* (rimează cu *distanțiere*). Pentru textul Roman, interlinierea este măsurată de la linia de bază a unui rând de text la linia de bază a rândului de text de deasupra lui. *Linia de bază* este linia invizibilă pe care stau cele mai multe litere. Puteți aplica mai multe tipuri de interlinieri în cadrul aceluiași paragraf; totuși, cea mai mare valoare de interliniere dintr-un rând de text determină valoarea de interliniere pentru rândul respectiv.

Notă: Când lucrați cu text orizontal asiatic, puteți specifica modul de măsurare al interlinierii, fie de la linia de bază, fie din partea superioară a unui rând din partea superioară a rândului următor.



Text de cinci puncte cu interliniere de 6 puncte (stânga) și cu interliniere de 12 puncte (dreapta)

Consultați și

“Despre textul asiatic” la pagina 427

Setarea interlinierii

- 1 Selectați caracterele pe care doriți să le modificați. Dacă nu selectați text, interlinierea se aplică următorului text creat.
- 2 În paleta Caracter, setați valoarea pentru Interliniere.

Modificarea procentului de interliniere automat implicit

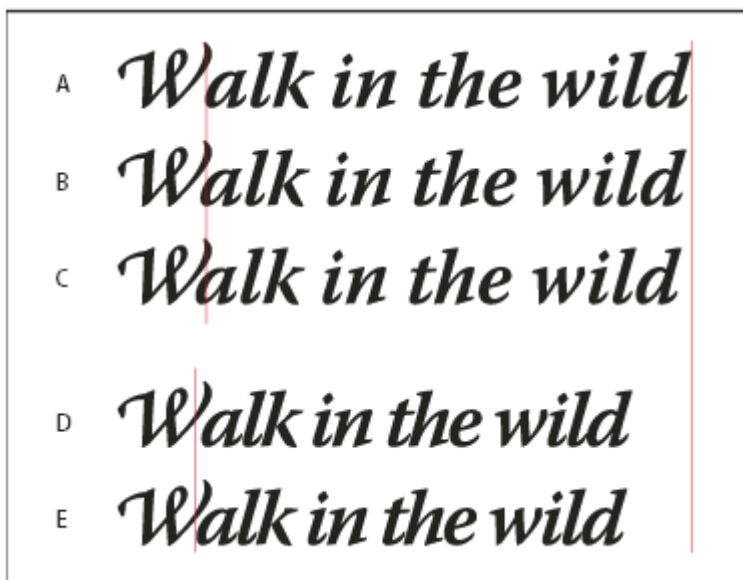
- 1 Selectați Aliniere umplere din meniul paletelor Paragraf.
- 2 Pentru Interliniere automată, introduceți un procent implicit nou.

Spațierea selectivă a caracterelor și spațierea caracterelor

Spațierea selectivă a caracterelor este procesul de adăugare sau reducere a spațiului între anumite perechi de caractere. *Spațierea caracterelor* este procesul de lărgire sau restrângere a spațiului dintre caracterele din textul selectat sau dintr-un întreg bloc de text.

Puteți spația selectiv automat caracterele textului utilizând spațierea selectivă metrică sau optică. *Spațierea selectivă metrică a caracterelor* (denumită și *Spațiere selectivă automată a caracterelor*) utilizează perechi de spațiere selectivă, care sunt incluse în majoritatea fonturilor. Perechile de spațiere caractere conțin informații despre spațierea anumitor perechi de litere. Unele dintre acestea sunt: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya și Yo. Spațierea selectivă metrică este setată ca valoare implicită, astfel încât anumite perechi sunt spațiate automat când importați sau introduceți text.

Anumite fonturi includ specificații solide de perechi de spațiere. Totuși, când un font include numai o spațiere selectivă integrată minimală sau niciuna sau dacă utilizați două design-uri diferite de seturi de caractere sau dimensiuni într-unul sau în mai multe cuvinte pe rând, puteți dori să utilizați opțiunea de *spațiere selectivă optică a caracterelor*. Spațierea selectivă optică a caracterelor ajustează spațierea dintre caracterele adiacente, pe baza formelor acestora.



Opțiunile de spațiere selectivă a caracterelor și de spațiere a caracterelor

A. Text original B. Text cu spațiere selectivă caractere optică C. Text cu spațiere selectivă caractere manuală între W și a D. Text cu spațiere caractere E. Spațierea selectivă a caracterelor și spațierea caracterelor cumulată

De asemenea, puteți utiliza și *spațierea selectivă manuală a caracterelor*, care este ideală pentru ajustarea spațiului dintre două litere. Spațierea selectivă a caracterelor și spațierea manuală sunt cumulative, astfel încât puteți mai întâi ajusta perechi individuale de litere, apoi puteți restrânge sau lărgi un bloc de text fără a influența spațierea relativă a perechilor de litere.

Când faceți clic pentru a plasa cursorul între două litere, în panoul Caracter vor fi afișate valorile spațierii selective a caracterelor. În mod similar, dacă selectați un cuvânt sau un interval de text, în panoul Caracter vor fi afișate valorile spațierii selective a caracterelor.

Spațierea selectivă a caracterelor și spațierea caracterelor sunt măsurate în 1/1000 em, o unitate de măsură relativă la dimensiunea textului curent. Într-un font de 6 puncte, 1 em este egal cu 6 puncte; într-un font de 10 puncte, 1 em este egal cu 10 puncte. Spațierea selectivă a caracterelor și spațierea caracterelor sunt direct proporționale cu dimensiunea textului curent.

Notă: Valorile pentru spațierea selectivă a caracterelor și spațierea caracterelor influențează textul japonez, dar, în mod normal, aceste opțiuni sunt utilizate pentru a ajusta aki între caracterele romane.

Ajustarea spațierii selective a caracterelor

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a utiliza informațiile de spațiere selectivă integrată a caracterelor pentru caracterele selectate, selectați Metrică pentru opțiunea Spațiere selectivă caractere din panoul Caracter.
- Pentru a ajusta automat spațierea dintre caracterele selectate pe baza formelor acestora, selectați Optic pentru opțiunea Spațiere selectivă caractere din panoul Caracter.
- Pentru a ajusta manual spațierea selectivă a caracterelor, poziționați cursorul între două caractere și setați valoarea dorită pentru opțiunea Spațiere selectivă caractere din panoul Caracter. (Rețineți că, dacă este selectat un interval de text, nu puteți aplica manual spațierea selectivă a caracterelor pentru text. Utilizați în schimb spațierea caracterelor.)

💡 Apăsați **Alt+Săgeată stânga/dreapta** (Windows) sau **Option+Săgeată stânga/dreapta** (Mac OS) pentru a crește sau descrește spațierea selectivă dintre două caractere.

- Pentru a dezactiva spațierea selectivă pentru caracterele selectate, setați opțiunea Spațiere selectivă caractere din panoul Caracter la 0 (zero).

Ajustarea spațierii caracterelor

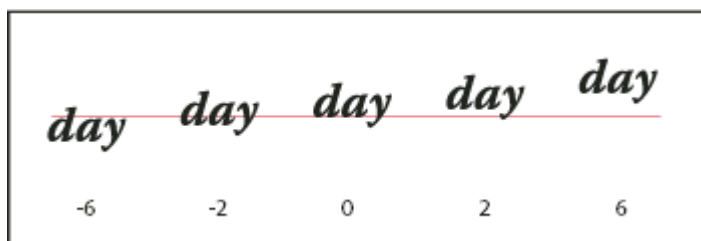
1 Selectați un interval de caractere sau obiect text pe care doriți să-l ajustați.

2 În panoul Caracter, setați opțiunea Spațiere caractere.

Deplasarea față de linia de bază

Utilizați opțiunea Deplasare față de linia de bază pentru a deplasa caracterele selectate mai sus sau mai jos față de linia de bază a textului din jur. Deplasarea față de linia de bază este utilă mai ales atunci când setați manual fracțiile din text sau ajustați poziția unui font pentru imagine.

- 1 Selectați caracterele sau obiectele de text pe care doriți să le modificați. Dacă nu selectați nici un text, deplasarea se aplică următorului text creat.
- 2 În panoul Caracter, setați opțiunea Deplasare față de linia de bază. Valorile pozitive vor muta linia de bază a caracterului selectat deasupra liniei de bază a restului de caractere din linie; valorile negative vor muta linia de bază mai jos față de linia de bază a restului de caractere.



Text cu valori diferite pentru deplasarea față de linia de bază

Dezactivarea sau activarea lățimilor fracționale ale caracterelor

În mod implicit, software-ul utilizează lățimile fracționale ale caracterelor între caractere. Aceasta înseamnă că spațierea dintre caractere variază și va utiliza uneori numai fracții de pixeli întregi.

În majoritatea situațiilor, lățimile fracționale ale caracterelor oferă spațierea optimă pentru aspectul și lizibilitatea textului. Totuși, pentru textul de mici dimensiuni (mai puțin de 20 de puncte) afișat online, lățimile fracționale ale caracterelor pot determina comasarea textului sau apariția de spațiu în exces, făcând dificilă citirea acestuia.

Dezactivați lățimile fracționale atunci când doriți să corectați spațierea textului în incrementuri de pixeli întregi și să împiedicați comasarea textului de mici dimensiuni. Setarea pentru lățimile fracționale ale caracterelor se aplică tuturor caracterelor dintr-un strat de text - nu puteți seta opțiunea pentru anumite caractere selectate.



❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a seta spațierea textului pentru întregul document în incrementuri de pixeli întregi, selectați Măcheta sistem din meniul panoului Caracter.
- Pentru a reactiva lățimile fracționale ale caracterelor, selectați Lățimi fracționale din meniul panoului Caracter.

Scalarea și rotirea textului

Ajustarea scalei textului

Puteți specifica proporția dintre înălțimea și lățimea caracterelor, față de dimensiunile inițiale ale acestora. Caracterele nescalate au valoarea 100%. Unele tipuri de caractere includ un *font extins* de tip "True", al cărui design are o întindere orizontală mai mare decât dimensiunea caracterelor simple. Scalarea distorsionează textul, astfel încât în general este preferabil să utilizați un font cu design condensat sau extins, dacă este disponibil.

- 1 Selectați caracterele sau obiectele de text pe care doriți să le modificați. Dacă nu selectați nici un text, scala se aplică următorului text creat.
- 2 În panoul Caracter, setați opțiunea Scalare verticală  sau opțiunea Scalare orizontală .

Rotirea textului

❖ Efectuați următoarele acțiuni:

- Pentru a roti textul, selectați stratul text și utilizați oricare dintre comenzile de rotire sau comanda Transformare liberă. De asemenea, pentru textul paragraf, puteți selecta caseta de încadrare și utiliza un specificator pentru a roti manual textul.
- Pentru a roti mai multe caractere de text asiatic vertical, utilizați opțiunea tate-chu-yoko.

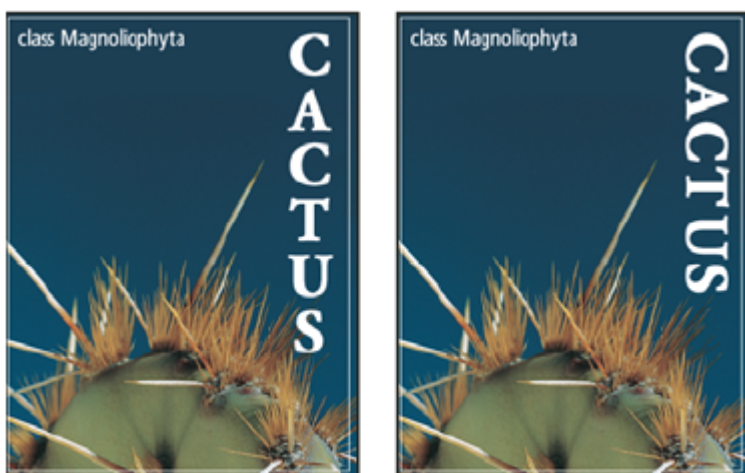
Consultați și

“Utilizarea opțiunii tate-chu-yoko” la pagina 428

“Aplicarea transformărilor” la pagina 211

Rotirea verticală a caracterelor textului

Când lucrați cu text vertical, puteți roti direcția caracterelor cu 90°. Caracterele rotite sunt afișate drept; caracterele nerotite sunt afișate lateral (perpendiculare pe linia textului).



Textul inițial (stânga) și textul fără rotire verticală (dreapta)

- 1 Selectați textul vertical pe care doriți să-l rotiți sau căruia doriți să-i anulați rotirea.
- 2 Selectați Aliniere romană verticală standard din meniul paletii Caracter. O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

Notă: Nu puteți roti caractere pe doi biți (caracterele cu lățime integrală sunt disponibile numai în fonturile chinezești, japoneze și coreene). Toate caracterele pe doi biți din intervalul selectat nu vor fi rotite.

Formatarea paragrafelor

Formatarea paragrafelor

Pentru scrisul punctual, fiecare rând reprezintă un paragraf separat. Pentru textul paragraf, fiecare paragraf poate avea mai multe rânduri, în funcție de dimensiunile casetei de încadrare.

Puteți selecta paragrafe și utiliza apoi paleta Paragraf pentru a seta opțiunile de formatare pentru un singur paragraf, mai multe paragrafe sau pentru toate paragrafele dintr-un strat text.

❖ Selectați instrumentul Text orizontal **T** sau instrumentul Text vertical **¶T**.

- Pentru a aplica formatarea unui singur paragraf, faceți clic într-un paragraf.
- Pentru a aplica formatarea mai multor paragrafe, faceți o selecție în cadrul unui interval de paragrafe.
- Pentru a aplica formatarea tuturor paragrafelor din strat, selectați stratul text din paleta Straturi.

Consultați și


“Formatarea caracterelor” la pagina 404

“Spațierea rândurilor și a caracterelor” la pagina 412

“Scalarea și rotirea textului” la pagina 415

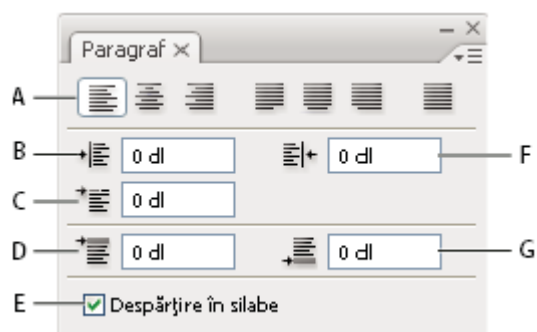
“Editarea textului” la pagina 400

Vedere de ansamblu a paletii Paragraf

Utilizați paleta Paragraf pentru a modifica formatarea coloanelor și a paragrafelor. Pentru a afișa paleta, selectați Fereastră > Paragraf sau faceți clic pe fila paletii Paragraf dacă paleta este vizibilă, dar inactivă. De asemenea, puteți selecta un instrument de text și face clic pe butonul Paletă  din bara de opțiuni.

Pentru a seta opțiuni cu valori numerice în paleta Paragraf, puteți utiliza săgețile sus și jos sau edita valorile direct în caseta de text. Când editați o valoare direct, apăsați Enter sau Return pentru a aplica valoarea, Shift+Enter sau Shift+Return pentru

a aplica o valoare, apoi evidențiați valoarea editată sau Tab pentru a aplica valoarea și a vă deplasa apoi în următoarea casetă de text din paletă.



Paleta Paragraf

A. Aliniere și aliniere umplere B. Indentare stânga C. Indentare stânga primul rând D. Spațiu înainte de paragraf E. Despărțire în silabe F. Indentare dreapta G. Spațiu după paragraf

Puteți accesa comenzi și opțiuni suplimentare în meniul paletei Paragraf. Pentru a utiliza acest meniu, faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus al paletei. Dacă paleta este andocată, faceți clic pe triunghiul din fila paletei.

Specificarea alinierii

Puteți *alinia* textul la o margine a paragrafului (stânga, centru sau dreapta pentru text orizontal; sus, centru sau jos pentru text vertical). Opțiunile de aliniere sunt disponibile numai pentru textul paragraf.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați un strat text dacă doriți ca modificarea să influențeze toate paragrafele din stratul text respectiv.
 - Selectați paragrafele care doriți să fie influențate.
- 2 În paleta Paragraf sau în bara de opțiuni, faceți clic pe opțiunea de aliniere.

Opțiunile pentru textul orizontal sunt:

Aliniere text la stânga	Aliniază textul la stânga, lăsând marginea dreaptă a paragrafului neregulată.
Text centru	Aliniază textul în centru, lăsând ambele margini ale paragrafului neregulate.
Aliniere text la dreapta	Aliniază textul la dreapta, lăsând marginea stângă a paragrafului neregulată.

Opțiunile pentru textul vertical sunt:

Aliniere text sus	Aliniază textul sus, lăsând marginea de jos a paragrafului neregulată.
Text centru	Aliniază textul în centru, lăsând marginile de sus și de jos ale paragrafului neregulate.
Aliniere text jos	Aliniază textul jos, lăsând marginea de sus a paragrafului neregulată.

Specificarea alinierii de umplere pentru textul paragraf

Se spune că textul este *alinia cu umplere* când este aliniat la ambele margini. Puteți selecta alinierea de umplere pentru tot textul dintr-un paragraf, mai puțin ultimul rând, sau puteți alinia de umplere textul dintr-un paragraf, inclusiv ultimul rând. Setările pe care le alegeți pentru alinierea de umplere influențează spațierea orizontală a rândurilor și aspectul estetic al textului dintr-o pagină. Opțiunile alinierii de umplere sunt disponibile numai pentru textul paragraf și determină spațierea cuvintelor, literelor și a glicurilor. Setările alinierii de umplere se aplică numai caracterelor romane; caracterele pe doi biți disponibile în fonturile chinezești, japoneze și coreene nu sunt influențate de aceste setări.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați un strat text dacă doriți ca modificarea să influențeze toate paragrafele din stratul text respectiv.
 - Selectați paragrafele care doriți să fie influențate.
- 2 În paleta Paragraf, faceți clic pe opțiunea aliniere umplere.

Opțiunile pentru textul orizontal sunt:

Aliniere umplere ultima linie stânga	Aliniază de umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat la stânga.
Aliniere umplere ultima linie centrată	Aliniază de umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat la centru.
Aliniere umplere ultima linie dreapta	Aliniază de umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat la dreapta.
Aliniere umplere globală	Aliniază de umplere toate rândurile, inclusiv ultimul, care este aliniat forțat.

Opțiunile pentru textul vertical sunt:


Aliniere umplere ultima linie sus	Aliniază de umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat sus.
Aliniere umplere ultima linie centrată	Aliniază de umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat la centru.
Aliniere umplere ultima linie jos	Aliniază de umplere toate rândurile, mai puțin ultimul, care este aliniat jos.
Aliniere umplere globală	Aliniază de umplere toate rândurile, inclusiv ultimul, care este aliniat forțat. <i>Notă: Alinierea de umplere (aliniere dreapta, centru și stânga, precum și alinierea globală) pentru text pe un traseu începe la punctul de inserție și se termină la capătul traseului.</i>

Ajustarea spațierii cuvintelor și a literelor într-un text aliniat de umplere

Puteți controla exact modul în care Photoshop spațiază literele, cuvintele și scalarea caracterelor. Ajustarea spațierii este utilă în special pentru textul aliniat de umplere, deși puteți ajusta și spațierea pentru text nealiniat de umplere.

- 1 Selectați paragrafele care doriți să fie influențate sau selectați un strat text dacă doriți ca toate paragrafele din stratul text respectiv să fie influențate.
- 2 Selectați Aliniere umplere din meniul paletelor Paragraf.
- 3 Introduceți valorile pentru Spațiere cuvinte, Spațiere litere și Spațiere glifuri. Valorile Minim și Maxim definesc un interval de spațiere acceptabil numai pentru paragrafe cu aliniere de umplere. Valoarea dorită definește spațierea dorită atât pentru paragrafe cu aliniere de umplere, cât și fără aliniere de umplere.

Spațierea cuvintelor	Spațiul dintre cuvinte care rezultă din apăsarea barei Space. Valorile spațierii cuvintelor pot fi cuprinse între 0% și 100%; la 100%, nu se adaugă nici un spațiu suplimentar între cuvinte.
Spațierea literelor	Distanța dintre litere, inclusiv valorile de spațiere selectivă a caracterelor și de spațiere a caracterelor. Valorile spațierii literelor pot varia de la 100% la 500%; la 0%, între litere nu se adaugă nici un spațiu, la 100%, se adaugă lățimea unui spațiu întreg între litere.

Spațierea glifurilor	<p>Lățimea caracterelor (un <i>glif</i> este orice caracter de font). Valorile spațierii glifurilor pot varia între 50% și 200%; la 100%, înălțimea caracterelor nu este scalată.</p> <p> <i>Opțiunile de spațiere sunt aplicate întotdeauna întregului paragraf. Pentru a ajusta spațierea câtorva caractere, dar nu a întregului paragraf, utilizați opțiunea Spațiere caractere.</i></p>
----------------------	--

Consultați și

“Setarea interlinierii” la pagina 412

Indentarea paragrafelor

Indentarea determină cantitatea de spațiu dintre text și caseta de încadrare sau rândul care conține textul. Indentarea influențează numai paragraful sau paragrafele, astfel încât puteți seta cu ușurință indentări diferite pentru paragrafe.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:



- Selectați un strat text dacă doriți ca modificarea să influențeze toate paragrafele din stratul text respectiv.
- Selectați paragrafele care doriți să fie influențate.

2 În paleta Paragraf, introduceți o valoare pentru opțiunea de indentare:

Indentare margine stânga	Indentează de la marginea din stânga a paragrafului. Pentru textul vertical, această opțiune controlează indentarea de la partea de sus a paragrafului.
Indentare margine dreapta	Indentează de la marginea din dreapta a paragrafului. Pentru textul vertical, această opțiune controlează indentarea de la partea de jos a paragrafului.
Indentare primul rând	Indentează primul rând de text din paragraf. Pentru textul orizontal, indentarea primului rând este relativă la indentarea stânga; pentru textul vertical, indentarea primului rând este relativă la indentarea sus. Pentru a crea primul rând cu aliniament optic, introduceți o valoare negativă.

Ajustarea spațierii paragrafelor

1 Selectați paragrafele care doriți să fie influențate sau selectați un strat text dacă doriți ca toate paragrafele din stratul text respectiv să fie influențate. Dacă nu poziționați cursorul într-un paragraf sau dacă nu selectați un strat text, setarea se aplică noului text creat.

2 În paleta Paragraf, ajustați valorile pentru Adăugare spațiu înainte de paragraf  și Adăugare spațiu după paragraf .

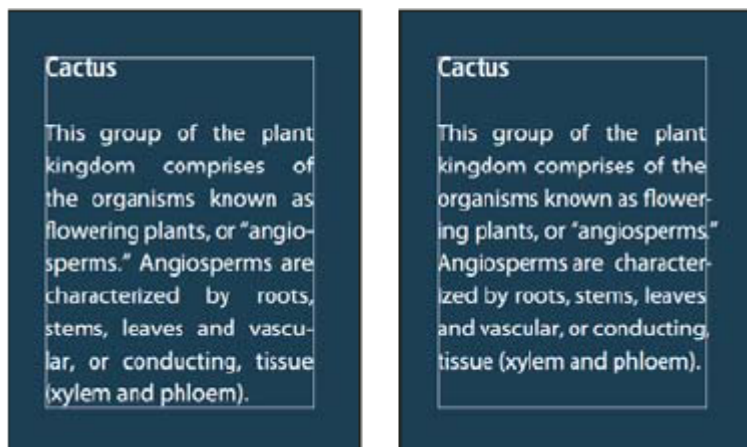
Consultați și

“Setarea interlinierii” la pagina 412

Specificarea aliniamentului optic al punctuației pentru fonturile romane

Aliniamentul optic al punctuației controlează aliniamentul optic al marcajelor de punctuație pentru un anumit paragraf. Când opțiunea Aliniament punctuație roman este activată, următoarele caractere sunt afișate în afara marginilor: ghilimele unice, ghilimele duble, apostrofuri, virgule, puncte, cratime, linii de dialog, linii de întrerupere, două puncte și punct și virgulă. Când un semn de punctuație este urmat de marcaj de citat, ambele caractere vor avea aliniament optic.

Rețineți că aliniamentul paragrafului determină marginea de la care începe aliniamentul optic de punctuație. Pentru paragrafele aliniate la stânga sau la dreapta, aliniamentul optic de punctuație începe în afara marginii din stânga, respectiv din dreapta. Pentru paragrafele aliniate sus sau jos, aliniamentul optic de punctuație începe în afara marginii de sus, respectiv de jos. Pentru paragrafele centrate sau cu aliniere de umplere, aliniamentul optic de punctuație începe de la ambele margini.



Paragraf fără aliniament optic de punctuație (stânga), comparat cu paragraf cu aliniament optic de punctuație (dreapta)

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați un strat text dacă doriți ca modificarea să influențeze toate paragrafele din stratul text respectiv.
 - Selectați paragrafele care doriți să fie influențate.
- 2 Alegeți Aliniament optic punctuație roman din meniul paletii Paragraf. O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

Notă: Semnele de punctuație pe doi biți disponibile în fonturile chinezești, japoneze și coreene din intervalul selectat nu se vor alinia când utilizați opțiunea Aliniament optic punctuație roman. În schimb, utilizați Burasagari Standard sau Burasagari Strong. Aceste elemente sunt disponibile numai dacă selectați Afișare opțiuni text asiatic în Preferințe text.

Consultați și

“Specificarea unei opțiuni burasagari” la pagina 434

“Afișarea și setarea opțiunilor textului asiatic” la pagina 427

Ajustarea automată a despărțirii în silabe

Setările pe care le alegeți pentru despărțirea în silabe influențează spațierea orizontală a rândurilor și aspectul estetic al textului dintr-o pagină. Opțiunile de despărțire în silabe determină cuvintele care vor fi despărțite în silabe și, pentru aceasta, ce întreruperi sunt permise.

- 1 Pentru a utiliza despărțirea automată în silabe, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a activa sau dezactiva despărțirea automată în silabe, selectați sau deselectați opțiunea Despărțire în silabe din panoul Paragraf.
 - Pentru a aplica despărțirea în silabe unui anumit paragraf, selectați mai întâi numai paragrafele pe care doriți să le influențați.
 - Pentru a alege un dicționar de despărțire în silabe, alegeți o limbă din meniul Limbă de la baza panoului Caracter.
- 2 Pentru a specifica opțiunile, alegeți Despărțire în silabe din meniul panoului Paragraf și specificați următoarele opțiuni:

Cuvinte mai lungi decât _ literele	Specifică numărul minim de caractere pentru cuvintele despărțite în silabe.
------------------------------------	---

După primele _ litere și înainte de ultimele _ litere	Specifică numărul minim de caractere de la începutul sau sfârșitul cuvântului care poate fi despărțit de o cratimă. De exemplu, specificând 3 pentru aceste valori, aromatic poate fi despărțit în silabe ca aro- matic, în loc de ar- omatic sau aromat- ic.
Limită cratimă	Specifică numărul maxim de rânduri consecutive după care poate surveni despărțirea în silabe.
Zonă despărțire în silabe	Specifică distanța de la marginea dreaptă a unui paragraf, demarcând o porțiune de rând în care despărțirea în silabe nu este permisă. Setarea 0 permite despărțirea în silabe globală. Această opțiune se aplică numai când utilizați Compozitor Singular Linii Adobe.
Despărțire în silabe cuvinte cu majuscule	Selectați pentru a evita despărțirea în silabe a cuvintelor scrise cu majuscule.

Notă: Setările despărțirii în silabe se aplică numai caracterelor romane; caracterele pe doi biți disponibile în fonturile chinezești, japoneze și coreene nu sunt influențate de aceste setări.

Evitarea întreruperii cuvintelor

Puteți evita întreruperea cuvintelor la sfârșit de rând - de exemplu, în cazul numelor proprii sau a cuvintelor care pot fi interpretate greșit dacă sunt despărțite în silabe. Puteți de asemenea să păstrați mai multe cuvinte sau grupuri de cuvinte împreună - de exemplu, clustere de inițiale sau un nume de familie.

- 1 Selectați caracterele pentru care doriți să evitați întreruperea.
- 2 Selectați opțiunea Fără întreruperi din meniul panoului Caracter.

Notă: Dacă aplicați opțiunea Fără întreruperi pentru mai multe caractere adiacente, textul se poate împacheta în mijlocul unui cuvânt.

Metode de compoziție

Aspectul textului din pagina dvs. depinde de o interacțiune complexă a proceselor, denumită *compoziție*. Utilizând opțiunile selectate pentru spațierea cuvintelor, spațierea literelor, spațierea glifurilor și despărțirea în silabe, aplicațiile Adobe evaluează posibilele întreruperi de rânduri și aleg opțiunea care corespunde cel mai bine parametrilor specificați.

Puteți alege dintre două metode de compoziție: Adobe Every-line Composer și Adobe Single-line Composer. Ambele metode evaluează posibilele întreruperi și o aleg pe cea care acceptă cel mai bine opțiunile de despărțire în silabe și aliniere pentru umplere specificate de dvs. pentru un anumit paragraf. Metoda de compoziție influențează numai paragraful sau paragrafele selectate, astfel încât puteți seta cu ușurință metode de compoziție diferite pentru paragrafe diferite.

Every-line Composer

Every-line Composer ia în considerare o rețea de puncte de întrerupere pentru un interval de rânduri și, astfel, poate optimiza primele rânduri din paragraf pentru a elimina întreruperile nedorite din restul textului.

Every-line Composer abordează compoziția prin identificarea posibilelor puncte de întrerupere, evaluarea acestora și atribuirea unei penalizări ponderate pe baza următoarelor principii:

- Pentru textul aliniat la stânga, la dreapta sau în centru, rândurile care se află mai aproape de partea dreaptă sunt favorizate și au o penalizare mai mică.
- Pentru textul aliniat complet, se acordă cea mai mare importanță uniformității spațierii literelor și a cuvintelor.
- Despărțirea în silabe este evitată ori de câte ori este posibil.

Single-line Composer

Single-line Composer oferă o abordare tradițională pentru compunerea textului rând cu rând. Această opțiune este utilă dacă doriți control manual asupra întreruperilor de rânduri. Single-line Composer utilizează următoarele principii pentru considerarea unui punct de întrerupere:

- Rândurile mai lungi în favoritate în raport cu cele mai scurte.

- În cazul textului aliniat complet, spațierea comprimată sau expandată a cuvintelor este preferată despărțirii în silabe.
- În cazul textului nealiniat, despărțirea în silabe este preferată față de spațierea comprimată sau expandată a literelor.
- Dacă trebuie ajustată spațierea, compresia este preferată expandării.

Pentru a alege una dintre aceste metode, selectați-o din meniul panoului Paragraf. Pentru a aplica metoda pentru toate paragrafele, selectați mai întâi obiectul text; pentru a aplica metoda numai pentru paragraful curent, inserați mai întâi cursorul în paragraful respectiv.

Crearea efectelor de text

Despre efectele de text

Puteți efectua diverse operații asupra textului, pentru a-i modifica aspectul. De exemplu, puteți deforma textul, converti textul în forme sau adăuga o umbră textului. Una dintre cele mai ușoare modalități de crea efecte de text este să redați acțiunile Efecte text implicite pentru un strat text din Photoshop. Puteți accesa aceste efecte selectând Efecte text din meniul paletei Acțiuni.

Consultați și

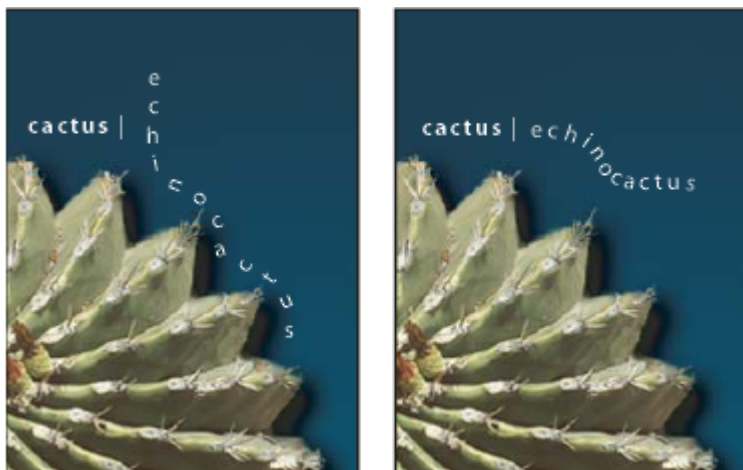
“Redarea unei acțiuni dintr-un fișier” la pagina 605

Crearea și editarea textului pe un traseu

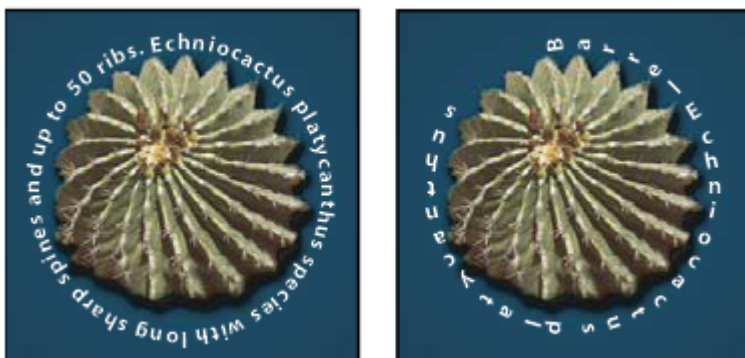
Puteți introduce text care curge de-a lungul marginii unui traseu de lucru creat cu un instrument creion sau formă.

Când introduceți text de-a lungul unui traseu, textul curge în direcția în care punctele de ancorare au fost adăugate la traseu. Introducerea textului orizontal pe un traseu are drept rezultat litere perpendiculare pe linia de bază. Introducerea textului vertical pe un traseu are drept rezultat orientarea paralelă cu linia de bază.

Pe măsură ce deplasați un traseu sau îi modificați forma, textul se conformează noii locații sau forme a traseului.



Text orizontal și vertical pe un traseu deschis



Text orizontal și vertical pe un traseu închis creat cu un instrument formă

Consultați și

“Desenarea formelor și traseelor” la pagina 353

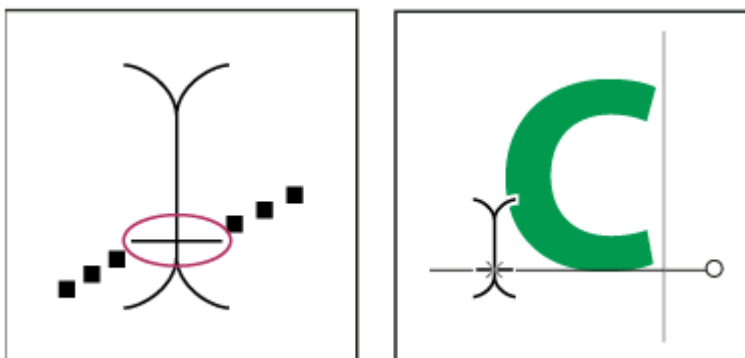
“Deplasarea față de linia de bază” la pagina 414

Introducerea textului de-a lungul unui traseu

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Text orizontal **T** sau instrumentul Text vertical **⌈T**.
- Selectați instrumentul Mască text orizontal **⌘T** sau instrumentul Mască text vertical **⌘⌈T**.

2 Plasați cursorul în așa fel încât indicatorul liniei de bază a instrumentului text **⌘** să fie pe traseu și faceți clic. După ce faceți clic, pe traseu apare un punct de inserție.



Indicatorul liniei de bază al instrumentului Text (stânga) și instrumentul Text cu indicatorul liniei de bază pe un traseu (dreapta)

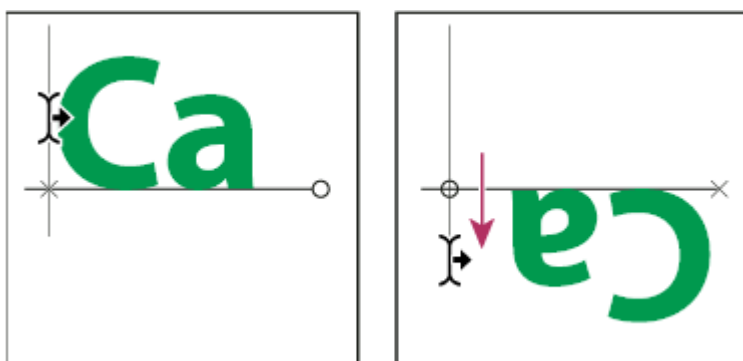
3 Introduceți textul. Textul orizontal apare de-a lungul traseului, perpendicular pe linia de bază. Textul vertical apare de-a lungul traseului, paralel cu linia de bază.

💡 Pentru a avea mai mult control asupra alinierii verticale a textului pe un traseu, utilizați opțiunea Deplasare față de linia de bază din paleta Caracter. De exemplu, introduceți o valoare negativă în caseta de text Deplasare față de linia de bază pentru a micșora textul.

Deplasarea sau transformarea simetrică a textului pe un traseu

❖ Selectați instrumentul Selecție directă **V** sau instrumentul Selecție traseu **⌘V** și poziționați-l deasupra textului. Cursorul se schimbă într-o bară de forma literei I cu o săgeată **⌘**.




- Pentru a deplasa textul, faceți clic și trageți textul de-a lungul traseului. Aveți grijă să nu trageți transversal pe traseu.
- Pentru a transforma simetric textul pe cealaltă parte a traseului, faceți clic și trageți textul transversal pe traseu.




Utilizarea instrumentului Selecție directă sau Selecție traseu pentru a deplasa sau transforma simetric textul pe un traseu

💡 Pentru a deplasa textul transversal pe traseu fără a modifica direcția textului, utilizați opțiunea *Deplasare față de linia de bază* din paleta *Caracter*. De exemplu, dacă doriți să creați text care curge de la stânga la dreapta peste partea superioară a unui semicerc, puteți introduce un număr negativ în caseta text *Deplasare față de linia de bază* pentru a lăsa textul să cadă astfel încât să curgă în interiorul părții superioare a semicercului.

Deplasarea unui traseu cu text

❖ Selectați instrumentul *Selecție traseu*  sau instrumentul *Deplasare* , apoi faceți clic și trageți traseul în noua poziție. Dacă utilizați instrumentul *Selecție traseu*, asigurați-vă că astfel cursorul nu se va modifica într-o bară de forma literei I cu o săgeată  sau veți deplasa textul de-a lungul traseului.

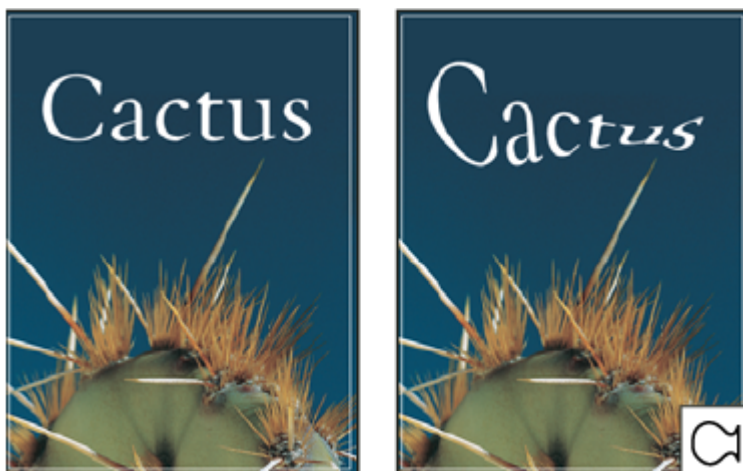
Modificarea formei unui traseu cu text

- 1 Selectați instrumentul *Selecție directă* .
- 2 Faceți clic pe un punct de ancorare de pe traseu și utilizați specificatorii pentru a modifica forma traseului.

Deformarea și anularea deformării textului

Puteți deforma textul pentru a crea un efect de text special. De exemplu, puteți deforma textul în formă de arc sau de val. Stilul de deformare selectat este un atribut al stratului text - puteți modifica stilul de deformare al unui strat în orice moment, pentru a modifica forma generală a deformării. Opțiunile de deformare vă oferă un control riguros asupra orientării și perspectivei efectului de deformare.

Notă: Nu puteți deforma straturi text care includ formatare Aldin fals sau care utilizează fonturi fără date despre contururi (ca fonturile bitmap).



Exemplu de text deformat cu stilul *Pește*


Consultați și

“Deformarea unui element” la pagina 215

Deformarea textului

1 Selectați un strat text.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un instrument text și faceți clic pe butonul Deformare  din bara de opțiuni.
- Selectați Strat > Text > Deformare text.

Notă: Puteți utiliza comanda Deformare pentru a deforma textul dintr-un strat text. Selectați Editare > Transformare > Deformare.

3 Selectați un stil de deformare din meniul pop-up Stil.


4 Selectați orientarea efectului de deformare - orizontală sau verticală.

5 Dacă doriți, specificați valorile pentru opțiunile de deformare suplimentare:

- Încovoiere pentru a specifica în ce măsură este aplicată deformarea stratului
- Deformare orizontală sau verticală pentru a aplica perspectiva deformării

Anularea deformării textului

1 Selectați un strat text căruia i-a fost aplicată deformarea.

2 Selectați un instrument text și faceți clic pe butonul Deformare  din bara de opțiuni sau selectați Strat > Text > Deformare text.

3 Selectați Nimic din meniul pop-up Stil și faceți clic pe OK.

Crearea unui traseu de lucru din text

Puteți lucra cu caractere de text ca forme vectoriale, convertindu-le într-un traseu de lucru. Un *traseu de lucru* este un traseu temporar care este afișat în paleta Trasee și care definește conturul unei forme. După ce ați creat un traseu de lucru dintr-un strat text, îl puteți salva și manipula cum procedați cu orice alt traseu. Nu puteți edita caractere în traseu ca și în text; totuși, stratul text inițial rămâne intact și editabil.

❖ Selectați un strat text și alegeți Strat > Text > Creare traseu de lucru.

Notă: Nu puteți crea trasee de lucru din fonturi care nu includ date despre contur (ca fonturile bitmap).

Consultați și

“Segmente, componente și puncte de traseu” la pagina 366

Conversia textului la forme

Când converțiți text la forme, stratul text este înlocuit de un strat cu o mască vectorială. Puteți edita masca vectorială și aplica stiluri stratului; totuși, nu puteți edita caractere în strat ca text.

❖ Selectați un strat text și alegeți Strat > Text > Conversie la forme.




Notă: Nu puteți crea forme din fonturi care nu includ date despre contur (ca fonturile bitmap).

Consultați și

“Desenarea formelor și traseelor” la pagina 353


Crearea unui chenar de selecție a textului


Când utilizați instrumentul Mască text orizontal sau Mască text vertical, creați o selecție de forma textului. Selecțiile text sunt afișate în stratul activ și pot fi deplasate, copiate, umplute sau conturate ca orice altă selecție.

- 1 Selectați stratul pe care doriți să apară selecția. Pentru rezultate optime, creați un chenar de selecție a textului pe un strat normal de imagine, nu pe un strat de text. Dacă doriți să umpleți sau să conturați chenarul de selecție a textului, creați-l într-un strat nou gol.
- 2 Selectați instrumentul Mască text orizontal  sau instrumentul Mască text vertical .
- 3 Selectați opțiuni de text suplimentare, apoi introduceți textul la un punct sau într-o casetă de încadrare.
O mască roșie se va afișa deasupra stratului activ, pe măsură ce introduceți textul. După ce faceți clic pe butonul Confirmare , chenarul de selecție al textului va fi afișat în stratul activ.

Adăugarea unei umbriri textului

Adăugați o umbrire pentru a conferi adâncime textului dintr-o imagine.

- 1 În paleta Straturi, selectați stratul care conține textul căruia doriți să îi adăugați o umbrire.
- 2 Faceți clic pe butonul Stil strat  din partea inferioară a paletei Straturi și alegeți Umbrire din lista afișată.
- 3 Dacă este posibil, poziționați caseta de dialog Stil strat în așa fel încât să puteți vedea stratul și umbrirea sa.
- 4 Ajustați setările după preferințe. Puteți modifica diverse aspecte ale umbrei, inclusiv modul în care se amestecă straturile de sub ea, opacitatea (cât din straturile de dedesubt să fie vizibil), unghiul luminii și distanța de la text sau obiect.
- 5 Când sunteți mulțumiți de umbrire, faceți clic pe OK.



 Pentru a utiliza aceleași setări de umbrire pe alt strat, trageți stratul Umbrire din paleta Straturi în alt strat. Când eliberați butonul mouse-ului, Photoshop aplică atributele de umbrire stratului.

Consultați și

“Despre Efecte și stiluri de straturi” la pagina 294


Umplerea textului cu o imagine


Puteți umple textul cu o imagine, aplicând o mască de tăiere unui strat de imagine plasat peste un strat text din paleta Straturi.

- 1 Deschideți fișierul care conține imaginea pe care doriți să-o utilizați în interiorul textului.
- 2 Selectați instrumentul Text orizontal  sau instrumentul Text vertical  din caseta de instrumente.
- 3 Faceți clic pe fila Caracter pentru a aduce paleta Caracter în față sau, dacă paleta nu este deschisă, selectați Fereastră > Caracter.
- 4 În paleta Caracter, selectați fontul și alte atribute pentru text. Obțineți rezultate optime cu litere mari, aldine și groase.
- 5 Faceți clic pe un punct de inserție din fereastra documentului și introduceți textul dorit. Când sunteți mulțumiți de text, apăsați Ctrl+Enter (Windows) sau Command+Return (Mac OS).
- 6 Faceți clic pe fila Straturi pentru a aduce paleta Straturi în față sau, dacă paleta nu este deschisă, selectați Fereastră > Straturi.
- 7 (Opțional) Dacă stratul de imagine este un strat de fundal, faceți dublu clic pe stratul de imagine din paleta Straturi pentru a-l converti din strat de fundal în strat obișnuit.

Notă: Straturile de fundal sunt blocate pentru a vă împiedica să le deplasați din paleta Straturi. Trebuie să convertiți straturile de fundal la straturi obișnuite pentru a le debloca.

- 8 (Opțional) În caseta de dialog Creare strat, puteți redenumi stratul. Faceți clic pe OK pentru a închide caseta de dialog și pentru a converti stratul de imagine.

- 9 În paleta Straturi, trageți un strat de imagine astfel încât să se afle chiar deasupra stratului text.
- 10 Cu stratul de imagine selectat, alegeți Strat > Creare mască de tăiere. Imaginea este afișată în interiorul textului.
- 11 Selectați instrumentul Deplasare , apoi trageți imaginea pentru a-i ajusta poziția în interiorul textului.

 Pentru a deplasa textul în locul imaginii, selectați stratul text din paleta Straturi, apoi utilizați instrumentul Deplasare pentru a deplasa textul.

Consultați și

“Straturi mască cu măști de tăiere” la pagina 318

“Introducerea textului” la pagina 397

“Despre formatarea caracterelor” la pagina 404

Text asiatic

Despre textul asiatic

Photoshop oferă câteva opțiuni pentru lucrul cu text chinezesc, japonez și coreean. Caracterele din fonturile asiatice sunt adesea denumite și *caractere pe doi biți*.

Notă: Sistemul dvs. de operare trebuie să accepte limbile în care doriți să lucrați. Consultați producătorul software-ului sistemului pentru informații suplimentare.

Afișarea și setarea opțiunilor textului asiatic

În mod implicit, versiunile Photoshop non-chineze, japoneze sau coreene ascund opțiunile pentru text asiatic care apar în paleta Caracter și în paleta Paragraf. Pentru a vizualiza și seta opțiunile de lucru cu text chinezesc, japonez și coreean în aceste versiuni de Photoshop, trebuie să selectați Afișare opțiuni text asiatic din caseta de dialog Preferințe. De asemenea, puteți controla modul de afișare al numelor fonturilor - în engleză sau în limba maternă.

1 Selectați Editare > Preferințe > Text (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Text (Mac OS).


2 Selectați una dintre următoarele opțiuni:

Afișare opțiuni text asiatic	Afișează opțiunile de text asiatic în paletele Caracter și Paragraf.
Afișare nume fonturi în engleză	Afișează numele fonturilor asiatice în engleză.

Reducerea spațierii din jurul caracterelor textului asiatic

Tsume reduce spațiul din jurul unui caracter cu o valoare procentuală specificată. Ca urmare, caracterul propriu-zis nu este întins sau strâns. În schimb, spațiul dintre caseta de încadrare a caracterului și caseta em este comprimat. Când la un caracter se adaugă *tsume*, spațiul din jurul ambelor laturi ale caracterului este redusă în proporție egală.

1 Selectați caracterele pe care doriți să le ajustați.

2 În paleta Caracter, introduceți sau selectați un procent pentru *Tsume* . Cu cât este mai mare acest procent, cu atât este mai strânsă compresia dintre caractere. La 100% (valoarea maximă), nu există spațiu între caseta de încadrare a caracterului și caseta em a acestuia.

Specificarea modului de măsurare a interlinierii în textul asiatic

1 Selectați paragrafele pe care doriți să le ajustați.

2 Selectați una din opțiunile de interliniere din meniul panoului Paragraf.

Interlinierea tipografică	Măsoară spațierea dintre liniile de text, de la limita superioară a unei linii la limita inferioară a liniei de dedesubt. Atunci când utilizați interlinierea tipografică, prima linie de text dintr-un paragraf este aliniată cu un spațiu variabil care o desparte de marginea de sus a casetei de încadrare.
Interlinierea dactilografică	Pentru textul orizontal, măsoară distanța dintre liniile de text de la linia de bază a textului. Atunci când utilizați interlinierea dactilografică, apare un spațiu între prima linie de text și caseta de încadrare. O bifă indică faptul că o opțiune este selectată. <i>Notă: Opțiunea de interliniere pe care o veți selecta nu afectează interlinierea dintre linii, ci doar modul în care aceasta este măsurată.</i>

Utilizarea opțiunii tate-chu-yoko

Tate-chu-yoko (denumit și *kumimoji* și *renmoji*) este un bloc de text orizontal aliniat cu rândurile textului vertical. Utilizarea opțiunii *tate-chu-yoko* facilitează citirea caracterelor cu jumătate de lățime, ca numere, date și cuvinte străine scurte în textul vertical.



Numerale fără *tate-chu-yoko* (stânga), comparate cu numerale rotite cu *tate-chu-yoko* (dreapta)

- 1 Selectați caracterele pe care doriți să le rotiți.
- 2 Selectați *Tate-Chu-Yoko* din meniul paletii Caracter. O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

*Notă: Utilizarea *tate-chu-yoko* nu împiedică editarea și formatarea textului; puteți edita și aplica opțiuni de formatare caracterelor rotite, la fel cum faceți cu alte caractere.*

Alinierea caracterelor asiatice

Mojisoroe este alinierea caracterelor în textul din limbi asiatice. Atunci când un rând de text conține caractere de diferite dimensiuni, puteți specifica modul în care se va alinia textul față de cele mai mari caractere din rândul respectiv: în partea de sus, în centru sau în partea de jos a EmBox-ului (la dreapta, în centru și la stânga pentru cadrele verticale), la linia de bază romană sau în partea inferioară sau superioară a casetei ICF (dreapta sau stânga pentru cadre verticale). *ICF* este spațiul în care pot fi plasate caracterele.



Opțiuni de aliniere a caracterelor

A. Caracterele mici aliniate în partea de jos B. Caracterele mici aliniate în centru C. Caracterele mici aliniate în partea de sus

❖ În meniul panoului Caracter, selectați o opțiune din submeniul Aliniere caractere:

Linie de bază romană	Aliniază caracterele mici în linie cu caracterul mare.
EmBox Sus/Dreapta, EmBox Centru sau EmBox Jos/Stânga	Aliniază caracterele mici dintr-un rând la poziția specificată a EmBox-ului caracterului mare. În cadrele cu text vertical, opțiunea EmBox Sus/Dreapta aliniază textul în partea dreaptă a EmBox-ului, iar EmBox Jos/Stânga aliniază textul în stânga EmBox-ului.
ICF Sus/Dreapta și ICF Jos/Stânga	Aliniază caracterele mici în linie cu ICF specificat de caracterele mari. În cadrele cu text vertical, opțiunea ICF Sus/Dreapta aliniază textul în partea dreaptă a ICF, iar ICF Jos/Stânga aliniază textul în stânga ICF.

Specificarea sublinierii stânga și dreapta în textul asiatic

- 1 Selectați textul vertical.
- 2 Alegeți fie Subliniere stânga, fie Subliniere dreapta din meniul paletei Caracter.

Setarea atributelor fonturilor OpenType asiatice

Fonturile OpenType asiatice pot include un număr de caracteristici indisponibile în fonturile curente PostScript și TrueType. De obicei este optim să utilizați orice grosime a fonturilor OpenType KozMinPro și KozGoPro. Aceste fonturi includ cea mai mare colecție de glifuri a fonturilor asiatice produse de Adobe.

- 1 Cu un instrument Text selectat, efectuați una din următoarele acțiuni:
 - Pe un strat text existent, selectați caracterele sau obiectele text cărora doriți să le aplicați setarea.
 - Faceți clic pe imagine pentru a crea un nou strat text.
- 2 În paleta Caracter, asigurați-vă că este selectat un font asiatic OpenType Pro.
- 3 Din meniul paletei Caracter, alegeți o opțiune OpenType.
- 4 Activați metoda de introducere MSIME (Windows) sau Kotoeri (Mac OS). Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - (Windows) Din meniul Windows Start, alegeți Programs > Accessories > System Tools > Character Map.
 - (Mac OS) Selectați metoda de introducere Kotoeri, alegând paleta Afișare caracter din meniul Kotoeri.
 - (Mac OS) Din meniul pop-up Intrare din partea dreaptă a barei de meniuri, selectați Afișare paletă Caracter.

Notă: (Mac OS) Dacă meniul Intrare nu se afișează în bara de meniuri, selectați meniul Apple > Preferințe sistem > Internațional > Meniul Intrare și selectați Paleta Caracter și Afișare meniu de intrare în bara de meniuri.

5 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

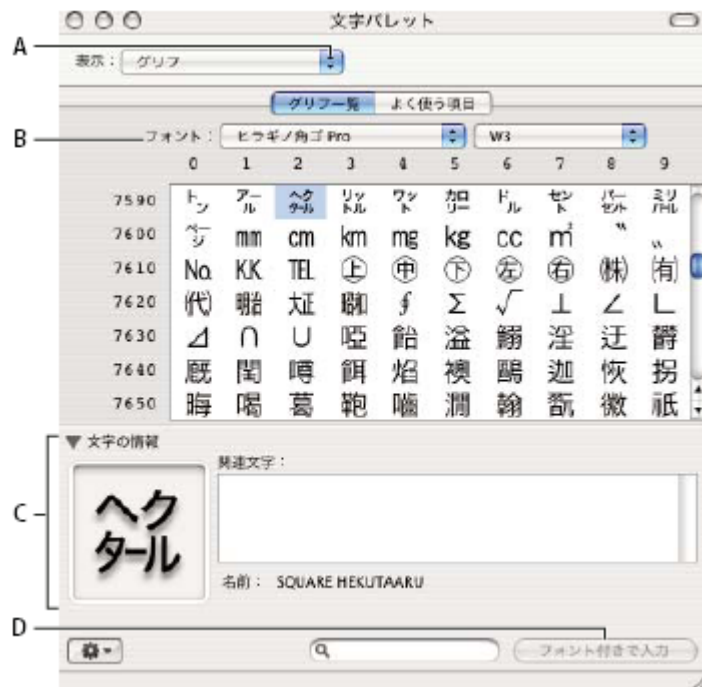
- (Windows) În Character Map, selectați opțiunea Advanced View, alegeți All din meniul Group By, apoi alegeți Unicode pentru Character Set.



Harta de caractere

A. Meniul Font B. Caseta de validare Advanced View

- (Mac OS) În paleta Character Kotoeri, selectați Glif din meniul Vizualizare.



Paleta Character Kotoeri

A. Meniul Vizualizare B. Meniul Font C. Informații despre caracter D. Butonul Inserare cu font

6 Alegeți un font OpenType asiatic din meniul Font.

7 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Windows) Selectați caracterul pe care doriți să-l utilizați, faceți clic pe Select, faceți clic pe Copy, apoi lipiți-l în Photoshop.
- (Mac OS) Faceți dublu clic pe caracterul pe care doriți să-l utilizați pentru a-l insera în document.

Opțiuni OpenType asiatic

Sunt disponibile opțiuni suplimentare OpenType, în funcție de font.

Japanese 78 Înlocuiește gliful standard cu gliful jp78-variant.

Expert japoneză Înlocuiește gliful standard cu glifuri expert-variant.

Japoneză tradițională Înlocuiește gliful standard cu gliful variantă tradițională.

Metrică proporțională Înlocuiește gliful de jumătate de grosime și grosime întreagă cu glif proporțional.

Kana Înlocuiește gliful kana standard cu glif kana optimizat pentru machetă orizontală. Totuși, diferențele sunt adesea foarte subtile.

Cursive romane Înlocuiește gliful proporțional standard cu glif cursiv.

Consultați și

“Aplicarea caracteristicilor OpenType” la pagina 411

Alegerea unui set mojikumi

Mojikumi determină compoziția textului japonez pentru spațierea caracterelor japoneze, a caracterelor romane, a punctuației, caracterelor speciale, liniei de început, liniei de final și numerelor. Photoshop include câteva seturi mojikumi predefinite, bazate pe Standardul industrial japonez (JIS) X 4051-1995.

❖ În paleta Paragraf, alegeți o opțiune din meniul pop-up Mojikumi:

Niciunul	Dezactivează utilizarea mojikumi
Mojikumi Set 1	Utilizează spațiere de jumătate de lățime pentru punctuație

<p>Mojikumi Set 2</p>	<p>Utilizează spațierea pe toată lățimea pentru majoritatea caracterelor, exceptând ultimul caracter din rând</p> <div data-bbox="817 344 1286 696" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>「日本語組版規則」は、文字の配置法を規定する。「日本語組版規則」では、1行を組み上げるために必要な制定源の規則について規定する。</p> </div> <div data-bbox="817 736 1286 1088" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>「日本語組版規則」は、文字の配置法を規定する。「日本語組版規則」では、1行を組み上げるために必要な制定源の規則について規定する。</p> </div> <p><i>Mojikumi Set 1 și Mojikumi Set 2</i></p>
<p>Mojikumi Set 3</p>	<p>Utilizează spațiere pe toată lățimea pentru majoritatea caracterelor și pentru ultimul caracter din rând</p>

<p>Mojikumi Set 4</p>	<p>Utilizează spațierea pe toată lățimea pentru toate caracterele</p> <div data-bbox="817 342 1286 696"> <p>「日本語組版規則」は、文字の配置法を規定する。「日本語組版規則」では、1行を組み上げるために必要な制定源の規則について規定する。</p> </div> <div data-bbox="817 736 1286 1090"> <p>「日本語組版規則」は、文字の配置法を規定する。「日本語組版規則」では、1行を組み上げるために必要な制定源の規則について規定する。</p> </div> <p>Mojikumi Set 3 și Mojikumi Set 4</p>
-----------------------	--

Alegerea setărilor kinsoku shori pentru un paragraf

Kinsoku shori specifică întreruperile de linii pentru textul japonez. Caracterele care nu se pot afla la începutul sau la sfârșitul unui rând sunt cunoscute sub numele de caractere *kinsoku*. Photoshop include seturi kinsoku slabe și maxime, bazate pe Standardul industrial japonez (JIS) X 4051-1995. Seturile kinsoku slabe omit simbolurile vocalelor lungi și caracterele hiragana mici.

❖ În paleta Paragraf, alegeți o opțiune din meniul pop-up Kinsoku Shori:

Niciunul	Dezactivează utilizarea opțiunii kinsoku shori.
JIS slab sau JIS maxim	Împiedică utilizarea următoarelor caractere la începutul sau la sfârșitul unui rând:

Set JIS slab	
Caractere care nu se pot afla la începutul unui rând	' " 、 。 々 > 》 』 』 』 』 > ㄥ ・ ㄥ !) , . : ; ?] }
Caractere care nu se pot afla la sfârșitul unui rând	' “ < 《 「 『 【 (([{

Set JIS maxim
Caractere care nu se pot afla la începutul unui rând !) , . : ; ?] } € — ' " % ° ° C ° F 、 。 々 > 》 」 』]] あいうえおつやゆよわ ^ ° > ゃ アイウエオツヤユヨワカケ ・—、マ!%) , . : ; ?] }
Caractere care nu se pot afla la sfârșitul unui rând ([{ £ \$ ' " < 《 「 『 【 〒 [# \$ (@ [{ ¥

Specificarea unui opțiuni kinsoku de întrerupere a liniei

❖ Din meniul panoului Paragraf, selectați Text Kinsoku Shori, apoi selectați una din metodele de mai jos:

Împingere înăuntru primul	Mută caracterele în sus până la linia precedentă, pentru ca nici unul din caracterele interzise să nu ajungă la începutul sau la sfârșitul unei linii.
Împingere în afară primul	Mută caracterele în jos până la linia următoare, pentru ca nici unul din caracterele interzise să nu ajungă la începutul sau la sfârșitul unei linii.
Numai împingere în afară	Mută întotdeauna caracterele în jos până la linia următoare, pentru ca nici unul din caracterele interzise să nu ajungă la începutul sau la sfârșitul unei linii. Nu se va încerca împingerea înăuntru.

Metoda selectată va fi bifată.

Specificarea unei opțiuni burasagari

Burasagari permite ca punctele pe un octet și pe doi octeți, precum și virgulele pe un octet și pe doi octeți să cadă în afara casetei de încadrare a paragrafului.

1 În panoul Paragraf, selectați Burasagari din meniul panoului.

2 Alegeți una din opțiunile din submeniu:

Fără	Dezactivează punctuația suspendată.
Obișnuit	Activează punctuația suspendată, dar nu forțează liniile neregulate să se alinieze la muchia casetei de încadrare.
Forțare	Forțează punctuația din afara casetei de încadrare prin întinderea liniilor ce se termină înăuntru casetei de încadrare și se termină cu unul din caracterele suspendate. <i>Notă: Opțiunile Burasagari nu sunt disponibile dacă opțiunea Kinsoku Shori este setată la Fără.</i>

Capitolul 15: Salvarea și exportul imaginilor

Adobe Photoshop acceptă o varietate de formate de fișiere pentru o gamă largă de necesități de ieșire. Puteți salva sau exporta imaginea în oricare din aceste formate. De asemenea, puteți utiliza caracteristicile speciale ale Photoshop pentru a adăuga informații fișierelor, pentru a configura mai multe machete de pagini și pentru a plasa imagini în alte aplicații.

Salvarea imaginilor

Salvarea fișierelor imagini

Formatele de fișiere grafice diferă prin modul în care reprezintă datele imaginilor (ca pixeli sau ca vectori), prin tehnicile de comprimare și prin caracteristicile Photoshop pe care le acceptă. Pentru a păstra toate caracteristicile Photoshop din imaginea editată (straturi, efecte, măști, stiluri și altele), este optim să salvați o copie a imaginii în format Photoshop (PSD). Ca majoritatea formatelor de fișiere, PSD poate accepta numai fișiere de maxim 2 GB ca dimensiune. În Photoshop, dacă lucrați cu fișiere document mai mari de 2 GB, puteți să salvați imaginea în format pentru documente mari (PSB), Photoshop Raw (numai imagine aplatizată) sau TIFF (numai dimensiuni de maxim 4 GB).

Notă: De asemenea, formatul DICOM acceptă fișiere mai mari de 2 GB.

Puteți să salvați imagini de 16 biți per canal numai în următoarele formate folosind comanda Salvare ca: Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, Large Document Format (PSB), Cineon, PNG și TIFF. La utilizarea comenzii Salvare pentru Web & Dispozitive cu o imagine de 16 biți per canal, Photoshop convertește automat imaginea din 16 biți per canal în 8 biți per canal.


Puteți să salvați imagini de 32 biți per canal numai în următoarele formate folosind comanda Salvare ca: Photoshop, Large Document Format (PSB), OpenEXR, Portable Bit Map, Radiance și TIFF.

Pentru salvarea imaginilor puteți utiliza următoarele comenzi:

Salvare Salvează modificările efectuate fișierului curent. Fișierul este salvat în formatul curent.

Salvare ca Salvează o imagine într-o altă locație sau sub alt nume de fișier. Comanda Salvare ca vă permite să salvați o imagine într-un alt format și cu diferite opțiuni.

Restituire Vă permite să salvați diferite versiuni ale unui fișier și să le comentați pe fiecare. Această comandă este disponibilă pentru o imagine gestionată de un spațiu de lucru Version Cue.

 Dacă lucrați cu un fișier dintr-un proiect Adobe Version Cue, bara de titlu a documentului oferă informații suplimentare despre starea fișierului.

Salvare pentru Web & Dispozitive Salvați o imagine optimizată pentru Web și dispozitive.

Consultați și

“Despre formate de fișiere și compresie” la pagina 455

Salvarea unui fișier

Utilizați comanda Salvare pentru a salva modificările fișierului curent sau comanda Salvare ca pentru a salva o versiune nouă a fișierului curent.

Consultați și

“Duplicarea unei imagini” la pagina 42

“Salvarea unei imagini în format brut cameră în alt format” la pagina 93

“Realizarea unui instantaneu al unei imagini” la pagina 55

Salvarea modificărilor fișierului curent

❖ Selectați Fișier > Salvare.

Salvarea unui fișier cu alt nume, locație sau format

1 Selectați Fișier > Salvare ca.

Notă: Plug-in-ul format brut cameră poate salva fișiere de imagini brute de pe cameră într-un alt format de fișier, ca Digital Negative (DNG).

2 Selectați un format din meniul Format.


Notă: Dacă selectați un format care nu acceptă toate caracteristicile documentului, va fi afișat un avertisment în partea inferioară a casetei de dialog. Dacă vedeți acest avertisment, este optim să salvați o copie a fișierului în format Photoshop sau în alt format care acceptă toate datele despre imagine.

3 Specificați un nume de fișier și o locație.

4 În caseta de dialog Salvare ca, selectați opțiunile de salvare.

5 Faceți clic pe Salvare.

Este afișată o casetă de dialog pentru selectarea opțiunilor la salvarea în anumite formate de imagine.

 Pentru a copia o imagine fără a o salva pe hard disc, utilizați comanda Duplicare. Pentru a stoca o versiune temporară a imaginii în memorie, utilizați paleta Istoric pentru a crea un instantaneu.

Opțiuni de salvare a fișierelor

Puteți seta o varietate de opțiuni de salvare a fișierelor în caseta de dialog Salvare ca. Disponibilitatea opțiunilor depinde de imaginea pe care o salvați și de formatul de fișier selectat. Dacă ați activat Version Cue, sunt disponibile opțiuni suplimentare, ca posibilitatea de a salva un fișier alternativ și introducerea comentariilor pentru versiuni.

Drept copie Salvează o copie a fișierului, păstrând fișierul curent deschis pe desktop.

Canale Alfa Salvează informații despre canalele alfa împreună cu imaginea. Dezactivarea acestei opțiuni elimină canalele alfa din imaginea salvată.

Straturile Păstrează toate straturile din imagine. Dacă această opțiune este dezactivată sau indisponibilă, toate straturile vizibile sunt aplatizate sau fuzionate (în funcție de formatul selectat).

Adnotări Salvează împreună cu imaginea adnotări, cum ar fi note sau adnotări audio.

Culori spot Salvează informații despre canalele spot împreună cu imaginea. Dezactivarea acestei opțiuni elimină culorile spot din imaginea salvată.

Utilizare Configurare probă, Profil ICC (Windows) sau Profil de culoare încorporat (Mac OS) Creează un document cu culori gestionate.

Notă: Următoarele opțiuni de previzualizare a imaginilor și de extensii pentru fișiere sunt disponibile numai dacă este selectată opțiunea Solicitare la salvare pentru opțiunile Previzualizări imagine și Adăugare la extensie fișier din caseta de dialog Preferințe de tratare fișiere.

Miniatură (Windows) Salvează date despre miniaturi pentru fișier.

Opțiunile pentru Previzualizări imagine (Mac OS) Salvează date despre miniaturi pentru fișier. Miniaturile sunt afișate în caseta de dialog Deschidere.

Utilizare minuscule Extensie Creează extensia fișierului în minuscule.

Opțiunile pentru Extensie fișier (Mac OS) Specifică formatul pentru extensii de fișiere. Selectați Adăugare pentru a adăuga extensia formatului la numele unui fișier și selectați Utilizare minuscule pentru a crea extensia cu minuscule.

Setarea preferințelor de salvare a fișierelor

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Windows) Selectați Editare > Preferințe > Tratare fișiere.
- (Mac OS) Selectați Photoshop > Preferințe > Tratare fișiere.

2 Setări următoarele opțiuni:

Previzualizări imagine	Selectați o opțiune pentru salvarea previzualizărilor imaginii: Fără salvare, pentru a salva fișierele fără previzualizări, Salvare întotdeauna, pentru a salva fișierele cu previzualizările specificate, sau Întrebare la salvare, pentru a asigura previzualizări în funcție de fiecare fișier. În Mac OS, puteți selecta unul sau mai multe tipuri de previzualizări. Consultați "Opțiuni de previzualizare a imaginii în Mac OS", mai jos.
Extensie fișier (Windows)	Selectați o opțiune pentru extensiile de fișiere din trei caractere, care indică formatul unui fișier: Utilizare majuscule pentru a adăuga extensiile fișierului utilizând caractere majuscule sau Utilizare minuscule pentru a adăuga extensii de fișiere utilizând caractere minuscule.
Adăugare extensie fișier (Mac OS)	Extensiile de fișiere sunt necesare fișierelor pe care doriți să le utilizați sau să le transferați pe un sistem Windows. Selectați o opțiune pentru adăugarea extensiilor la numele de fișiere: Niciodată, pentru a salva fișiere fără extensii, Întotdeauna, pentru a adăuga extensii la numele fișierelor, sau Întrebare la salvare, pentru a adăuga extensii în funcție de fiecare fișier. Selectați Utilizare minuscule pentru a adăuga extensii de fișiere utilizând caractere minuscule.

Opțiunile pentru previzualizările imaginii (Mac OS)

În Mac OS, puteți selecta unul sau mai multe din următoarele tipuri de previzualizări (pentru a mări viteza de salvare a fișierelor și a minimiza dimensiunea fișierului, selectați numai previzualizările necesare).

Pictogramă Utilizează previzualizarea ca pictogramă a unui fișier pe desktop.

Dimensiune maximă Salvează o versiune 72 ppi a fișierului, pentru utilizare în aplicații care pot deschide numai imagini Photoshop cu rezoluție mică. Pentru alte fișiere decât EPS, aceasta este o previzualizare PICT.

Miniatură Macintosh Afișează previzualizarea în caseta de dialog Deschidere.

Miniatură Windows Salvează o previzualizare pe care o pot afișa sistemele Windows.

Salvarea documentelor mari

Photoshop acceptă documente de maxim 300.000 pixeli în orice dimensiune și oferă trei formate de fișiere pentru salvarea documentelor cu imagini care depășesc 30.000 pixeli în orice dimensiune. Rețineți că majoritatea altor aplicații, inclusiv versiuni Photoshop anterioare Photoshop CS, nu pot trata fișiere mai mari de 2 GB sau imagini care depășesc 30.000 pixeli în orice dimensiune.

❖ Selectați Fișier > Salvare ca și selectați unul dintre următoarele formate de fișier:

Format pentru documente mari (PSB)	Acceptă documente de orice dimensiune. În fișierele PSB sunt păstrate toate caracteristicile Photoshop. Momentan, fișierele PSB sunt acceptate numai de Photoshop CS și versiuni ulterioare.
Photoshop Raw	Acceptă documente de orice dimensiune în pixeli sau a fișierului, dar nu acceptă straturi. Documentele mari salvate în formatul Photoshop Raw sunt aplatizate.
TIFF	Acceptă fișiere cu dimensiuni de maxim 4 GB. Documentele mai mari de 4 GB nu pot fi salvate în format TIFF.

Consultați și

“Formatul pentru documente mari” la pagina 458

“Formatul Photoshop Raw” la pagina 456

“TIFF” la pagina 461

Testarea imaginilor create în Photoshop pentru dispozitive mobile, cu Adobe Device Central

Device Central permite utilizatorilor Photoshop să previzualizeze aspectul fișierelor Photoshop pe o gamă largă de dispozitive mobile.

Profioniștii în creație pot crea fișiere Photoshop special pentru dispozitive mobile și pot testa ușor aceste fișiere. Utilizatorii pot crea un document în Photoshop pe baza unui dispozitiv vizat.

De exemplu, un designer de interfețe pentru utilizator poate utiliza Photoshop pentru a crea machete. Designerul poate testa machetele pe diverse dispozitive mobile, poate efectua ajustările necesare și poate transmite machetele îmbunătățite dezvoltatorilor.

Crearea de conținut mobil cu Adobe Device Central și Photoshop

1 Porniți Photoshop.

2 Selectați Fișier > Nou.

3 Faceți clic pe Device Central pentru a închide caseta de dialog din Photoshop și a deschide Device Central.

4 Selectați un tip de conținut.

Lista Dispozitive disponibile din partea stângă se actualizează și afișează dispozitivele care acceptă tipul de conținut selectat.

5 Din lista Dispozitive disponibile, selectați un singur dispozitiv destinație sau mai multe dispozitive (sau selectați un set sau un dispozitiv individual din lista Seturi de dispozitive).

Device Central listează dimensiunile de document sugerate pe baza dispozitivului sau a dispozitivelor selectate (dacă acestea au dimensiuni de afișare diferite). În funcție de designul sau conținutul pe care îl dezvoltați, puteți crea un document mobil separat pentru fiecare dimensiune de afișare sau puteți încercați să găsiți o dimensiune corespunzătoare pentru toate dispozitivele. Când optați pentru a doua abordare, vă recomandăm să utilizați cea mai mică sau cea mai mare dimensiune de document sugerată drept numitor comun. Puteți inclusiv să specificați o dimensiune personalizată în partea de jos a filei.

6 Faceți clic pe Creare.

Un fișier PSD gol cu dimensiunea specificată se deschide în Photoshop. Noul fișier are următorii parametri setați în mod prestabilit:

- Mod culoare: RGB/8 biți
- Rezoluție: 72 ppi
- Profil culoare: SRGB IEC61966-2.1

7 Completați fișierul PSD gol cu conținut în Photoshop.

8 La finalizare, selectați Fișier > Salvare pentru Web și dispozitive.

9 În caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive, selectați formatul dorit și modificați alte setări pentru export, dacă este cazul.

10 Faceți clic pe Device Central.

Un fișier temporar cu setările specificate pentru export este afișat în fila Emulator Device Central. Pentru a continua testarea, faceți dublu clic pe numele altui dispozitiv din lista Seturi de dispozitive sau Dispozitive disponibile.

11 Dacă, după previzualizarea fișierului în Device Central, trebuie să faceți modificări în acesta, reveniți în Photoshop.

12 În caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive din Photoshop, efectuați ajustările necesare, de exemplu selectați alt format sau altă calitate pentru export.

13 Pentru a testa fișierul din nou cu setările noi pentru export, faceți clic pe butonul Device Central.

14 Când sunteți satisfăcut de rezultate, faceți clic pe Salvare în caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive din Photoshop.


Notă: Pentru a deschide Device Central din Photoshop (în loc să creați și să testați un fișier), selectați Fișier > Device Central.

Pentru un tutorial despre crearea de conținut utilizând Photoshop și Device Central, vizitați http://www.adobe.com/go/vid0185_ro.

Salvarea fișierelor PDF

Salvarea fișierelor în format Photoshop PDF


Puteți utiliza comanda Salvare ca pentru a salva imagini RGB, cu culori indexate, CMYK, în tonuri de gri, în mod Bitmap, cu culori Lab și în bicromie în formatul Photoshop PDF. Deoarece documentul Photoshop PDF poate păstra date Photoshop, ca straturi, canale alfa, culori spot și adnotări, puteți deschide documentul și edita imaginile în Photoshop CS2 sau versiuni ulterioare. De asemenea, puteți utiliza formatul Photoshop PDF pentru a salva mai multe imagini într-un document cu mai multe pagini sau într-o prezentare diapanoră.

 Puteți salva rapid un fișier ca Photoshop PDF, redând acțiunea Salvare ca Photoshop PDF din fișier. Puteți accesa această acțiune selectând Producție din meniul paletei Acțiuni.

Pentru utilizatorii avansați, formatul Photoshop PDF oferă opțiuni pentru crearea documentului compatibil PDF/X, care este esențial, de exemplu, la trimiterea documentului în presa comercială, pe scară largă. PDF/X (Portable Document Format Exchange) este un subset al Adobe PDF, care elimină variabilele de culori, font și acoperire care conduc la probleme de tipărire.

De asemenea, puteți specifica opțiuni de securitate pentru restricționarea accesului la documentul PDF. Criptarea pe 128 biți RC4 (Acrobat 6 și versiuni ulterioare) are o opțiune pentru a permite utilizatorilor să vizualizeze metadate și miniaturi într-un document PDF securizat, utilizând Adobe Bridge.

Puteți salva setările PDF ca o presetare PDF pentru crearea fișierelor Photoshop PDF consecutive. Presetările și setările Adobe PDF sunt partajate între componentele Adobe Creative Suite, inclusiv Photoshop, InDesign, Illustrator, GoLive și Acrobat.

 Utilizatorii Adobe Creative Suite pot căuta informații suplimentare despre setările PDF partajate pentru aplicațiile Adobe Creative Suite în Ghidul de integrare PDF de pe CD-ul Creative Suite.

Consultați și

“Crearea unei prezentări PDF” la pagina 466

“Salvarea unei presetări Adobe PDF” la pagina 445

“Redarea unei acțiuni dintr-un fișier” la pagina 605

Salvarea unui fișier în formatul Photoshop PDF

1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți Photoshop PDF din meniul Format. Puteți să selectați o opțiune pentru culoare dacă doriți să încorporați un profil de culoare, sau să utilizați profilul specificat cu comanda Configurare probă. Puteți include de asemenea straturi, adnotări, culori pentru spoturi și canale alfa. Faceți clic pe Salvare.

2 În caseta de dialog Salvare Adobe PDF, selectați o presetare Adobe PDF care va specifica dacă fișierul PDF Photoshop va fi tipărit pe o imprimantă desktop sau un proofer, va fi trimis la o imprimantă comercială, distribuit prin e-mail, afișat pe Web și așa mai departe. Pentru detalii, consultați “Presetări Adobe PDF” la pagina 440.

Alegerea unei presetări este cel mai simplu mod de setare a opțiunilor pentru fișierul dvs. PDF Photoshop. După ce alegeți o presetare, faceți clic pe Salvare PDF pentru a genera fișierul PDF Photoshop. Dacă doriți să adăugați opțiuni de securitate sau să optimizați opțiunile de salvare pentru PDF, urmați pașii rămași din această procedură.

- 3 (Opțional) Alegeți opțiuni din meniul Standard și meniul Compatibilitate pentru a specifica pentru documentul PDF conformitatea cu PDF/X și compatibilitatea cu versiunea Acrobat. Pentru informații suplimentare, consultați “Niveluri de compatibilitate PDF” la pagina 442.
- 4 (Opțional) Selectați opțiunea General din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF pentru a seta opțiunile generale pentru salvarea fișierelor PDF. Pentru detalii privind fiecare opțiune, consultați “Opțiuni generale pentru Adobe PDF” la pagina 443.

Notă: Utilizatorii versiunilor Photoshop anterioare aplicației Photoshop CS2 pot deschide un PDF (care conține date Photoshop) ca PDF generic, cu straturile aplatizate. Selectați Fișier > Deschidere ca, și apoi selectați PDF generic din meniul Fișiere de tip (Windows) sau selectați Fișier > Deschidere și selectați PDF generic din meniul Format (Mac OS).

- 5 (Opțional) Selectați Compresie din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF pentru a specifica opțiunile de comprimare și sub-eșantionare pentru fișierul PDF. Pentru informații suplimentare, consultați “Opțiuni de comprimare și sub-eșantionare pentru Adobe PDF” la pagina 443.
- 6 (Opțional) Selectați opțiunea Ieșire din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF pentru a specifica opțiunile pentru gestionarea culorilor și PDF/X. Pentru informații suplimentare, consultați “Opțiuni pentru gestionarea culorilor și PDF/X pentru Adobe PDF” la pagina 444.
- 7 (Opțional) Pentru a adăuga elemente de securitate documentului dvs. PDF, selectați Securitate din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF. Specificați opțiunile pentru parolă și permisiunile pentru documentul dvs. PDF. Consultați și “Adăugarea elementelor de securitate în fișierele PDF” la pagina 445.

Notă: Nivelul de criptare depinde de setarea de compatibilitate a documentului dvs. PDF. Selectați o setare de compatibilitate diferită pentru a specifica un nivel de criptare mai ridicat sau mai scăzut.

- 8 (Opțional) Selectați Sumar din panoul din stânga al casetei de dialog Salvare Adobe PDF. Puteți revizui opțiunile specificate.
- 9 (Opțional) Dacă doriți să reutilizați setările de salvare a PDF-ului, faceți clic pe Salvare presetare și salvați setările ca presetare PDF. Noua presetare va fi afișată în meniul Presetare Adobe PDF la următoarea salvare a unui fișier PDF Photoshop și în toate produsele din Adobe Creative Suite. Consultați și “Salvarea unei presetări Adobe PDF” la pagina 445.
- 10 Faceți clic pe Salvare PDF. Photoshop închide caseta de dialog Salvare Adobe PDF și creează fișierul document PDF.


Consultați și

“Despre formate de fișiere și compresie” la pagina 455

Presetări Adobe PDF

O presetare PDF este un grup de setări care influențează procesul de creare a unui PDF. Aceste setări sunt menite să stabilească un echilibru între dimensiunea fișierului și calitate, în funcție de modul în care va fi utilizat fișierul PDF. Majoritatea presetărilor predefinite sunt partajate de componentele Adobe Creative Suite, inclusiv de InDesign, Illustrator, Photoshop și Acrobat. De asemenea, puteți crea și partaja presetări personalizate, care să răspundă cerințelor dvs. unice pentru rezultat.

Unele dintre presetările listate mai jos sunt disponibile numai după ce le mutați - dacă este cazul - din dosarul Bonusuri (unde sunt instalate implicit) în dosarul Setări. În mod obișnuit, dosarele Bonusuri și Setări se află în (Windows Vista) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF sau (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Unele presetări nu sunt disponibile în anumite componente Creative Suite.

 Revizuiți periodic setările PDF. Setările nu revin automat la setările implicite. Aplicațiile și utilitățile care creează PDF-uri utilizează ultimul set de setări PDF definit sau selectat.

Tipărire de calitate superioară Creează PDF-uri pentru tipărirea de calitate pe imprimante desktop și dispozitive de verificare. Această presetare utilizează PDF 1.4 (Windows) sau PDF 1.6 (Mac OS), sub-eșantionează imaginile color și în tonuri de gri la 300 ppi, iar imaginile monocrome la 1200 ppi, încorporează subseturi pentru toate fonturile, păstrează culorile neschimbate și nu aplatizează transparența (pentru tipurile de fișiere care acceptă transparență). Aceste PDF-uri pot fi deschise în Acrobat 5.0 și Acrobat Reader 5.0 și versiuni ulterioare. În InDesign, această presetare creează și PDF-uri cu taguri.

Implicit pentru Illustrator (numai Illustrator) Creează un PDF în care sunt păstrate toate datele din Illustrator. PDF-urile create cu această presetare pot fi redeschise în Illustrator fără pierderi de date.

Pagini supradimensionate (numai Acrobat) Creează PDF-uri potrivite pentru vizualizarea și tipărirea de desene tehnice mai mari de 200 x 200 inch. Aceste PDF-uri pot fi deschise în Acrobat și Reader 7.0 și versiuni ulterioare.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK și RGB) (numai Acrobat) Se utilizează pentru păstrarea pe termen lung (arhivare) a documentelor electronice. PDF/A-1b utilizează PDF 1.4 și convertește toate culorile la CMYK sau RGB, în funcție de standardul selectat. Aceste PDF-uri pot fi deschise în Acrobat și Reader 5.0 și versiuni ulterioare.

PDF/X-1a (2001 și 2003) PDF/X-1a necesită ca toate fonturile să fie încorporate, casetele de încadrare corespunzătoare ale PDF-ului să fie specificate și culorile să apară ca CMYK, culori spot sau ambele. Fișierele compatibile trebuie să conțină informații care descriu condiția de tipărire pentru care sunt pregătite. Fișierele PDF create compatibile cu PDF/X-1a pot fi deschise în Acrobat 4.0 și Acrobat Reader 4.0 și versiuni ulterioare.

PDF/X-1a utilizează PDF 1.3, sub-eșantionează imaginile color și în tonuri de gri la 300 ppi, iar imaginile monocrome la 1200 ppi, încorporează subseturi pentru toate fonturile, creează PDF-uri fără taguri și aplatizează transparența utilizând setarea Rezoluție mare.

Notă: Presetările PDF/X1-a:2003 și PDF/X-3 (2003) sunt plasate în calculatorul dvs. la instalare, dar sunt disponibile numai după ce le mutați din dosarul Bonusuri în dosarul Setări.

PDF/X-4 (2007) În Acrobat 8, această presetare este denumită PDF/X-4 DRAFT, pentru a reflecta starea preliminară a specificațiilor ISO din momentul livrării aplicației Acrobat. Această presetare este bazată pe PDF 1.4, care include suport pentru transparență live. PDF/X-4 are aceleași specificații pentru gestionarea culorilor și aceleași specificații pentru culori ale *Consortiului internațional pentru culori (ICC)* ca PDF/X-3. Puteți crea fișiere compatibile cu PDF/X-4 utilizând direct componentele Creative Suite 3 (Illustrator, InDesign și Photoshop). În Acrobat 8, utilizați caracteristica Verificare pentru a converti PDF-uri la PDF/X-4 DRAFT.

Fișierele PDF create compatibile cu PDF/X-4 pot fi deschise în Acrobat 7.0 și Reader 7.0 și versiuni ulterioare.

Calitate presă Creează fișiere PDF pentru producția tipărită de calitate superioară (de exemplu, pentru tipărirea digitală sau pentru separații pentru un procesor de imagini sau de plăci), dar nu creează fișiere compatibile cu PDF/X. În acest caz, calitatea conținutului este de cea mai mare importanță. Scopul este păstrarea tuturor informațiilor dintr-un fișier PDF de care are nevoie o imprimantă comercială sau un furnizor de servicii de tipărire pentru a tipări corect documentul. Acest set de opțiuni utilizează PDF 1.4, convertește culorile la CMYK, sub-eșantionează imaginile color și în tonuri de gri la 300 ppi, iar imaginile monocrome la 1200 ppi, încorporează subseturi pentru toate fonturile și păstrează transparența (pentru tipurile de fișiere care acceptă transparență).

Aceste fișiere PDF pot fi deschise în Acrobat 5.0 și Acrobat Reader 5.0 și versiuni ulterioare.

Notă: Înainte de a crea un fișier Adobe PDF pentru a fi trimis la o imprimantă comercială sau la un furnizor de servicii de tipărire, aflați care trebuie să fie rezoluția de ieșire și alte setări sau solicitați un fișier .joboptions cu setările recomandate. Este posibil să trebuiască să personalizați setările Adobe PDF pentru un anumit furnizor, apoi să furnizați un fișier .joboptions propriu.


PDF cu conținut îmbunătățit Creează fișiere PDF accesibile, care includ taguri, hiperlinkuri, semne de carte, elemente interactive și straturi. Acest set de opțiuni utilizează PDF 1.5 și încorporează subseturi pentru toate fonturile. De asemenea, optimizează fișierele pentru servire pe octeți. Aceste fișiere PDF pot fi deschise în Acrobat 6.0 și Acrobat Reader 6.0 și versiuni ulterioare. (Presetarea PDF cu conținut îmbunătățit este în dosarul Bonusuri.)

Notă: Această presetare era denumită eBook în versiunile anterioare ale anumitor aplicații.

Fișier de dimensiune minimă Creează fișiere PDF pentru afișarea pe web sau în Intranet, sau pentru distribuirea printr-un sistem de e-mail. Acest set de opțiuni utilizează compresia, sub-eșantionarea și o rezoluție relativ mică a imaginii. Convertește toate culorile la sRGB și (pentru conversiile bazate pe Distiller) nu încorporează fonturi. De asemenea, optimizează fișierele pentru servire pe octeți.

Aceste fișiere PDF pot fi deschise în Acrobat 5.0 și Acrobat Reader 5.0 și versiuni ulterioare.

Standard (numai Acrobat) Creează fișiere PDF pentru a fi tipărite pe imprimante desktop sau copiatoare digitale, pentru a fi publicate pe un CD sau pentru a fi trimise la un client ca o probă de publicare. Acest set de opțiuni utilizează compresia și sub-eșantionarea pentru a menține redusă dimensiunea fișierului, dar, de asemenea, încorporează subseturi pentru toate fonturile (permise) utilizate în fișier, convertește toate culorile la sRGB și tipărește la o rezoluție medie. Rețineți că subseturile de fonturi pentru Windows nu sunt încorporate implicit. Fișierele PDF create cu acest fișier de setări pot fi deschise în Acrobat 5.0 și Acrobat Reader 5.0 și versiuni ulterioare.

 Pentru informații suplimentare despre setările PDF partajate pentru componentele Creative Suite, consultați Ghidul de integrare PDF de pe DVD-ul Creative Suite.

Despre standardele PDF/X și PDF/A

Standardele PDF/X și PDF/A sunt definite de ISO (International Organization for Standardization). Standardele PDF/X se aplică pentru schimbul de conținut grafic; PDF/A se aplică pentru arhivarea pe termen lung a documentelor electronice. La conversia PDF, fișierul procesat este verificat pentru conformitatea cu standardul specificat. Dacă PDF-ul nu respectă standardul ISO selectat, va fi afișat un mesaj care vă solicită să selectați între anularea conversiei sau continuarea creării unui fișier care nu este conform cu standardul.

Cele mai utilizate standarde pentru fluxul de lucru pentru publicare sunt câteva formate PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3 și PDF/X-4 (în 2007). Standardele cele mai utilizate pentru arhivarea PDF-urilor sunt PDF/A-1a și PDF/A-1b (pentru cerințe mai puțin stricte).

Notă: Pentru informații suplimentare despre PDF/X și PDF/A, consultați [site-ul Web ISO](#) și [site-ul Web Adobe](#).

Niveluri de compatibilitate PDF

Când creați PDF-uri, trebuie să decideți ce versiune PDF doriți să utilizați. Puteți schimba versiunea PDF comutând la o altă presetare sau alegând o opțiune de compatibilitate când salvați ca PDF sau editați o presetare PDF.

În general, cu excepția cazurilor în care există o nevoie specifică pentru compatibilitatea cu versiunile anterioare, trebuie să utilizați cea mai recentă versiune (în acest caz, versiunea 1.7). Cea mai recentă versiune va include toate caracteristicile și funcționalitățile noi. Totuși, în cazul în care creați documente care vor fi distribuite pe scară largă, luați în considerare alegerea Acrobat 5 (PDF 1.4) sau Acrobat 6 (PDF 1.5), pentru a vă asigura că toți utilizatorii pot vizualiza și tipări documentul.

Următorul tabel compară anumite funcționalități din PDF-urile create utilizând setări de compatibilitate diferite.

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) și Acrobat 8 (PDF 1.7)
PDF-urile pot fi deschise cu Acrobat 3.0 și Acrobat Reader 3.0 și versiuni ulterioare.	PDF-urile pot fi deschise cu Acrobat 3.0 și Acrobat Reader 3.0 și versiuni ulterioare. Totuși, caracteristicile specifice versiunilor ulterioare pot fi pierdute sau pot să nu fie vizualizabile.	Majoritatea PDF-urilor pot fi deschise cu Acrobat 4.0 și Acrobat Reader 4.0 și versiuni ulterioare. Totuși, caracteristicile specifice versiunilor ulterioare pot fi pierdute sau pot să nu fie vizualizabile.	Majoritatea PDF-urilor pot fi deschise cu Acrobat 4.0 și Acrobat Reader 4.0 și versiuni ulterioare. Totuși, caracteristicile specifice versiunilor ulterioare pot fi pierdute sau pot să nu fie vizualizabile.
Nu poate conține ilustrații care utilizează efecte de transparență live. Orice transparență trebuie aplatizată înainte de conversia la PDF 1.3.	Acceptă utilizarea transparenței live în ilustrații. (Caracteristica Acrobat Distiller aplatizează transparența.)	Acceptă utilizarea transparenței live în ilustrații. (Caracteristica Acrobat Distiller aplatizează transparența.)	Acceptă utilizarea transparenței live în ilustrații. (Caracteristica Acrobat Distiller aplatizează transparența.)

Acrobat 4 (PDF 1.3)	Acrobat 5 (PDF 1.4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) și Acrobat 8 (PDF 1.7)
Straturile nu sunt acceptate.	Straturile nu sunt acceptate.	Păstrează straturile la crearea PDF-urilor din aplicații care acceptă generarea de documente PDF stratificate, ca Illustrator CS și versiuni ulterioare sau InDesign CS și versiuni ulterioare.	Păstrează straturile la crearea PDF-urilor din aplicații care acceptă generarea de documente PDF stratificate, ca Illustrator CS și versiuni ulterioare sau InDesign CS și versiuni ulterioare.
Este acceptat spațiul de culoare DeviceN cu 8 culori.	Este acceptat spațiul de culoare DeviceN cu 8 culori.	Este acceptat spațiul de culoare DeviceN cu maxim 31 de culori.	Este acceptat spațiul de culoare DeviceN cu maxim 31 de culori.
Pot fi încorporate fonturi pe mai mulți octeți. (Distiller convertește fonturile la încorporare.)	Pot fi încorporate fonturi pe mai mulți octeți.	Pot fi încorporate fonturi pe mai mulți octeți.	Pot fi încorporate fonturi pe mai mulți octeți.
Este acceptată securitatea RC4 pe 40 biți.	Este acceptată securitatea RC4 pe 128 biți.	Este acceptată securitatea RC4 pe 128 biți.	Sunt acceptate securitatea RC4 pe 128 biți și AES (Advanced Encryption Standard) pe 128 biți.

Opțiuni generale pentru PDF-urile Adobe

Puteți seta următoarele opțiuni în secțiunea General a casetei de dialog Opțiuni Adobe PDF:

Descriere Afișează descrierea presetării selectate și oferă un spațiu de editare a descrierii. Puteți lipi o descriere din zona de stocare temporară. Dacă editați descrierea unei presetări, cuvântul "(Modified)" va fi adăugat la sfârșitul numelui presetării.

Păstrare capacități de editare Photoshop Păstrează datele Photoshop din PDF, cum ar fi straturile, canalele alfa și culorile spoturilor. Documentele PDF Photoshop cu această opțiune pot fi deschise numai în Photoshop CS2 și în versiunile ulterioare.

Încorporare miniaturi de pagini Creează o imagine în miniatură a ilustrației.

Optimizare pentru vizualizare Web rapidă Optimizează fișierul PDF pentru vizualizare rapidă într-un browser Web.

Vizualizare PDF după salvare Deschide PDF-ul nou creat în aplicația prestabilită pentru vizualizarea PDF-urilor.

Opțiuni de comprimare și sub-eșantionare pentru PDF-urile Adobe

La salvarea ilustrațiilor în PDF-urile Adobe, puteți comprima text și grafică vectorială, și puteți comprima și sub-eșantiona imagini bitmap. În funcție de setările selectate, comprimarea și sub-eșantionarea pot reduce semnificativ dimensiunea unui fișier PDF cu o pierdere minoră sau chiar fără pierderea detaliilor și a preciziei.

Zona Compresie din caseta de dialog Opțiuni Adobe PDF este împărțită în trei secțiuni. Fiecare secțiune oferă următoarele opțiuni pentru comprimarea și sub-eșantionarea imaginilor din ilustrații.

Sub-eșantionare Dacă doriți să utilizați fișierul PDF pe Web, utilizați sub-eșantionarea pentru a permite o compresie mai înaltă. Dacă intenționați să tipăriți fișierul PDF la o rezoluție mare, nu utilizați sub-eșantionarea. Selectați opțiunea Fără sub-eșantionare pentru a dezactiva toate opțiunile de sub-eșantionare.

Sub-eșantionarea se referă la scăderea numărului de pixeli dintr-o imagine. Pentru a sub-eșantiona imagini, selectați o *metodă de interpolare* — sub-eșantionare medie, sub-eșantionare sau sub-eșantionare bicubică — și introduceți rezoluția dorită (în pixeli per inch). Apoi introduceți rezoluția în caseta text Pentru imagini peste. Toate imaginile cu rezoluția peste acest prag vor fi sub-eșantionate.

Metoda de interpolare pe care o alegeți determină modul de ștergere a pixelilor:

- **Sub-eșantionare medie** Stabilește media pixelilor dintr-o zonă eșantion și înlocuiește toată zona cu culoarea medie a pixelilor la rezoluția specificată. Sub-eșantionarea medie este același lucru cu re-eșantionarea bilineară.
- **Sub-eșantionare** Selectează un pixel în centrul zonei eșantion și înlocuiește întreaga zonă cu culoarea acelui pixel. Sub-eșantionarea reduce semnificativ timpul de conversie prin comparație cu celelalte metode de sub-eșantionare, dar conduce la imagini mai puțin uniforme și continue. Sub-eșantionarea este același lucru cu re-eșantionarea de tip Cel mai apropiat vecin.
- **Sub-eșantionare bicubică** Utilizează o medie ponderată pentru a stabili culoarea pixelilor, care de obicei conduce la rezultate mai bune decât metoda de sub-eșantionare prin simpla calculare a mediei. Metoda bicubică este cea mai lentă dar și ce mai precisă, conducând la gradațiile cele mai fine.

Compresie Determină tipul de comprimare utilizat.

• **Comprimare ZIP** Este recomandată pentru zone mari acoperite cu aceeași culoare sau modele repetitive și pentru imagini alb-negru care conțin modele repetitive. Comprimarea ZIP este fără pierderi.

• **Comprimare JPEG** Este adecvată pentru tonurile de gri și imaginile color. Comprimarea JPEG se face *cu pierderi*, ceea ce înseamnă că sunt reduse datele imaginii și ar putea fi redusă și calitatea; totuși, se încearcă reducerea dimensiunii fișierului cu pierderi minime de informații. Deoarece comprimarea JPEG elimină datele, fișierele rezultate ar putea fi mult reduse față de cele obținute utilizând comprimarea ZIP.

• **JPEG2000** Este noul standard internațional pentru comprimarea și împachetarea datelor din imagini. La fel ca și comprimarea JPEG, comprimarea JPEG2000 este adecvată pentru tonurile de gri și imaginile color. Oferă de asemenea avantaje suplimentare, cum ar fi afișarea progresivă și comprimarea fără pierderi, care nu sunt disponibile la comprimarea JPEG. Formatul JPEG2000 este disponibil numai dacă a fost selectat Acrobat 6 (PDF 1.5) sau o versiune ulterioară din meniul Compatibilitate.

Calitate imagine Determină nivelul de comprimare aplicat. Opțiunile disponibile depind de metoda de comprimare. Pentru comprimarea JPEG2000, Photoshop oferă opțiunile Fără pierderi, Maximă, Ridicată, Medie, Scăzută și Minimă. Pentru comprimarea JPEG, Photoshop oferă opțiunile Minimă, Scăzută, Medie, Ridicată și Maximă. Pentru comprimarea ZIP, Photoshop oferă o opțiune Calitate imagine de 8 biți. Opțiunea Calitate imagine de 8 biți este fără pierderi, adică datele nu sunt eliminate pentru reducerea dimensiunii fișierului, deci calitatea imaginii nu este afectată.

Dimensiune dală mozaic Specifică dimensiunea dalelor utilizate în imagini la comprimarea JPEG2000. Când sunt utilizate valori scăzute ale calității imaginii pentru optimizarea imaginilor mai mici de 1024 x 1024 pixeli, utilizarea celei mai mari dimensiuni de dală produce cele mai bune rezultate. În general, o dimensiune de dală de mozaic de 1024 este cea mai potrivită pentru majoritatea imaginilor. Dimensiuni mai mici ale dalelor de mozaic sunt utilizate de obicei pentru imagini cu dimensiuni mai mici (pentru vizualizarea pe dispozitive cum ar fi telefoanele celulare).

Conversie imagine de la 16 biți pe canal la 8 biți pe canal Convertește imaginile de la 16 biți pe canal la imagini cu 8 biți pe canal (selectată implicit). Zip este singura metodă de comprimare disponibilă dacă opțiunea Conversie la 16 biți este debifată. Dacă setarea de compatibilitate a documentului este Acrobat 5 (PDF 1.4) sau o versiune anterioară, opțiunea Conversie la 16 biți nu este disponibilă, iar imaginile sunt convertite automat la 8 biți pe canal.

Gestionarea culorilor și opțiunile PDF/X pentru Adobe PDF

Puteți seta următoarele opțiuni în secțiunea Ieșire a casetei de dialog Opțiuni Adobe PDF. Interacțiunile dintre opțiunile de ieșire se modifică în funcție de activarea/dezactivarea gestionării culorilor și de standardul PDF selectat.

Conversie de culoare Specifică modul de reprezentare a informațiilor despre culori în fișierul Adobe PDF. Când converțiți obiecte culoare la RGB sau CMYK, selectați și un profil destinație din meniul pop-up. Toate informațiile despre culorile spot sunt păstrate la conversia de culoare; numai echivalentele culorilor de proces sunt supuse conversiei la spațiul de culoare desemnat.

• **Fără conversie** Păstrează datele pentru culori ca atare.

• **Conversie la destinație** Convertește toate culorile la profilul selectat pentru destinație. Regula de includere a profilului stabilește dacă profilul este inclus sau nu.

Destinație Descrie gama reproductibilă a dispozitivului de ieșire RGB sau CMYK final, cum ar fi monitorul dvs. sau un standard SWOP. Utilizând acest profil, Photoshop convertește informațiile de culoare ale documentului (definite de profilul sursă din secțiunea Spații de lucru a casetei de dialog Setări pt. culoare) la spațiul de culoare al dispozitivului de ieșire destinație.

Regulă de includere profil Stabilește dacă un profil de culoare este inclus în fișier.

Nume profil intenție la ieșire Specifică pentru document condiția de tipărire caracterizată. Pentru crearea fișierelor compatibile PDF/X este necesar un profil de intenție la ieșire. Acest meniu este disponibil numai dacă a fost selectat un standard PDF/X (sau o presetare) în caseta de dialog Opțiuni Adobe PDF.

Condiție de ieșire Descrie condiția de tipărire dorită. Această intrare poate fi utilă pentru destinatarul vizat al documentului PDF.

Identificator condiție de ieșire Un indicator pentru mai multe informații privind condiția de tipărire dorită. Identificatorul este introdus automat pentru condițiile de tipărire care sunt incluse în registrul ICC.

Nume registru Indică adresa Web pentru mai multe informații privind registrul. URL-ul este introdus automat pentru nume de regiștri ICC.

Adăugarea securității la fișiere PDF

La salvarea ca PDF, puteți adăuga protecție prin parolă și restricții de securitate, limitând nu numai cine poate deschide fișierul, dar și cine poate copia sau extrage conținut, tipări documentul și altele.

Un fișier PDF poate solicita parole pentru deschiderea unui document (parolă pentru deschiderea documentului) și pentru modificarea setărilor de securitate (parolă pentru permisiuni). Dacă setați restricții de securitate în fișierul dvs., trebuie să setați ambele parole; în caz contrar, oricine deschide documentul poate elimina restricțiile. Dacă un fișier este deschis cu o parolă pentru permisiuni, restricțiile de securitate sunt dezactivate temporar.

Pentru a proteja fișierele PDF prin parolă, este utilizată metoda de securitate RC4 de la RSA Corporation. În funcție de setarea Compatibilitate (din categoria General), nivelul de criptare va fi ridicat sau redus.

Notă: *Presetările Adobe PDF nu acceptă parole și setări de securitate. Dacă selectați parole și setări de securitate în caseta de dialog Export Adobe PDF, apoi faceți clic pe Salvare presetare, parolele și setările de securitate nu vor fi păstrate.*

Salvarea unei presetări Adobe PDF

Deși presetările PDF prestabilite se bazează pe cele mai bune practici, este posibil să descoperiți că fluxul dvs. de lucru necesită setări PDF specializate care nu sunt disponibile utilizând presetările integrate. În această situație, puteți să creați și să salvați propriile presetări personalizate pentru reutilizare în Photoshop sau orice produs din Adobe Creative Suite.

În Photoshop, puteți să salvați presetarea utilizând comanda Presetări Adobe PDF sau făcând clic pe butonul Salvare presetare din caseta de dialog Salvare Adobe PDF. Presetările Adobe PDF sunt salvate ca fișiere cu extensia .joboptions. Această opțiune este utilă dacă, de exemplu, doriți ca furnizorul sau imprimanta dvs. să vă trimită un fișier .joboptions cu presetările Adobe PDF care funcționează cel mai bine cu fluxul de lucru al acestora.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Editare > Presetări Adobe PDF.
- Dacă salvați un document PDF Photoshop, faceți clic pe butonul Salvare presetare din caseta de dialog Salvare Adobe PDF după ce ați introdus propriile setări pentru PDF. Săriți peste etapele 2 și 3.

2 Dacă selectați comanda Presetări Adobe PDF, efectuați una din următoarele operații în caseta de dialog Presetări Adobe PDF:

- Pentru a crea o presetare nouă, faceți clic pe butonul Nou din caseta de dialog Presetări Adobe PDF. În caseta de dialog Presetare PDF nouă, introduceți un nume pentru presetare în caseta de text Presetare.
- Pentru a edita o presetare personalizată existentă, selectați presetarea și faceți clic pe Editare. (Nu puteți edita presetările prestabilite.)

3 Setări opțiunile PDF.

4 Salvați presetarea, efectuând una din operațiile următoare:

- Faceți clic pe OK în caseta de dialog Presetare PDF nouă sau Editare presetare PDF. Presetarea nouă este afișată în lista Presetări. Faceți clic pe Finalizat după crearea presetărilor.
- În caseta de dialog Salvare, introduceți un nume pentru presetare în caseta de text Nume fișier și faceți clic pe Salvare.

Presetările Adobe PDF sunt stocate în Documents and Settings/[user name]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings (Windows) sau Users/[user name]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings (Mac OS). Toate presetările Adobe PDF pe care le salvați în aceste locuri sunt disponibile în celelalte aplicații Adobe Creative Suite.

Notă: Pentru a salva presetarea PDF într-un alt loc decât cel prestabilit, faceți clic pe butonul Salvare ca din caseta de dialog Presetări Adobe PDF și selectați destinația sau în caseta de dialog Salvare deplasați-vă la destinație și faceți clic pe Salvare.

Consultați și

“Salvarea unui fișier în formatul Photoshop PDF” la pagina 439

Încărcarea, editarea sau ștergerea presetărilor Adobe PDF


Presetările Adobe PDF (setările de creare) sunt disponibile în Photoshop și în alte produse din Adobe Creative Suite. Din caseta de dialog Presetări Adobe PDF puteți salva, încărca, edita sau șterge presetări Adobe PDF.

❖ Selectați Editare > Presetări Adobe PDF și efectuați oricare dintre acțiunile de mai jos:

- Pentru a salva setările ca presetare nouă, faceți clic pe butonul Creare, specificați setările în caseta de dialog Presetare PDF nouă și faceți clic pe OK.
- Pentru a edita o presetare Adobe PDF, selectați-o în fereastra Presetare, faceți clic pe butonul Editare și modificați setările din caseta de dialog Editare presetare PDF.

Notă: Chiar dacă nu puteți edita presetările Adobe PDF care au fost instalate cu Photoshop (numele presetărilor instalate cu Photoshop sunt incluse în paranteze drepte), puteți să selectați una dintre ele și să faceți clic pe butonul Nou. În caseta de dialog Presetare PDF nouă puteți modifica setările și le puteți salva ca o presetare nouă.

- Pentru a șterge o presetare Adobe PDF, selectați presetarea în fereastra Presetare și faceți clic pe butonul Ștergere. Nu puteți șterge presetările Adobe PDF care au fost instalate cu Photoshop.
- Pentru a încărca o presetare Adobe PDF, faceți clic pe butonul Încărcare, selectați fișierul presetat și faceți clic pe butonul Încărcare. Presetarea va fi adăugată în fereastra Presetări.

 Când căutați o presetare Adobe PDF de încărcat, în caseta de dialog Încărcare sunt vizibile numai fișierele cu extensia .joboptions.

- Pentru a închide caseta de dialog Presetare opțiuni PDF, faceți clic pe butonul Finalizat.
- Pentru a salva o presetare într-o locație diferită de cea prestabilită, faceți clic pe butonul Salvare ca, denumiți presetarea cu un nume nou (dacă este cazul), deplasați-vă la destinație și faceți clic pe Salvare.

Consultați și

“Salvarea unei presetări Adobe PDF” la pagina 445

Salvarea și exportarea fișierelor în alte formate

Salvarea unui fișier în format TIFF

TIFF este un format de imagine raster (bitmap) flexibil, acceptat de toate aplicațiile virtuale de pictură, editare de imagini și machetare de pagini.

- 1 Selectați Fișier > Salvare ca, alegeți TIFF din meniul Format și faceți clic pe Salvare.
- 2 În caseta de dialog Opțiuni TIFF, selectați opțiunile dorite și faceți clic pe OK.

Adâncime culoare (numai 32 biți)	Specifică adâncimea de culoare (16, 24 sau 32 de biți) a imaginii salvate.
----------------------------------	--

Compresie imagine	Specifică o metodă pentru comprimarea datelor imaginii compozite. Dacă salvați un fișier TIFF pe 32 de biți, puteți specifica faptul că fișierul va fi salvat cu compresie cu predictor, dar nu aveți opțiunea de a utiliza compresia JPEG. Compresia cu predictor oferă un mod de comprimare îmbunătățit, rearanjând valorile în virgulă mobilă, și funcționează atât cu compresie LZW cât și ZIP.
Ordine pixeli	Scriveți fișierul TIFF cu datele pentru canale intercalate sau organizate după plan. Anterior, aplicația Photoshop scria întotdeauna fișierele TIFF cu canalele în ordine intercalată. Teoretic, fișierul cu ordine planară poate fi citit și scris mai rapid, și oferă o comprimare ceva mai bună. Ambele ordini pentru canale sunt compatibile cu versiuni anterioare ale aplicației Photoshop.
Ordine bytes	Selectează platforma pe care poate fi citit fișierul. Această opțiune este utilă atunci când nu știți în ce program poate fi deschis fișierul. Photoshop și aplicațiile cele mai recente pot citi fișiere utilizând ordonarea bytes-ilor de tip IBM PC, sau de tip Macintosh.
Salvare piramidă imagine	Păstrează informațiile multirezoluție. Photoshop nu oferă opțiuni pentru deschiderea fișierelor multirezoluție, imaginea se deschide la cea mai mare rezoluție din cadrul fișierului. Totuși, Adobe InDesign și unele servere pentru imagini oferă suport pentru deschiderea formatelor multirezoluție.
Salvare transparență	Păstrează transparența ca un canal alfa suplimentar, la deschiderea fișierului în altă aplicație. Transparența este întotdeauna păstrată la redeschiderea fișierului în Photoshop.
Compresie strat	Specifică o metodă pentru comprimarea datelor pentru pixeli în straturi (spre deosebire de datele compozite). Multe aplicații nu pot citi datele pentru strat și le omit la deschiderea unui fișier TIFF. Totuși, aplicația Photoshop poate citi datele de strat din fișierele TIFF. Deși fișierele care includ date de strat sunt mai mari decât cele care nu conțin aceste date, salvarea datelor pentru strat elimină nevoia de a salva și administra un fișier PSD separat pentru reținerea datelor de strat. Alegeți Abandonare straturi și salvare o copie dacă doriți să aplatizați imaginea. <i>Notă: Pentru ca Photoshop să vă solicite confirmarea înainte de salvarea unei imagini cu mai multe straturi, selectați opțiunea Întrebare înaintea salvării fișierelor & TIFF stratificate din zona Manipulare fișiere din caseta de dialog Preferințe.</i>

Consultați și


“TIFF” la pagina 461

“Despre formate de fișiere și compresie” la pagina 455

Salvarea unui fișier în format JPEG

Puteți utiliza comanda Salvare ca pentru a salva imagini CMYK, RGB și cu tonuri de gri în format JPEG. Formatul JPEG comprimă dimensiunea fișierului prin abandonarea selectivă a datelor.

Notă: Puteți de asemenea să salvați o imagine ca unul sau mai multe fișiere JPEG, utilizând comanda Salvare pentru Web & Dispozitive

 Pentru a salva rapid un fișier ca JPEG cu calitate medie, efectuați asupra fișierului acțiunea Salvare ca JPEG mediu. Puteți accesa această acțiune selectând Producție din meniul paletelor Acțiuni.

- 1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți JPEG din meniul Format.
- 2 În caseta de dialog Opțiuni JPEG, selectați opțiunile dorite și faceți clic pe OK.

Mată	Oferă opțiuni de culoare mată pentru simularea aparenței transparenței de fundal în imaginile care conțin transparență.
Opțiuni imagine	Specifică informații despre calitatea imaginii. Selectați o opțiune din meniul Calitate, deplasați glisiera pop-up Calitate sau introduceți o valoare între 0 și 12 în caseta de text Calitate.
Opțiuni format	Specifică formatul fișierului dvs. JPEG. Linie de bază ("Standard") utilizează un format recunoscut de majoritatea browserelor Web. Linie de bază optimizată creează un fișier cu culori optimizate și o dimensiune ceva mai mică. Progresiv afișează o serie de versiuni din ce în ce mai detaliate ale imaginii (dvs. specificați câte), pe măsură ce aceasta se descarcă. <i>Notă: Nu toate browserele Web acceptă imaginile JPEG optimizate și progresive.</i> <i>Notă: Este posibil ca unele aplicații să nu poată citi fișierul CMYK salvat în format JPEG. În plus, dacă descoperiți că o aplicație Java nu poate citi fișierul dvs. JPEG (în niciun mod de culoare), încercați să salvați fișierul fără previzualizarea miniaturii.</i>

Consultați și

“Despre formate de fișiere și compresie” la pagina 455

“Formatul JPEG” la pagina 458

“Redarea unei acțiuni dintr-un fișier” la pagina 605

Salvarea unui fișier în format PNG

Puteți utiliza comanda Salvare ca pentru a salva imagini în modul RGB, Culoare indexată sau Bitmap în format PNG.

Notă: Puteți de asemenea să salvați o imagine ca unul sau mai multe fișiere PNG, utilizând comanda Salvare pentru Web & Dispozitive

- 1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți PNG din meniul Format.
- 2 Selectați o opțiune pentru întrețesere:

Niciunul	Afișează imaginea într-un browser numai când descărcarea s-a finalizat.
----------	---

Întrețesut	Afișează în browser versiuni ale imaginii cu rezoluție mai mică, pe măsură ce fișierul se descarcă. Întrețeserea face ca timpul de descărcare să pară mai scurt, dar crește de asemenea dimensiunea fișierului.
------------	---

3 Faceți clic pe OK.

Consultați și

“Formatul PNG” la pagina 460

Salvarea unui fișier în format GIF

Puteți utiliza comanda Salvare ca pentru a salva imagini în modul RGB, Culoare indexată, Tonuri de gri sau Bitmap direct în format CompuServe GIF (cunoscut ca GIF). Imaginea este convertită automat la modul Culoare indexată.

- 1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți CompuServe GIF din meniul Format.
- 2 Pentru imaginile RGB, este afișată caseta de dialog Culoare indexată. Specificați opțiunile de conversie și faceți clic pe OK.
- 3 Selectați o ordine de rânduri pentru fișierul GIF și faceți clic pe OK.

Normal	Afișează imaginea într-un browser numai când descărcarea s-a finalizat.
Întrețesut	Afișează în browser versiuni ale imaginii cu rezoluție mai mică, pe măsură ce fișierul se descarcă. Întrețeserea face ca timpul de descărcare să pară mai scurt, dar crește de asemenea dimensiunea fișierului. <i>Notă: Puteți de asemenea să salvați o imagine ca unul sau mai multe fișiere GIF, utilizând comanda Salvare pentru Web & Dispozitive</i>

Consultați și

“GIF” la pagina 458

“Conversia unei imagini în tonuri de gri sau a unei imagini RGB în culori indexate” la pagina 115

Salvarea unui fișier în format Photoshop EPS

În principiu, toate aplicațiile de machetare a paginilor, de procesare a textului și de grafică acceptă fișiere EPS (Encapsulated PostScript) importate sau plasate. Pentru a tipări fișiere EPS, trebuie să utilizați o imprimantă PostScript. Imprimantele non-PostScript vor tipări numai previzualizarea la rezoluția ecranului.

- 1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți Photoshop EPS din meniul Format.
- 2 În caseta de dialog Opțiuni EPS, selectați opțiunile dorite și faceți clic pe OK.

Previzualizare	Creează o imagine la rezoluție mică pentru vizualizarea în aplicația destinație. Selectați TIFF pentru a partaja un fișier EPS între sisteme Windows și Mac OS. O previzualizare pe 8 biți este color, iar o previzualizare pe 1 bit este alb-negru și are un aspect neregulat. O previzualizare pe 8 biți creează un fișier mai mare decât o previzualizare pe 1 bit. Consultați și “Adâncimea de culoare” la pagina 61.
Codarea	Stabilește modul în care datele de imagine sunt trimise către un dispozitiv de ieșire PostScript. Opțiunile de codare sunt descrise mai jos.

Includere ecran semiton și includere funcție de transfer	Controlează specificațiile de tipărire pentru activitățile de tipărire comercială specializată. Studiați imprimanta înainte de a selecta aceste opțiuni.
Alburi transparente	Afișează zonele de alb ca transparente. Această opțiune este disponibilă numai pentru imagini în mod Bitmap.
Gestionare culori PostScript	Convertește datele pentru fișiere la spațiul de culoare al imprimantei. Nu selectați această opțiune dacă intenționați să plasați imaginea în alt document cu culori gestionate. <i>Notă: Numai imprimantele PostScript de nivel 3 acceptă gestionarea culorilor PostScript pentru imaginile CMYK. Pentru a tipări o imagine CMYK utilizând gestionarea culorilor PostScript pe o imprimantă de nivel 2, converțiți imaginea la modul Lab înainte de a salva în formatul EPS.</i>
Includere date vectoriale	Păstrează în fișier toate graficele vectoriale (cum ar fi formele și tipurile). Totuși, datele vectoriale din fișierele EPS și DCS sunt disponibile numai pentru alte aplicații; datele vectoriale sunt rasterizate dacă re deschideți fișierul în Photoshop. Această opțiune este disponibilă numai dacă fișierul dvs. conține date vectoriale.
Interpolare imagine	Aplică efectul de antialias la imaginile tipărite la rezoluție scăzută.

Consultați și

“Formatul Photoshop EPS” la pagina 456

Opțiunile de codare Photoshop EPS

ASCII sau ASCII85 Codează dacă tipăriți dintr-un sistem Windows sau dacă survin erori la tipărire sau alte dificultăți.

Binar Produce un fișier mai mic și lasă datele originale intacte. Totuși, este posibil ca unele aplicații de machetare a paginilor și unele software-uri pentru tipărirea comercială și tipărirea prin rețea să nu accepte fișierele Photoshop EPS binare.

JPEG Comprimează fișierul prin abandonarea unor date de imagine. Puteți selecta nivelul compresiei JPEG de la foarte mic (JPEG calitate maximă) la foarte mare (JPEG calitate scăzută). Fișierele cu codare JPEG pot fi tipărite numai pe imprimante PostScript de nivelul 2 (sau ulterioare) și nu pot fi separate în plăci individuale.

Salvarea unui fișier în format Photoshop DCS

Formatul DCS (Desktop Color Separations) este o versiune de format EPS care vă permite să salvați separări de culoare ale fișierelor CMYK sau multicanal.

1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți Photoshop DCS 1.0 sau Photoshop DCS 2.0 din meniul Format.

2 În caseta de dialog Format DCS, selectați opțiunile dorite și faceți clic pe OK.

Caseta de dialog include toate opțiunile disponibile pentru fișierele Photoshop EPS. În plus, meniul DCS vă oferă opțiunea de a crea un fișier compozit cu 72 ppi care poate fi plasat într-o aplicație de machetare a paginilor sau utilizat ca martor al imaginii:

Format DCS 1,0	Creează un fișier pentru fiecare canal de culoare dintr-o imagine CMYK. Puteți de asemenea să creați un al cincilea fișier: un compozit cu tonuri de gri sau color. Pentru a vizualiza fișierul compozit, trebuie să păstrați toate cele cinci fișiere într-un singur dosar.
----------------	--

Format DCS 2.0	Păstrează canalele de culoare spot în imagine. Puteți salva canalele de culoare ca fișiere multiple (la fel ca pentru DCS 1.0) sau ca fișier unic. Alegerea fișierului unic salvează spațiu pe disc. Puteți de asemenea să includeți un compozit color sau în tonuri de gri.
-----------------------	---

Consultați și

“Formatele Photoshop DCS 1.0 și 2.0” la pagina 456

Salvarea unui fișier în formatul Photoshop Raw

Formatul Photoshop Raw este un format de fișier pentru transferul imaginilor între aplicații și platforme pentru computere. Formatul Photoshop Raw nu este același cu formatul brut cameră.

1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți Photoshop Raw din meniul Format.

2 În caseta de dialog Opțiuni Photoshop Raw, efectuați următoarele acțiuni:

- (Mac OS) Specificați valorile pentru tipul de fișier și creatorul fișierului, sau acceptați valorile prestabilite.
- Specificați un parametru pentru antet.
- Indicați dacă se salvează canalele într-o ordine intercalată sau neintercalată.

Consultați și

“Formatul Photoshop Raw” la pagina 456

Salvarea unui fișier în format BMP

Formatul BMP este un format de imagine pentru sistemul de operare Windows. Imaginile pot fi de la alb-negru (1 byte per pixel) până la color pe 24 de biți (16,7 milioane de culori).

1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți BMP din meniul Format.

2 Introduceți un nume de fișier și o locație și faceți clic pe Salvare.

3 În caseta de dialog Opțiuni BMP, selectați un format de fișier, specificați adâncimea de culoare și, dacă este necesar, selectați Simetrie ordine rânduri. Pentru mai multe opțiuni, faceți clic pe Moduri avansate și specificați opțiunile pentru BMP.

4 Faceți clic pe Salvare.

Consultați și

“Formatul BMP” la pagina 457

Salvarea unui fișier cu 16 biți per canal în format Cineon

Imaginile RGB care au 16 biți per canal pot fi salvate în formatul Cineon pentru utilizarea în sistemul Kodak Cineon Film.

❖ Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți Cineon din meniul Format.

Consultați și

“Formatul Cineon” la pagina 457

Salvarea unui fișier în format Targa

Formatul Targa (TGA) acceptă imagini de orice dimensiune cu 1 până la 32 de biți de culoare. Este creat pentru hardware-ul Truevision, dar este de asemenea utilizat și în alte aplicații.

1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți Targa din meniul Format.

2 Introduceți un nume de fișier și o locație și faceți clic pe Salvare.

- 3 În caseta de dialog Opțiuni Targa, selectați o rezoluție, selectați opțiunea Compresie (RLE) dacă doriți să comprimați fișierul și apoi faceți clic pe OK.

Consultați și


“Targa” la pagina 460

Salvarea unui fișier în format JPEG 2000 (plug-in Photoshop opțional)

Pentru a salva fișiere în format JPEG 2000, trebuie să obțineți plug-in-ul opțional JPEG 2000 și să-l instalați în acest loc: Adobe Photoshop CS3/Plug-Ins/File Formats. Acest plug-in este disponibil pe CD-ul de instalare Photoshop CS3 în Goodies/Optional Plug-Ins/File Formats. Formatul extins JPEG 2000 (JPF) oferă un set extins de opțiuni față de formatul standard JPEG 2000 (JP2). Totuși, puteți face fișierele compatibile cu JP2, selectând opțiunea corespunzătoare din caseta de dialog JPEG 2000.

Notă: În formatul JPEG 2000 nu puteți salva imaginile în modul Bicromie, Multicanal sau Bitmap. Pentru a salva aceste fișiere în formatul JPEG 2000, convertiți-le mai întâi la modul Culoare RGB.

- 1 Selectați Fișier > Salvare ca și alegeți JPEG 2000 din meniul Format.
- 2 Introduceți un nume de fișier și un loc, selectați opțiunile de salvare și faceți clic pe Salvare. Se va deschide caseta de dialog JPEG 2000.
Notă: Dacă doriți să salvați un fișier compatibil cu JP2, trebuie să selectați opțiunea Profil ICC (Windows) sau opțiunea Profil culoare încorporat (Mac OS) în caseta de dialog Salvare ca. În caz contrar, opțiunea Compatibil JP2 nu va fi disponibilă în caseta de dialog JPEG 2000. Opțiunea Compatibil JP2 crește ușor dimensiunea fișierului JPF. Rețineți că vizualizatoarele pentru JP2 nu acceptă în mod obligatoriu profilurile ICC și metadatele prezente în fișierele JPF, astfel încât este posibil ca fidelitatea culorii și alte caracteristici să nu funcționeze conform așteptărilor.
- 3 (Opțional) Introduceți o valoare în caseta de text Dimensiune fișier pentru a seta o dimensiune vizată pentru fișierul salvat. Valoarea din caseta de text Calitate se modifică pentru a reflecta cea mai bună calitate pentru dimensiunea de fișier pe care o introduceți.
- 4 Alegeți oricare dintre următoarele opțiuni:

Fără pierderi	<p>Comprimă imaginea fără a pierde din calitatea acesteia. Selectarea aceste opțiuni creează un fișier mai mare. Deselectați Fără pierderi pentru a crea un fișier mai mic. Apoi trageți glisiera pop-up Calitate sau introduceți o valoare în caseta de text Calitate pentru a specifica nivelul de calitate a imaginii. O valoare mai mare conduce la o calitate mai bună a imaginii și o dimensiune mai mare a fișierului.</p> <p>Dacă specificați o calitate a imaginii ce intră în conflict cu dimensiunea vizată a fișierului, introdusă anterior, Photoshop va modifica automat valoarea din caseta de text Dimensiune fișier.</p>
Mod Rapid	<p>Permite previzualizarea și codarea rapide pentru imagine. Modul Rapid nu acceptă controlul dimensiunii fișierului, optimizarea progresivă sau codarea cu pierderi cu un filtru undă pentru numere întregi.</p>
Includere metadate	<p>Include informații despre fișier. Dacă fișierul dvs. de imagine conține trasee și doriți să stocați informațiile despre acestea în fișierul JPEG 2000, trebuie să selectați opțiunea Metadate.</p>
Includere setări de culoare	<p>Include profilul de culoare încorporat într-o imagine.</p> <p> Debifați opțiunile Includere metadate și Includere setări de culoare pentru a scădea dimensiunea fișierului imagine.</p>

Includere transparență	Păstrează transparența în imaginea originală. Opțiunea Includere transparență este inactivată dacă imaginea nu conține transparență.
Compatibil JP2	Creează un fișier care poate fi afișat în software-ul de vizualizare care acceptă formatul standard JPEG 2000 (JP2) dar care nu acceptă formatul JPEG 2000 (JPF).

5 Faceți clic pe butonul Opțiuni avansate pentru a seta următoarele opțiuni:

Conformitate	Specifică dispozitivele cu care este conform fișierul. În prezent sunt acceptate numai dispozitivele generale (cum ar fi browserele Web).
Filtru de undă	Specifică tipul de numere (coeficienții) utilizate pentru codarea fișierului. Virgula mobilă este mai precisă, dar nu poate fi utilizată pentru comprimarea Fără pierderi. Selectarea opțiunii de compresie Fără pierderi setează automat opțiunea Filtru de undă la Întreg.  <i>Selectați Virgulă mobilă sau Întreg, în funcție de imagine și de rezultatul dorit. Întreg este de obicei cea mai bună opțiune pentru un aspect global consistent al imaginii. Virgula mobilă poate clarifica imaginea, dar poate conduce la unele pierderi de calitate pentru muchii.</i>
Dimensiune dală mozaic	Specifică dimensiunea dalelor de mozaic utilizate în imagine. Când sunt utilizate valori scăzute ale calității pentru optimizarea imaginilor mai mici de 1024 x 1024 pixeli, utilizarea celei mai mari dimensiuni de dală conduce la cele mai bune rezultate.  <i>O dimensiune de dală de mozaic de 1024 este cea mai potrivită pentru majoritatea imaginilor. La crearea fișierelor cu dimensiuni mici (pentru mobile etc.), utilizați o dimensiune mai mică pentru dalele de mozaic.</i>
Format Metadate	Specifică formatele pentru metadate de inclus în fișierul de imagine. JPEG2000 XML sunt date XML specifice JPEG 2000; această opțiune este disponibilă numai dacă fișierul de imagine conține acest tip de date. XMP reprezintă date de informații despre fișier, iar EXIF reprezintă date pentru camera digitală.
Format setări de culoare	Specifică formatele pentru setările de culoare de inclus în fișierul de imagine. Profilul ICC, opțiunea prestabilită, include profilul ICC complet specificat în caseta de dialog Salvare ca. Opțiunea Profil ICC restricționat este utilizată în dispozitivele portabile, cum ar fi telefoanele celulare și PDA-urile. Un profil ICC restricționat trebuie să fie într-un fișier JP2.

6 Selectați o ordine de optimizare din meniul Ordine:

Creștere miniatură	Prezintă o secvență de imagini miniatură mici, ale căror dimensiuni cresc până ce ajung la dimensiunea integrală a imaginii.
--------------------	--

Progresiv	Prezintă versiuni din ce în ce mai detaliate ale întregii imagini, pe măsură ce datele devin disponibile (de exemplu transmiterea în flux prin Web către un browser). Imaginile JPEG progresive au o dimensiune de fișier ceva mai mare, necesită mai mult RAM pentru vizualizare și nu sunt acceptate de toate aplicațiile și software-urile de vizualizare JPEG 2000.
Culoare	Afișează imaginea mai întâi în tonuri de gri, apoi ca imagine color.
Regiune de interes	Vă permite să selectați un canal alfa pentru a defini o regiune de interes dacă documentul Photoshop conține unul sau mai multe canale alfa. După ce canalul alfa a fost încărcat ca regiune de interes, selectați o valoare pentru opțiunea Îmbunătățire pentru a scădea sau a crește calitatea regiunii de interes față de restul imaginii. Rețineți că opțiunea Îmbunătățire nu modifică dimensiunea fișierului de imagine, deci îmbunătățirea canalului alfa scade calitatea zonei din afara canalului alfa (și viceversa). Opțiunile Regiune de interes și Îmbunătățire nu sunt disponibile dacă documentul Photoshop nu are un canal alfa. <i>Notă: Canalul (alfa, spot sau mască rapidă) utilizat pentru definirea regiunii de interes este abandonat în fișierul JPEG 2000 salvat final.</i>

- 7** Pentru a previzualiza modul în care imaginea va fi afișată în software-ul de vizualizare JPEG 2000, asigurați-vă că ați ales o ordine de optimizare la pasul 6. Opțiunea Previzualizare ia în considerare modul în care este optimizată imaginea și deschide corespunzător imaginea. În zona Previzualizare descărcare din caseta de dialog JPEG 2000, selectați o rată de descărcare din meniul pop-up pentru a vizualiza durata estimată de descărcare a imaginii, apoi faceți clic pe butonul Previzualizare.

Puteți utiliza meniul pop-up Setare zoom previzualizare pentru a apropia sau depărta imaginea, pentru vizualizare mai bună. Puteți de asemenea să utilizați instrumentul Zoom și instrumentul Mână pentru a ajusta zona de vizualizare din previzualizare.

- 8** Faceți clic pe OK pentru a genera fișierul imagine JPEG 2000.

Consultați și

“Formatul JPEG” la pagina 458

Exportul straturilor în fișiere

Puteți exporta și salva straturi ca fișiere individuale utilizând o varietate de formate, inclusiv PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa și TIFF. Straturile sunt denumite automat pe măsură ce sunt salvate. Puteți seta opțiuni pentru controlul generării numelor.

- 1 Selectați Fișier > Scripturi > Export straturi în fișiere.
- 2 În caseta de dialog Export straturi în fișiere, sub Destinație, faceți clic pe Parcurgere pentru a selecta o destinație pentru fișierele exportate. În mod prestabilit, fișierele generate sunt salvate în dosarul eșantion ca fișier sursă.
- 3 Introduceți un nume în caseta de text Prefix nume fișier pentru a specifica un nume comun pentru fișiere.
- 4 Selectați opțiunea Numai straturi vizibile dacă doriți să exportați numai acele straturi care au vizibilitatea activată în paleta Straturi. Utilizați această opțiune dacă nu doriți să exportați toate straturile. Dezactivați vizibilitatea pentru straturile pe care nu doriți să le exportați.
- 5 Selectați un format de fișier din meniul Tip fișier. Setări opțiunile după caz.
- 6 Bifați opțiunea Profil ICC dacă doriți ca profilul spațiului de lucru să fie încorporat în fișierul exportat. Această acțiune este importantă pentru fluxurile de lucru cu gestionarea culorilor.

7 Faceți clic pe Rulare.

Formate de fișiere

Despre formate de fișiere și compresie

Formatele de fișiere grafice diferă în modul în care reprezintă datele imaginilor (ca pixeli sau ca vectori), în tehnica de comprimare și în caracteristicile Photoshop pe care le acceptă. Cu câteva excepții, (de exemplu formatul pentru documente mari (PSB), Photoshop Raw și TIFF), majoritatea formatelor de fișiere nu pot accepta documente mai mari de 2 GB.

Notă: Dacă un format de fișier acceptat nu apare în caseta de dialog sau submeniul corespunzător, este posibil să fie necesară instalarea modulului plug-in pentru format

Despre compresia fișierelor

Multe formate de fișiere utilizează compresia pentru a reduce dimensiunea fișierelor de imagine bitmap. Tehnicile *fără pierderi* comprimă fișierul fără a elimina detaliile de imagine sau informațiile despre culoare; tehnicile *cu pierderi* elimină detaliile. Următoarele tehnici de compresie sunt cele mai utilizate:

RLE (Run Length Encoding) Compresie fără pierderi; acceptată de unele formate de fișiere Windows comune.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Compresie fără pierderi; acceptată de formatele de fișier TIFF, PDF, GIF și limbaj PostScript. Cea mai utilă pentru imaginile cu zone ample într-o singură culoare.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Compresie cu pierderi; acceptată de formatele de fișier JPEG, TIFF, PDF și limbaj PostScript. Recomandată pentru imaginile cu tonuri continue, cum ar fi fotografiile. JPEG utilizează compresia cu pierderi. Pentru a specifica o calitate a imaginii, selectați o opțiune din meniul Calitate, deplasați glisiera pop-up Calitate sau introduceți o valoare între 0 și 12 în caseta de text Calitate. Pentru rezultate optime la tipărire, selectați compresia cu maxim de calitate. Fișierele JPEG pot fi tipărite numai pe imprimante PostScript de nivelul 2 (sau ulterioare) și nu pot fi separate în plăci individuale.

CCITT O familie de tehnici de compresie fără pierderi pentru imaginile alb-negru; acceptată de formatele de fișier PDF și limbaj PostScript. (CCITT reprezintă abrevierea numelui francez pentru International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee.)

ZIP Compresie fără pierderi; acceptată de formatele de fișier PDF și TIFF. Ca și LZW, compresia ZIP este cea mai eficientă pentru imaginile care conțin zone mari într-o singură culoare.

Consultați și

“Salvarea fișierelor imaginii” la pagina 435

“Despre modulele plug-in” la pagina 50

Maximizarea compatibilității la salvarea fișierelor

1 Selectați Editare > Preferințe > Manipulare fișiere (Windows) sau Photoshop > Preferințe > Manipulare fișiere (Mac OS).

2 Selectați Întotdeauna din meniul Maximizare compatibilitate fișier PSD. Această acțiune salvează o imagine compozit (aplatizată) împreună cu straturile documentului.

Notă: Dacă dimensiunea fișierului reprezintă o problemă sau dacă deschideți fișierele numai în Photoshop, dezactivarea opțiunii Maximizare compatibilitate fișier PSD reduce semnificativ dimensiunea fișierului. În meniul Maximizare compatibilitate fișier PSD, selectați fie Solicitare, pentru a vi se solicita confirmarea la maximizarea compatibilității la salvare, sau Niciodată pentru ca documentul să fie salvat fără maximizarea compatibilității.

Dacă editați sau salvați o imagine utilizând o versiune mai recentă de Photoshop, caracteristicile neacceptate sunt abandonate.

format Photoshop (PSD)

Formatul Photoshop (PSD) este formatul implicit pentru fișiere și singurul format, în afară de formatul pentru documente mari (PSB), care acceptă majoritatea caracteristicilor Photoshop. Datorită strânsei integrări dintre produsele Adobe, alte

aplicații Adobe cum ar fi Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects și Adobe GoLive pot să importe direct fișiere PSD și pot să păstreze multe dintre caracteristicile Photoshop. Pentru mai multe informații, consultați asistența specifică aplicației Adobe respective.

La salvarea unui fișier PSD, puteți seta preferința de maximizare a compatibilității fișierului. Aceasta salvează o versiune compozită a unei imagini cu straturi în fișier, astfel încât să poată fi citită de către alte aplicații, inclusiv versiunile anterioare ale Photoshop. Păstrează de asemenea aparența straturilor amestecate în viitor.

Imaginile cu 16 biți per canal și imaginile cu 32 de biți per canal cu interval dinamic ridicat pot fi salvate ca fișiere PSD.

format Photoshop 2.0

(Mac OS) Puteți utiliza acest format pentru a deschide o imagine în Photoshop 2.0 sau pentru a exporta o imagine într-o aplicație care acceptă numai fișierele Photoshop 2.0. Salvarea în formatul Photoshop 2.0 aplatizează imaginea și abandonează informațiile despre straturi.

Formatele Photoshop DCS 1.0 și 2.0

Formatul Desktop Color Separations (DCS) este o versiune a formatului EPS standard care vă permite să salvați separații de culoare ale imaginilor CMYK. Puteți utiliza formatul DCS 2.0 pentru a exporta imagini care conțin canale spot. Pentru a tipări fișiere DCS, trebuie să utilizați o imprimantă PostScript.

Formatul Photoshop EPS

Formatul de fișier limbaj Encapsulated PostScript (EPS) poate conține atât grafică vectorială cât și bitmap, și este acceptat teoretic de toate programele pentru grafică, ilustrații și machetare a paginilor. Formatul EPS este utilizat pentru transferul ilustrațiilor PostScript între aplicații. Când deschideți un fișier EPS care conține grafică vectorială, Photoshop rasterizează imaginea, convertind grafica vectorială în pixeli.

Formatul EPS acceptă modulele de culoare Lab, CMYK, RGB, Culoare indexată, Bicromie, Tonuri de gri și Bitmap, și nu acceptă canalele alfa. EPS nu acceptă traseele de tăiere. Formatul Desktop Color Separations (DCS), o versiune a formatului EPS standard, vă permite să salvați separații de culoare ale imaginilor CMYK. Puteți utiliza formatul DCS 2.0 pentru a exporta imaginile care conțin canale spot. Pentru a tipări fișiere EPS, trebuie să utilizați o imprimantă PostScript.

Photoshop utilizează formatele EPS TIFF și EPS PICT pentru a vă permite să deschideți imagini salvate în formate de fișiere care creează previzualizări, dar care nu sunt acceptate de Photoshop (cum ar fi QuarkXPress®). Puteți edita și utiliza o imagine de previzualizare deschisă, așa cum ați utiliza orice alt fișier cu rezoluție mică. Previzualizarea EPS PICT este disponibilă numai în Mac OS.

Notă: Formatele EPS TIFF și EPS PICT sunt mai relevante pentru versiunile Photoshop anterioare. Versiunea Photoshop curentă include caracteristici de rasterizare pentru deschiderea fișierelor care includ date vectoriale.

Formatul Photoshop Raw

Formatul Photoshop Raw este un format de fișier flexibil pentru transferul imaginilor între aplicații și platforme pentru computere. Acest format acceptă imaginile CMYK, RGB și tonurile de gri cu canale alfa, precum și imagini multicanal și Lab fără canale alfa. Documentele salvate în formatul Photoshop Raw pot avea orice dimensiune în pixeli sau a fișierului, dar nu pot conține straturi.

Formatul Photoshop Raw constă într-un flux de bytes care descrie informațiile de culoare din imagine. Fiecare pixel este descris în format binar, cu valoarea 0 pentru negru și 255 pentru alb (pentru imaginile cu 16 biți pe canal, valoarea pentru alb este 65535). Photoshop desemnează numărul de canale necesare pentru a descrie imaginea, plus canalele suplimentare din imagine. Puteți specifica extensia fișierului (Windows), tipul fișierului (Mac OS), creatorul fișierului (Mac OS) și informațiile din antet.

În sistemul Mac OS, tipul de fișier este de obicei un ID de 4 caractere care identifică fișierul - de exemplu, TEXT identifică fișierul ca fișier text ASCII. Creatorul fișierului este de asemenea, de obicei, un ID de 4 caractere. Cele mai multe aplicații Mac OS au un ID unic de creator al fișierului, care este înregistrat în grupul Apple Computer Developer Services.

Parametrul Antet specifică numărul de bytes de informații care sunt afișate în fișier înainte să înceapă informațiile efective despre imagine. Această valoare determină numărul de zerouri inserate la începutul fișierului ca înlocuitori. În mod prestabilit, nu există niciun antet (dimensiune antet = 0). Puteți introduce un antet la deschiderea fișierului în format brut.

Puteți de asemenea să salvați fișierul fără antet și apoi să utilizați un program de editare de fișiere, cum ar fi HEdit (Windows) sau Norton Utilities® (Mac OS), pentru a înlocui zerourile cu informații de antet.

Puteți să salvați imaginea într-un format intercalat sau neintercalat. Dacă alegeți formatul intercalat, valorile pentru culori (de exemplu roșu, verde și albastru) sunt stocate secvențial. Alegerea dvs. depinde de solicitările aplicației care va deschide fișierul.

Notă: O imagine Photoshop Raw nu este în același format ca un fișier de imagine în format brut cameră dintr-o cameră digitală. Un fișier de imagine în format brut cameră este într-un format proprietar, specific camerei, care este în esență un "negativ digital", fără filtre, ajustări ale balansului de alb sau alte procesări de către cameră.

Consultați și

"Salvarea documentelor mari" la pagina 437

Formatul Digital Negative (DNG)

Digital Negative (DNG) este un format de fișier care conține date de imagine în format brut dintr-o cameră digitală și metadata care definesc semnificația datelor. DNG, formatul de arhivare disponibil public de la Adobe pentru fișierele în format brut cameră, este proiectat pentru a furniza compatibilitate și a scădea proliferarea curentă a formatelor brute cameră. Plug-in-ul format brut cameră poate salva datele de imagine în format brut cameră în formatul DNG. Pentru mai multe informații despre formatul de fișier Digital Negative (DNG), vizitați www.adobe.com și căutați termenul "Digital Negative". Veți găsi informații detaliate și o legătură către un forum de utilizatori.

Consultați și

"Salvarea unei imagini în format brut cameră în alt format" la pagina 93

Formatul BMP

BMP este un format de imagine Windows standard pe calculatoarele compatibile DOS și Windows. Formatul BMP acceptă modurile de culoare RGB, Culoare indexată, Tonuri de gri și Bitmap. Puteți să specificați un format Windows sau OS/2® și o adâncime de culoare de până la 32 biți per canal pentru imagine. Pentru imaginile pe 4 biți și 8 biți utilizând formatul Windows, puteți specifica de asemenea compresia RLE.

Imaginile BMP sunt scrise în mod normal de jos în sus; totuși, puteți bifa opțiunea Simetrie ordine rânduri pentru a le scrie de sus în jos. Puteți de asemenea să selectați o metodă de codare diferită, făcând clic pe Moduri avansate. (Opțiunile Simetrie ordine rânduri și Moduri avansate sunt cele mai relevante pentru programatorii de jocuri și ceilalți utilizatori care folosesc DirectX.)

Formatul Cineon

Dezvoltat de Kodak, Cineon este un format digital cu 10 biți per canal potrivit pentru compoziție, manipulare și îmbunătățire electronică. Utilizând formatul Cineon, puteți scrie o ieșire direct în film, fără pierderi de calitate a imaginii. Formatul este utilizat în sistemul Cineon Digital Film, care transferă imagini de pe film în formatul Cineon și înapoi pe film.

Formatul DICOM

Formatul DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine) este utilizat de obicei pentru transferul și stocarea imaginilor medicale, cum ar fi cele obținute cu ultrasunete sau scanări. Fișierele DICOM conțin atât date de imagini cât și anteturi, care stochează informații privind pacientul și imaginea medicală. Puteți să deschideți, să editați și să salvați fișiere DICOM în Photoshop Extended.

Consultați și

"fișiere DICOM (Photoshop Extended)" la pagina 587

Formatul Diafilm

Formatul Diafilm este utilizat pentru fișierele de film sau animație RGB create cu Adobe Premiere Pro®. Dacă redimensionați, re-eșantionați, eliminați canalele alfa sau modificați modul de culoare sau formatul de fișier al unui fișier

diafilm în Photoshop, nu veți putea să-l salvați înapoi în formatul Diafilm. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați asistența Adobe Premiere Pro.

GIF

Graphics Interchange Format (GIF) este formatul de fișier cel mai folosit pentru afișarea graficii cu culoare indexată și a imaginilor în documentele cu limbaj de marcare a hipertextului (HTML) din World Wide Web și alte servicii online. GIF este un format comprimat LZW proiectat pentru minimizarea dimensiunii fișierelor și a timpului de transfer electronic. Formatul GIF păstrează transparența în imaginile cu culori indexate; totuși, nu acceptă canalele alfa.

IFF

IFF (Interchange File Format) este disponibil prin intermediul unui plug-in opțional. Este un format de stocare cu scop general, care poate asocia și stoca mai multe tipuri de date. IFF este portabil și are extensii care acceptă date de imagini statice, sunete, muzică, video și text. Formatul IFF include Maya IFF și IFF (fostul Amiga IFF).

Formatul JPEG

Formatul Joint Photographic Experts Group (JPEG) este folosit de obicei pentru afișarea fotografiilor și a altor imagini cu tonuri continue în documentele cu limbaj de marcare a hipertextului (HTML) din World Wide Web și alte servicii online. Formatul JPEG acceptă modurile de culoare CMYK, RGB și Tonuri de gri, și nu acceptă canalele alfa. Spre deosebire de formatul GIF, JPEG păstrează toate informațiile de culoare într-o imagine RGB, dar comprimă dimensiunea fișierului prin abandonarea selectivă a datelor.

O imagine JPEG este decomprimată automat la deschidere. Un nivel mai mare de comprimare conduce la o calitate a imaginii mai redusă, iar un nivel mai mic de comprimare conduce la calitate mai ridicată a imaginii. În majoritatea cazurilor, opțiunea Calitate maximă conduce la un rezultat identic cu originalul.

Formatul JPEG 2000 (plug-in Photoshop opțional)

JPEG 2000 este un format de fișier care oferă mai multe opțiuni și o flexibilitate mai mare decât formatul JPEG standard (JPG). Utilizând JPEG 2000, puteți produce imagini cu compresie și calitate mai bune, atât pentru publicarea pe Web cât și pentru tipărire. Pentru a salva fișiere în format JPEG 2000, trebuie să localizați plug-in-ul opțional JPEG 2000 și să-l instalați în acest loc: Adobe Photoshop CS3/Plug-Ins/File Formats. Puteți găsi plug-in-ul pe CD-ul de instalare Photoshop CS3 în Goodies/Optional Plug-Ins/File Formats.

Notă: Pentru a vizualiza fișierele imagine JPEG 2000 de pe Web, browserul dvs. trebuie să aibă un plug-in care permite vizualizarea fișierelor JPEG 2000.

Spre deosebire de fișierele JPEG tradiționale, care sunt cu pierderi, formatul JPEG 2000 acceptă opțional compresia fără pierderi. Formatul JPEG 2000 acceptă și fișierele cu culori pe 16 biți sau cu tonuri de gri și transparența pe 8 biți, și poate reține canalele alfa și canalele spot. Modurile Tonuri de gri, RGB, CMYK și Lab sunt singurele moduri acceptate de formatul JPEG 2000.

Formatul JPEG 2000 acceptă de asemenea o regiune de interes (ROI) pentru minimizarea dimensiunii fișierelor și păstrarea calității în regiunile critice ale unei imagini. Utilizând canalul alfa, puteți specifica zona (ROI) în care trebuie păstrată majoritatea detaliilor, permițând o compresie mai mare și mai puține detalii în alte regiuni.

Consultați și

“Despre măști și canale alfa” la pagina 267

Formatul pentru documente mari

Formatul pentru documente mari (PSB) acceptă documente de până la 300.000 de pixeli, în orice dimensiune. Sunt acceptate toate caracteristicile Photoshop, cum ar fi straturi, efecte și filtre. Puteți salva imagini cu 32 de biți per canal, cu interval dinamic ridicat, ca fișiere PSB. Dacă salvați un document în format PSB, acesta va putea fi deschis numai cu Photoshop CS sau versiuni ulterioare. Alte aplicații și versiuni anterioare ale Photoshop nu pot deschide documente salvate în formatul PSB.

Notă: Cele mai multe aplicații și versiuni anterioare ale Photoshop nu acceptă documente cu dimensiuni de fișier mai mari de 2 GB.

Consultați și

“Salvarea documentelor mari” la pagina 437

Formatul OpenEXR

OpenEXR (EXR) este un format de fișier utilizat de către industria de efecte vizuale pentru imaginile cu interval dinamic ridicat. Formatul de film are fidelitate de culoare ridicată și un interval dinamic corespunzător pentru utilizarea în producția de filme cinematografice. Dezvoltat de Industrial Light and Magic, OpenEXR acceptă multiple metode de compresie cu sau fără pierderi. Un film OpenEXR poate conține un număr arbitrar de canale, iar formatul acceptă atât imaginile cu 16 biți cât și pe cele cu 32 de biți.

PCX

Formatul PCX este utilizat de obicei de calculatoarele compatibile IBM PC. Majoritatea software-urilor pentru PC acceptă versiunea 5 a formatului PCX. O paletă de culori VGA standard este utilizată cu fișierele cu versiune 3, care nu acceptă paletele de culori personalizate.

Formatul PCX acceptă modurile de culoare Bitmap, Tonuri de gri, Culoare indexată și RGB, și nu acceptă canalele alfa. PCX acceptă metoda de compresie RLE. Imaginile pot avea adâncime de culoare de 1, 4, 8 sau 24 de biți.

PDF

Portable Document Format (PDF) este un format de fișier flexibil, care poate fi utilizat între diferite platforme și diferite aplicații. Pe baza modelului de imagine PostScript, fișierele PDF afișează și păstrează cu acuratețe fonturi, machete de pagini și grafică vectorială și bitmap. În plus, fișierele PDF pot conține caracteristici de căutare și navigare pentru documentele electronice, cum ar fi legăturile electronice. PDF acceptă imaginile cu 16 biți per canal. Adobe Acrobat are de asemenea și un instrument TouchUp pentru obiecte pentru editări minore ale imaginilor dintr-un PDF. Pentru mai multe informații privind lucrul cu imagini în PDF-uri, consultați asistența Acrobat.

Notă: Instrumentul TouchUp pentru obiecte poate fi folosit în principal pentru revizii de ultim minut al imaginilor și obiectelor. Cel mai bine este să editați imaginea în Photoshop, înainte de salvarea ca PDF.

Photoshop recunoaște două tipuri de fișiere PDF: Fișiere PDF Photoshop și fișiere PDF generice. Puteți deschide ambele tipuri de fișiere PDF. Când salvați fișierele PDF, Photoshop le salvează implicit ca fișiere Photoshop PDF. Debifați opțiunea Păstrare capacități de editare Photoshop din secțiunea General din caseta de dialog Salvare PDF, pentru a salva un fișier PDF generic.

Fișiere Photoshop PDF Create utilizând comanda Photoshop Salvare ca, cu opțiunea Păstrare capacități de editare Photoshop bifată în secțiunea General a casetei de dialog Salvare PDF. Fișierele Photoshop pot conține o singură imagine.

Formatul Photoshop PDF acceptă toate modurile de culoare (cu excepția modului Multicanal) și caracteristicile care sunt acceptate în formatul Photoshop standard. Photoshop PDF acceptă și compresia JPEG și ZIP, cu excepția imaginilor în mod Bitmap, care utilizează compresia CCITT Grup 4.

Fișiere PDF generice Create utilizând comanda Photoshop Salvare ca, cu opțiunea Păstrare capacități de editare Photoshop debifată în secțiunea General a casetei de dialog Salvare PDF, prin crearea unei prezentări PDF în Photoshop, sau prin utilizarea unor aplicații diferite de Photoshop, cum ar fi Adobe Acrobat și Adobe Illustrator. Pot conține mai multe pagini și imagini. Când deschideți un fișier PDF generic, Photoshop rasterizează imaginea.

Fișier PICT

Formatul PICT este utilizat în aplicațiile Mac OS de grafică și machetare de pagini ca un format de fișier intermediar pentru transferul imaginilor între aplicații. Formatul PICT acceptă imagini RGB cu un singur canal alfa și imagini în modurile Culoare indexată, Tonuri de gri și Bitmap fără canale alfa. Formatul PICT este utilizat în special pentru comprimarea imaginilor cu zone mari de culoare solidă. Această comprimare poate fi substanțială pentru canalele alfa cu zonele lor ample de alb și negru.

La salvarea unei imagini RGB în formatul PICT, selectați o rezoluție în pixeli de 16 biți sau de 32 de biți. Pentru imaginile bitmap și cu tonuri de gri, puteți selecta între 2, 4 sau 8 biți per pixel. În Mac OS cu QuickTime instalat, sunt disponibile 4 opțiuni de compresie JPEG.

Resursă PICT

(Mac OS) O resursă PICT este un fișier PICT dar care are un nume și un număr de ID de resursă. Formatul resursă PICT acceptă imagini RGB cu un singur canal alfa și imagini în modurile Culoare indexată, Tonuri de gri și Bitmap fără canale alfa.

Puteți utiliza comanda Import sau comanda Deschidere pentru a deschide o resursă PICT. La salvarea unui fișier ca resursă PICT, puteți specifica ID-ul resursei și numele acesteia. Ca și în cazul altor fișiere PICT, puteți specifica de asemenea opțiuni pentru adâncimea de culoare și compresie.

Formatul PIXAR

Formatul Pixar este creat special pentru aplicații de grafică profesională, cum ar fi cele utilizate pentru randarea imaginilor și aplicațiilor tridimensionale. Formatul Pixar acceptă imagini RGB și cu tonuri de gri cu un singur canal alfa.

Formatul PNG

Dezvoltat ca alternativă nepatentată la GIF, formatul Portable Network Graphics (PNG) este utilizat pentru compresia fără pierderi și pentru afișarea imaginilor pe Web. Spre deosebire de GIF, PNG acceptă imaginile pe 24 de biți și produce transparență de fundal fără muchii neregulate; totuși, unele browsere Web nu acceptă imaginile PNG. Formatul PNG acceptă modurile de culoare RGB, Culoare indexată, Tonuri de gri și Bitmap, fără canale alfa. PNG păstrează transparența în imaginile cu tonuri de gri și RGB.

Formatul Bit Map Portabil

Formatul de fișier Bit Map Portabil (PBM), cunoscut și ca Bibliotecă bitmap portabil și Hartă binară portabilă, acceptă bitmap-uri monocrome (1 bit per pixel). Formatul poate fi utilizat pentru transferul fără pierderi al datelor, deoarece multe aplicații acceptă acest format. Puteți chiar să editați sau să creați asemenea fișiere cu un simplu editor de text.

Formatul Bit Map Portabil servește ca limbaj comun pentru o familie largă de filtre de conversie bitmap, inclusiv Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM), și Portable Anymap (PNM). În timp ce formatul de fișier PBM stochează bitmap-uri monocrome, PGM stochează în plus bitmap-uri cu tonuri de gri, iar PPM poate stoca și bitmap-uri color. PNM nu este un format de fișier diferit în sine, dar un fișier PNM poate stoca fișiere PBM, PGM sau PPN. PFM este o imagine în virgulă mobilă care poate fi utilizată pentru fișierele HDR cu 32 de biți per canal.

Formatul Radiance

Radiance (HDR) este un format de fișier cu 32 de biți per canal utilizat pentru imaginile cu interval dinamic ridicat. Acest format a fost inițial dezvoltat pentru sistemul Radiance, un instrument profesional pentru vizualizarea luminării în medii virtuale. Formatul de fișier stochează cantitatea de lumină per pixel, în locul simplei stocări a culorilor de afișat pe ecran. Nivelurile de luminozitate acceptate de formatul Radiance sunt cu mult mai mari decât cele 256 de niveluri din formatele de fișier de imagine cu 8 biți per canal. Fișierele Radiance (HDR) sunt deseori utilizate în modelarea 3D.

Scitex CT

Formatul Scitex Continuous Tone (CT) este utilizat pentru procesarea profesională a imaginilor pe calculatoarele Scitex. Contactați Creo pentru a obține utilitare pentru transferul fișierelor salvate în formatul Scitex CT pe un sistem Scitex. Formatul Scitex CT acceptă imaginile CMYK, RGB și Tonuri de gri, și nu acceptă canalele alfa.

Imaginile CMYK salvate în formatul Scitex CT au deseori dimensiuni de fișier foarte mari. Aceste fișiere sunt generate pentru intrare utilizând un scanner Scitex. Imaginile salvate în formatul Scitex CT sunt tipărite pe film utilizând o unitate de rasterizare Scitex, care produce separații utilizând un sistem pentru semitonuri Scitex patentat. Acest sistem produce foarte puține tipare moiré și este deseori cerut în ilustrațiile color profesionale - de exemplu pentru publicitatea din reviste.

Targa

Formatul Targa® (TGA) este conceput pentru sisteme care utilizează placa video Truevision® și este deseori acceptat de aplicațiile color MS-DOS. Formatul Targa acceptă imagini RGB pe 16 biți (5 biți x 3 canale de culoare, plus un bit neutilizat), 24 de biți (8 biți x 3 canale de culoare) și 32 de biți (8 biți x 3 canale de culoare plus un singur canal alfa pe 8 biți). Formatul

Targa acceptă de asemenea imaginile cu culoare indexată și cu tonuri de gri fără canale alfa. La salvarea unei imagini RGB în acest format, puteți selecta o adâncime de culoare și puteți selecta codarea RLE pentru compresia imaginii.

TIFF

Formatul Tagged-Image File Format (TIFF, TIF) este utilizat pentru schimbul de fișiere între aplicații și platforme pentru calculatoare. TIFF este un format de imagine bitmap flexibil, acceptat de toate aplicațiile virtuale de pictură, editare de imagini și machetare de pagini. De asemenea, teoretic toate scannerele desktop pot produce imagini TIFF. Documentele TIFF au o dimensiune de fișier maximă de 4 GB. Photoshop CS și versiunile ulterioare acceptă documente mari salvate în formatul TIFF. Totuși, majoritatea celorlalte aplicații și versiuni anterioare ale Photoshop nu acceptă documente cu dimensiuni de fișier mai mari de 2 GB.

Formatul TIFF acceptă imaginile CMYK, RGB, Lab, Culoare indexată și Tonuri de gri cu canale alfa, precum și imagini în modul Bitmap fără canale alfa. Photoshop poate salva straturi într-un fișier TIFF; totuși, dacă deschideți fișierul într-o altă aplicație, este vizibilă numai imaginea aplatizată. Photoshop poate salva, de asemenea, date de adnotări, transparență și piramidă multirezoluție în formatul TIFF.

În Photoshop, fișierele de imagine TIFF au o adâncime de culoare de 8, 16 sau 32 de biți per canal. Puteți salva imagini cu interval dinamic ridicat ca fișiere TIFF cu 32 de biți per canal.

Consultați și

“Salvarea documentelor mari” la pagina 437

Formatul WBMP

Formatul WBMP este formatul standard pentru optimizarea imaginilor pentru dispozitive mobile, cum ar fi telefoanele celulare. WBMP acceptă culoarea pe 1 bit, ceea ce înseamnă că imaginile WBMP pot conține numai pixeli albi și negri.

Metadatele și adnotările

Despre metadate


Metadatele sunt un set de informații standardizate despre un fișier, cum ar fi numele autorului, rezoluția, spațiul de culoare, drepturile de autor și cuvintele cheie aplicate acestuia. De exemplu, majoritatea camerelor digitale atașază o serie de informații de bază la un fișier de imagine, cum ar fi înălțimea, lățimea, formatul fișierului și ora la care a fost capturată imaginea. Puteți utiliza metadatele pentru a vă eficientiza fluxul de lucru și a vă organiza fișierele.

Despre standardul XMP

Informațiile de tip metadate sunt stocate utilizând standardul Extensible Metadata Platform (XMP), pe care se bazează aplicațiile Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign și Adobe Photoshop. Ajustările aduse imaginilor utilizând Photoshop® Camera Raw sunt stocate ca metadate XMP. XMP se bazează pe XML și, în majoritatea cazurilor, metadatele sunt stocate în fișier. Dacă informațiile nu pot fi stocate în fișier, metadatele sunt stocate într-un fișier separat, denumit *fișier ataș*. XMP facilitează schimbul de metadate între aplicațiile Adobe și între fluxurile de lucru pentru publicare. De exemplu, puteți să salvați metadatele dintr-un fișier ca șablon și apoi să le importați în alte fișiere.

Metadatele stocate în alte formate, cum ar fi Exif, IPTC (IIM), GPS și TIFF, sunt sincronizate și descrise cu ajutorul XMP, pentru a putea fi vizualizate și gestionate mai ușor. Alte aplicații și caracteristici (de exemplu, Adobe Version Cue) utilizează XMP pentru comunicarea și stocarea informațiilor cum ar fi comentariile de versiune, pe care le puteți căuta utilizând Bridge.

În majoritatea cazurilor, metadatele se păstrează împreună cu fișierul chiar dacă se schimbă formatul fișierului, de exemplu, din PSD în JPG. Metadatele se păstrează și atunci când fișierele sunt plasate într-un document sau proiect Adobe.

 *Utilizați Kitul de dezvoltare de software XMP pentru a personaliza crearea, procesarea și schimbul de metadate. De exemplu, puteți să utilizați XMP SDK pentru a adăuga câmpuri în caseta de dialog Informații fișier. Pentru informații suplimentare despre XMP și XMP SDK, vizitați site-ul Web Adobe.*


Lucrul cu metadate în Bridge și în componentele Adobe Creative Suite

Majoritatea caracteristicilor din Bridge care vă permit să organizați, să căutați și să păstrați evidența fișierelor și versiunilor dvs. depind de metadatele XMP din fișierele dvs. Bridge oferă două modalități pentru lucrul cu metadate: prin panoul Metadate și prin caseta de dialog Informații fișier.

În unele cazuri, pot exista mai multe vizualizări pentru aceeași proprietate din metadate. De exemplu, o proprietate poate avea eticheta Autor într-o vizualizare și eticheta Creator în alta, dar ambele se referă la aceeași proprietate de bază. Chiar dacă personalizați aceste vizualizări pentru anumite fluxuri de lucru, ele rămân standardizate prin XMP.

Adnotarea imaginilor

Puteți atașa adnotări text (note) și adnotări audio la o imagine în Photoshop. Aceasta este util pentru asocierea imaginii cu comentarii de revizuire, note de producție sau alte informații. Deoarece adnotările Photoshop sunt compatibile cu Adobe Acrobat, le puteți utiliza pentru schimbul de informații cu utilizatorii Acrobat, precum și cu utilizatorii Photoshop.

 Pentru a circula un document Photoshop pentru revizuire în Acrobat, salvați documentul în format Portable Document Format (PDF) și cereți revizorilor să utilizeze Acrobat pentru a adăuga note sau adnotări audio. Apoi importați adnotările în Photoshop.

Notele și adnotările audio apar ca pictograme mici, netipăribile, pe imagine. Ele sunt asociate mai degrabă cu o locație de pe imagine decât cu un strat. Puteți afișa sau ascunde adnotările, puteți deschide notele pentru vizualizarea sau editarea conținutului acestora și puteți reda adnotările audio. Puteți de asemenea să adăugați adnotări la acțiuni, și le puteți seta pentru redare în decursul unei acțiuni sau al unei pauze în acțiune.

Adăugarea notelor și adnotărilor audio


Puteți adăuga note și adnotări audio oriunde într-o canava de imagine Photoshop. Când creați o notă, este afișată o fereastră redimensionabilă pentru introducerea de text. Când înregistrați o adnotare audio, trebuie să aveți conectat un microfon la portul audio de intrare al calculatorului.

Puteți de asemenea să importați ambele tipuri de adnotări din documentele Photoshop salvate în PDF sau din documentele Acrobat salvate în PDF sau Form Data Format (FDF).

Dacă este necesar să ștergeți adnotările din document, selectați fie instrumentul Note, fie instrumentul Adnotare audio, și faceți clic pe Golire globală în bara de opțiuni pentru instrumente. Toate notele și adnotările audio sunt șterse din documentul dvs.

Crearea unei note

La adăugarea unei note în document, puteți utiliza comenzile de editare standard pentru sistemul dvs. (Anulare, Decupare, Copiere, Lipire și Selectare globală) pentru a edita textul. (Windows) Faceți clic dreapta pe zona de text și selectați comenzile din meniul contextual. (Mac OS) Alegeți comenzile din meniurile Editare și Selectare. Puteți de asemenea să utilizați scurtăturile standard ale tastaturii pentru aceste comenzi de editare.

1 Selectați instrumentul Note .

2 În bara de opțiuni, introduceți sau specificați următoarele, după caz:

Autor	Specifică numele autorului, care apare în bara de titlu a ferestrei de note.
Dimensiune	Selectează dimensiunea pentru textul notei.
Culoare	Selectează o culoare pentru pictograma notei și bara de titlu a ferestrei pentru notă. Dacă faceți clic pe caseta de culoare se va deschide instrumentul Adobe de alegere a culorii, astfel încât să puteți selecta o culoare.


3 Faceți clic în locația în care doriți să plasați nota, sau trageți pentru a crea o fereastră cu dimensiunea dorită.

4 Faceți clic înăuntrul ferestrei și tastați textul. Dacă introduceți mai mult text decât încapă în fereastra notei, se va activa bara de derulare. Editați textul, după caz:

Dacă aveți instalat pe calculator software-ul necesar pentru diferite sisteme de script (de exemplu Roman, Japanese sau Cyrillic), puteți comuta între sistemele de script. Faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pentru a afișa meniul contextual, și apoi selectați un sistem de script.

- 5 Pentru a închide nota într-o pictogramă, faceți clic pe caseta de închidere.

Crearea unei adnotări audio

- 1 Asigurați-vă că aveți un microfon încorporat în calculator sau atașați un microfon la acesta.
- 2 Selectați instrumentul Adnotare Audio .
- 3 În bara de opțiuni, introduceți sau specificați următoarele, după caz:

Autor	Specifică numele autorului, care este afișat în sugestia pentru instrument atunci când plasați cursorul peste pictograma adnotării audio din documentul dvs.
Culoare	Selectează o culoare pentru pictograma adnotării audio. Dacă faceți clic pe caseta de culoare se va deschide instrumentul Adobe de alegere a culorii, din care puteți selecta o culoare.

- 4 Faceți clic în locația în care doriți să plasați pictograma adnotării.
- 5 Faceți clic pe Start și începeți să vorbiți în microfon. Când ați terminat, faceți clic pe Stop.

Importul adnotărilor

- 1 Selectați Fișier > Import > Adnotări.
- 2 Selectați un fișier PDF sau FDF care conține adnotări, și apoi faceți clic pe Încărcare. Adnotările sunt afișate în locațiile în care au fost salvate în documentul sursă.

Deschiderea și editarea adnotărilor

O pictogramă de adnotare text sau audio marchează locația unei adnotări într-o imagine. Când deplasați cursorul peste o pictogramă de adnotare și vă opriți, va fi afișat un mesaj cu numele autorului. Puteți utiliza pictogramele pentru a deschide note sau a reda adnotări audio. Puteți afișa, ascunde sau muta pictogramele și puteți edita conținutul notelor.

Notă: Redimensionarea unei imagini nu redimensionează pictogramele de adnotare și ferestrele notelor. Pictogramele și ferestrele pentru note își păstrează locațiile față de imagine. Decuparea unei imagini elimină toate adnotările din zona decupată; puteți restaura adnotările prin anularea comenzii Decupare.

Deschiderea unei note sau redarea unei adnotări audio

- ❖ Faceți dublu clic pe pictogramă:
 - Dacă deschideți o notă, va apărea o fereastră care afișează textul notei.
 - Dacă redați o adnotare audio și aveți instalată o placă de sunet, va începe redarea fișierului audio.

Afișarea sau ascunderea pictogramelor de adnotare

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Vizualizare > Afișare > Adnotări.
 - Selectați Vizualizare > Bonusuri. Această comandă afișează de asemenea (sau ascunde) grilele, ghidajele, muchiile selecțiilor, traseele țintă și feliile.

Editarea adnotărilor

- ❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a muta o pictogramă de adnotare, deplasați cursorul peste pictogramă până ce se transformă într-o săgeată, apoi trageți pictograma. Puteți efectua această acțiune având selectat orice instrument. Mutarea pictogramei unei note nu mută fereastra notei.

- Pentru a muta fereastra unei note, trageți-o de bara de titlu.
- Pentru a edita conținutul unei note, deschideți nota, modificați opțiunea dorită și adăugați, ștergeți sau modificați textul. Puteți utiliza aceleași comenzi de editare utilizate la crearea notei.

Ștergerea notelor și adnotărilor audio

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a șterge o notă sau o adnotare audio, selectați instrumentul Note sau Adnotare audio, faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe pictograma Notă sau Adnotare audio din imagine, și selectați Ștergere notă sau Ștergere adnotare audio, sau apăsați tasta Delete.
- Pentru a șterge toate notele sau adnotările audio, selectați instrumentul Note sau Adnotare audio și faceți clic pe Golire globală din bara de opțiuni pentru instrumente. Puteți de asemenea să selectați instrumentul Note sau Adnotare audio, să faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe pictograma Notă sau Adnotare audio din imagine și să selectați Ștergere globală note sau Ștergere globală adnotări din meniul contextual.

Adăugarea și vizualizarea protecției Digimarc pentru drepturile de autor

Citirea unui filigran Digimarc

- 1 Selectați Filtru > Digimarc > Citire filigran. Dacă filtrul găsește un filigran, o casetă de dialog va afișa ID-ul creatorului, anul dreptului de autor (dacă există) și atributele imaginii.
- 2 Faceți clic pe OK sau, pentru mai multe informații, faceți clic pe Căutare Web. În browserul dvs. Web va fi afișat site-ul Web Digimarc, unde vor fi afișate detaliile de contact pentru ID-ul de creator dat.

Adăugarea informațiilor despre drepturile de autor digitale

Puteți adăuga informații despre drepturile de autor la imaginile Photoshop și puteți înștiința utilizatorii că o imagine are drepturile de autor protejate prin intermediul unui filigran digital care utilizează tehnologia Digimarc ImageBridge. Filigranul - un cod digital adăugat imaginii ca zgomot - este practic imperceptibil pentru ochiul uman. Filigranul Digimarc este durabil atât în formă digitală cât și în formă tipărită, supraviețuind editărilor de imagine și conversiilor formatului de fișier.

Încorporarea unui filigran digital într-o imagine permite vizualizatorilor să obțină informații despre creatorul imaginii. Această caracteristică este valoroasă îndeosebi pentru creatorii de imagini care licențiază lucrările lor altor persoane. Copierea unei imagini cu un filigran încorporat conduce și la copierea filigranului și a tuturor informațiilor asociate cu acesta.

Pentru informații detaliate privind încorporarea filigranelor digitale Digimarc, consultați site-ul Digimarc la www.digimarc.com.

Înainte de adăugarea unui filigran digital

Rețineți următoarele considerații înainte de a încorpora un filigran digital în imaginea dvs.

Variația de culoare Imaginea trebuie să conțină un anumit grad de variație sau dispunere aleatoare a culorilor pentru a încorpora filigranul digital efectiv și imperceptibil. Imaginea nu poate consta în totalitate sau în majoritate dintr-o singură culoare.

Dimensiunile în pixeli Tehnologia Digimarc necesită un număr minim de pixeli pentru a funcționa. Digimarc recomandă următoarele dimensiuni minime în pixeli pentru imaginea de filigranare:

- 100 pixeli x 100 pixeli dacă nu vă așteptați ca imaginea să fie modificată sau comprimată înainte de utilizarea efectivă.
- 256 pixeli x 256 pixeli dacă vă așteptați ca imaginea să fie decupată, rotită, comprimată sau modificată în alt mod după filigranare.
- 750 pixeli x 750 pixeli dacă vă așteptați ca imaginea să fie tipărită într-un format 300 dpi sau mai mare.

Nu există nicio limită superioară a dimensiunii în pixeli pentru filigranare.

Compresia fișierului În general, un filigran Digimarc va supraviețui metodei de comprimare cu pierderi cum ar fi JPEG, dar este de preferat favorizarea calității imaginii în fața dimensiunii fișierului (setarea compresiei JPEG la 4 sau valori superioare funcționează optim). În plus, cu cât este mai mare setarea Durabilitate filigran aleasă la încorporarea filigranului, cu atât sunt mai mari șansele ca filigranul digital să supraviețuiască după compresie.

Fluxul de lucru Filigranarea digitală trebuie să fie una dintre ultimele activități efectuate asupra unei imagini, cu excepția comprimării fișierului.

Utilizați următorul flux de lucru recomandat:

- Efectuați toate modificările necesare asupra imaginii, până ce sunteți satisfăcut cu aspectul final (aceasta include redimensionarea și corecțiile de culoare).
- Încorporați filigranul Digimarc.
- Dacă este necesar, comprimați imaginea prin salvarea ei în format JPEG sau GIF.
- Dacă imaginea este creată pentru tipărire, efectuați separarea culorilor.
- Citiți filigranul și utilizați indicatorul de intensitate a semnalului pentru a verifica dacă imaginea conține un filigran sau are suficientă intensitate pentru scopul dorit.
- Publicați imaginea filigranată digital.

Consultați și

“Utilizarea setării Durabilitate filigran” la pagina 466

Încorporarea unui filigran

Pentru a încorpora un filigran digital, trebuie mai întâi să vă înregistrați la Digimarc Corporation - care întreține o bază de date de artiști, designeri și fotografi și informațiile lor de contact - pentru a obține un ID Digimarc unic. Puteți apoi să încorporați ID-ul Digimarc în imaginile dvs., împreună cu informații cum ar fi anul dreptului de autor sau un identificator pentru utilizare restricționată.

- 1 Deschideți imaginea pe care doriți să o filigranați. Puteți încorpora numai un filigran digital per imagine. Filtrul Încorporare filigran nu va funcționa cu o imagine care a fost filigranată anterior.

Dacă lucrați cu o imagine stratificată, trebuie să aplatizați imaginea înainte de a o filigrana; în caz contrar, filigranul va afecta numai stratul activ.

Notă: Puteți adăuga un filigran digital la o imagine cu culoare indexată, convertind mai întâi imaginea în modul RGB, încorporând filigranul și apoi convertind imaginea înapoi la modul Culoare indexată. Totuși, este posibil ca rezultatele să fie inconsecvente. Pentru a vă asigura că filigranul a fost încorporat, rulați filtrul Citire filigran.

- 2 Selectați Filtru > Digimarc > Încorporare filigran.
- 3 Dacă utilizați filtrul pentru prima oară, faceți clic pe butonul Personalizare. Obțineți un ID Digimarc făcând clic pe Informații pentru a lansa browserul Web și a vizita site-ul Web Digimarc la www.digimarc.com, sau contactând Digimarc la numărul de telefon listat în caseta de dialog. Introduceți codul PIN și numărul ID-ului în caseta de text ID Digimarc și faceți clic pe OK.

După ce introduceți un ID Digimarc, butonul Personalizare se va transforma în butonul Modificare, permițându-vă să introduceți un ID Digimarc nou.

- 4 Introduceți un an pentru drepturile de autor, ID de tranzacție sau ID de imagine pentru imagine.
- 5 Alegeți oricare dintre următoarele atribute de imagine:

Utilizare restricționată	Limitează utilizarea imaginii.
Nu se copiază	Specifică faptul că nu este permisă copierea imaginii.
Conținut pentru adulți	Etichetează conținutul imaginii ca fiind adecvat numai pentru adulți. (În cadrul Photoshop, această opțiune nu limitează accesul la imaginile exclusiv pentru adulți, dar este posibil ca versiunile ulterioare ale altor aplicații să limiteze afișarea acestora.)

- 6 Pentru ieșirea destinație, specificați dacă imaginea este creată pentru afișare pe monitor, Web sau tipărire.

- 7 Pentru durabilitatea filigranului, trageți glisiera sau introduceți o valoare, după cum este descris în secțiunea următoare.
- 8 Selectați Verificare pentru a evalua automat durabilitatea filigranului după încorporare.
- 9 Faceți clic pe OK.

Utilizarea setării Durabilitate filigran

Setarea prestabilită Durabilitate filigran este proiectată pentru a balansa durabilitatea filigranului și vizibilitatea acestuia în majoritatea imaginilor. Totuși, puteți ajusta setarea de durabilitate a filigranului pentru a corespunde necesităților imaginilor dvs. Valorile mai mici sunt mai puțin vizibile într-o imagine dar sunt mai puțin durabile, și pot fi deteriorate prin aplicarea filtrelor sau prin efectuarea unor operații de editare de imagine, tipărire sau scanare. Valorile mai mari sunt mai durabile dar pot afișa un anumit zgomot vizibil în imagine.

Setarea trebuie să depindă de utilizarea prevăzută a imaginii și de scopurile setate pentru filigranele dvs. De exemplu, poate fi acceptabilă utilizarea unei setări de durabilitate a filigranului mai mare în cazul imaginilor JPEG postate pe un site Web. Durabilitatea mai mare ajută la asigurarea persistenței filigranului, iar vizibilitatea crescută este deseori greu de observat la imaginile JPEG cu rezoluție medie. Digimarc recomandă experimentarea cu diferite setări ca parte a procesului de testare, în scopul stabilirii setării care funcționează cel mai bine cu majoritatea imaginilor dvs.

Verificarea indicatorului de intensitate a semnalului

Indicatorul de intensitate a semnalului vă ajută să stabiliți dacă un filigran este suficient de rezistent pentru a supraviețui utilizării imaginii.

- ❖ Selectați Filtru > Digimarc > Citire filigran. Indicatorul de intensitate a semnalului este afișat în partea de jos a casetei de dialog. Puteți de asemenea să afișați automat indicatorul, selectând Verificare la încorporarea filigranului.

Indicatorul de intensitate a semnalului este disponibil numai pentru imaginile care conțin filigrane digitale încorporate de dvs.

Digimarc recomandă să verificați indicatorul de intensitate a semnalului înainte de a vă publica imaginile. De exemplu, dacă se întâmplă deseori să comprimați imaginile filigranate pentru includerea într-un site Web, verificați indicatorul înainte de a posta imaginile. Puteți de asemenea să utilizați indicatorul de intensitate a semnalului pentru a măsura viabilitatea diferitelor setări de durabilitate a filigranului cu care faceți încercări.

Prezentările și machetele de fotografii

Crearea unei prezentări PDF

Comanda Prezentare PDF vă permite să utilizați o varietate de imagini pentru a crea un document cu mai multe pagini sau o prezentare diapanoramă. Puteți să setați opțiuni pentru a menține calitatea imaginii în PDF, a specifica setări de securitate și a seta documentul să se deschidă automat ca diapanoramă. De asemenea, puteți să adăugați informații textuale, cum ar fi numele fișierului și metadate selectate în partea inferioară a fiecărei imagini din prezentarea PDF.



Prezentarea PDF ca diapanoramă

A. Primul diapozitiv B. Tranziție ștergere la stânga C. Al doilea diapozitiv

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

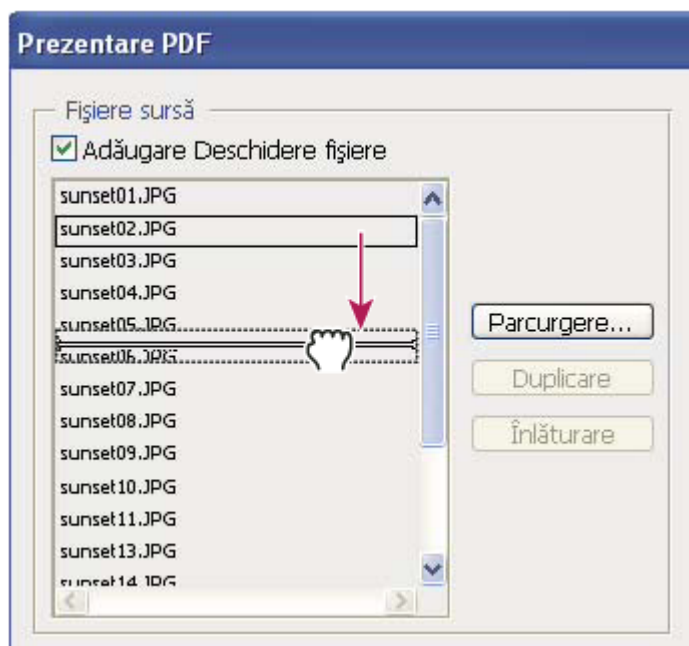
- (Photoshop) Selectați Fișier > Automat > Prezentare PDF.
- (Bridge) Selectați imaginile pe care doriți să le utilizați și selectați Instrumente > Photoshop > Prezentare PDF. Dacă nu selectați imaginile pe care doriți să le utilizați, prezentarea va conține toate imaginile afișate în mod curent în Bridge.

2 În caseta de dialog Prezentare PDF, faceți clic pe Parcurgere și deplasați-vă pentru a adăuga fișiere în prezentarea PDF. Selectați Adăugare Deschidere fișiere pentru a adăuga fișiere deschise deja în Photoshop.

Puteți să eliminați un fișier nedorit ,selectându-l în fereastra Fișiere sursă și făcând clic pe Înlăturare.

Fișierele din fereastra Fișiere sursă sunt utilizate pentru a genera paginile din prezentarea PDF, începând cu fișierul cel mai de sus pentru prima pagină și avansând în listă pentru paginile ulterioare. Pentru a schimba secvența, selectați un fișier și trageți-l în poziția nouă din fereastra Fișiere sursă.

Notă: Dacă doriți ca un fișier să apară de mai multe ori în prezentarea PDF, selectați fișierul și faceți clic pe Duplicare. Puteți să trageți fișierul duplicat în locația dorită din fereastra Fișiere sursă.



Tragerea unui fișier într-o poziție nouă din listă

3 În zona Opțiuni de ieșire a casetei de dialog Prezentare PDF, selectați din următoarele opțiuni:

Salvare ca Document multi-pagină	Creează un document PDF cu imagini pe pagini separate.
Salvare ca Prezentare	Creează o prezentare PDF diaporamă.
Fundal	Specifică o culoare de fundal (alb, gri sau negru) pentru chenarul din jurul fiecărei imagini din prezentarea PDF. <i>Notă: Chenarele sunt afișate numai dacă selectați una sau mai multe din opțiunile Includere nume fișier, Includere titlu, Includere drepturi de autor, Includere descriere, Includere informații EXIF sau Adnotări (în caz contrar, imaginea umple ecranul).</i>
Includere Nume fișier	Include numele fișierului în partea inferioară a fiecărei imagini din prezentarea PDF. Selectați Extensie pentru a include o extensie de format de fișier din trei cifre în numele fișierului.
Includere titlu	Include titlul imaginii derivat din metadatele imaginii, în partea inferioară a fiecărei imagini din prezentarea PDF.
Includere drepturi de autor	Include metadatele despre drepturile de autor în partea inferioară a fiecărei imagini din prezentarea PDF.
Includere autor	Include metadatele despre autor în partea inferioară a fiecărei imagini din prezentarea PDF.
Includere descriere	Include metadatele despre descriere în partea inferioară a fiecărei imagini din prezentarea PDF.
Includere informații EXIF	Include metadatele despre cameră în partea inferioară a fiecărei imagini din prezentarea PDF.
Includere adnotări	Include note sau adnotări audio în imaginile care le conțin în prezentarea PDF.
Dimensiune font	Specifică o dimensiune a fontului pentru textul afișat.

4 Dacă ați selectat Prezentare ca opțiune de ieșire, specificați următoarele opțiuni în zona Opțiuni prezentare:

Avansare la fiecare [x] secunde	Specifică durata de afișare a fiecărei imagini înainte ca prezentarea să se deplaseze la imaginea următoare. Durata prestabilită este 5 secunde.
Reluare după ultima pagină	Specifică reluarea automată a prezentării după ce se ajunge la sfârșit. Deselectați această opțiune pentru a opri prezentarea după afișarea imaginii finale.
Tranziție	Specifică modul de trecere de la o imagine la următoarea. Selectați un tip de tranziție din meniul Tranziție.

5 Faceți clic pe Salvare.

6 În caseta de dialog Salvare, introduceți un nume pentru prezentarea PDF, selectați o destinație pentru fișierul salvat și apoi faceți clic pe Salvare.

7 În caseta de dialog Salvare Adobe PDF, selectați o presetare Adobe PDF sau specificați opțiuni de salvare pentru documentul PDF.

Notă: Nu puteți să păstrați capacitățile de editare Photoshop pentru prezentările PDF. Prezentările PDF sunt salvate ca fișiere PDF generice (nu includ caracteristici PDF specifice pentru Photoshop, cum ar fi straturile) și sunt rasterizate când le redeschideți în Photoshop.

8 Faceți clic pe Salvare PDF. Photoshop închide caseta de dialog Salvare Adobe PDF și creează prezentarea PDF.

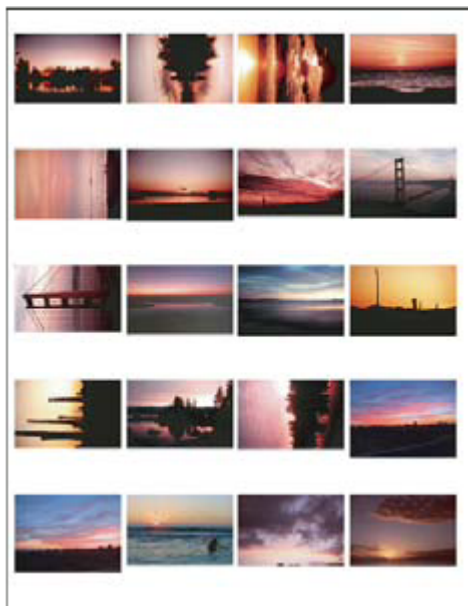
Consultați și

“Despre formate de fișiere și compresie” la pagina 455

“Salvarea unui fișier în formatul Photoshop PDF” la pagina 439

Crearea unei foi de contacte

Foile de contacte vă permit să previzualizați cu ușurință și să catalogați grupurile de imagini prin afișarea unei serii de miniaturi pe o singură pagină. Puteți crea și plasa automat miniaturile pe o pagină, utilizând comanda Foaie contacte II.



O foaie de contacte

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Photoshop) Selectați Fișier > Automat > Foaie contacte II.
- (Bridge) Selectați un dosar de imagini sau anumite fișiere imagine. Din meniul Bridge, selectați Instrumente > Photoshop > Foaie contacte II. CU excepția cazului în care selectați anumite imagini, foaia de contacte va include toate imaginile afișate curent în Adobe Bridge. Puteți selecta un alt dosar de imagini sau puteți selecta alte imagini deschise curent după deschiderea casetei de dialog Foaie contacte II.

Notă: Faceți clic pentru a selecta o imagine în Bridge. Shift-clic pentru a selecta o serie de imagini. Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pentru a selecta imagini necontigue.

2 În caseta de dialog Foaie contacte II, specificați imaginile de utilizat prin selectarea uneia dintre următoarele opțiuni din meniul Utilizare din zona Imagini sursă:


Documente deschise curent	Utilizează orice imagine care este deschisă curent în Photoshop.
Dosar	Vă permite să faceți clic pe Parcurgere (Windows) sau pe Selectare (Mac OS) pentru a specifica dosarul care conține imaginile pe care doriți să le utilizați. Selectați Includere globală subdosare pentru a include imaginile din toate subdosarele.
Imagini selectate din Bridge	Utilizează imaginile afișate în Bridge. Sunt utilizate toate imaginile din Bridge, cu excepția cazului în care alegeți anumite imagini, selectând comanda Foaie contacte II. Nu sunt incluse imaginile din subdosare.

- 3** În zona Document, specificați dimensiunea, rezoluția și modul de culoare pentru foaia de contacte. Bifați opțiunea Aplatizare globală straturi pentru a crea o foaie de contacte cu toate imaginile și textul într-un singur strat. Debifați opțiunea Aplatizare globală straturi pentru a crea o foaie de contacte în care fiecare imagine se află într-un strat separat și fiecare legendă se află într-un strat de text separat.
- 4** În zona Miniaturi, specificați opțiunile de machetare pentru previzualizarea miniaturilor.
- Pentru Plasare, optați pentru aranjarea miniaturilor mai întâi în linie (de la stânga la dreapta, apoi de sus în jos) sau mai întâi în coloană (de sus în jos, apoi de la stânga la dreapta).
 - Introduceți numărul de coloane și rânduri dorite per foaie de contacte. Dimensiunile maxime pentru fiecare miniatură sunt afișate la dreapta, împreună cu o previzualizare a machetei specificate.
 - Bifați opțiunea Utilizare spațiere automată pentru a lăsa aplicația Photoshop să spațieze automat miniaturile din foaia de contacte. Dacă debifați opțiunea Utilizare spațiere automată, puteți specifica spațiul vertical și orizontal din jurul miniaturilor. Previzualizarea foii de contacte din caseta de dialog este actualizată automat când specificați spațierea.
 - Bifați opțiunea Rotire pentru cea mai bună potrivire pentru a roti imaginile, indiferent de orientarea acestora, astfel încât să se încadreze optim în foaia de contacte.



Dacă opțiunea Rotire pentru cea mai bună potrivire este debifată, miniaturile apar cu orientarea corectă (stânga). Când această opțiune este bifată, imaginile sunt rotite pentru a obține încadrarea optimă (dreapta).

- 5** Bifați Utilizare nume fișier ca legendă pentru a eticheta miniaturile utilizând numele fișierelor imaginilor sursă. Utilizați meniul pentru a specifica fontul și dimensiunea fontului pentru legendă.
- 6** Faceți clic pe OK.

 Dacă aveți instalat InDesign, puteți de asemenea să creați o foaie de contacte InDesign cu ajutorul Bridge: *Selecți Instrumente > InDesign > Creare foaie de contacte InDesign*

Plasați mai multe fotografii într-un pachet de imagini.

Cu ajutorul comenzii Împachetare imagini, puteți plasa mai multe copii ale unei imagini sursă într-o singură pagină, în același mod în care studiourile de fotografie procedează cu fotografiile de școală și alte pachete de fotografii. Aveți de asemenea opțiunea de a plasa diferite imagini în aceeași pagină. Puteți selecta dintr-o varietate de opțiuni pentru dimensiune și plasare, pentru a personaliza macheta pachetului.



O măchetă de pachet de imagini

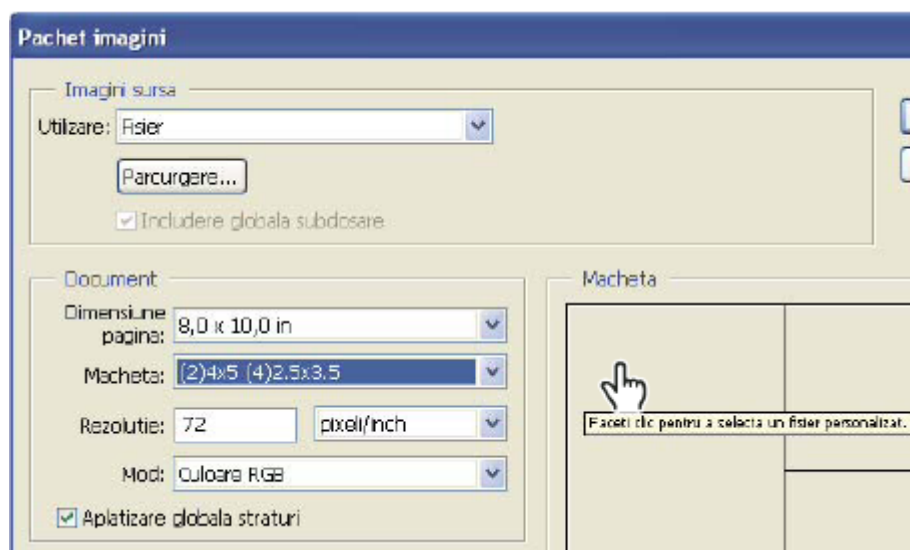
1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- (Photoshop) Selectați Fișier > Automat > Împachetare imagini. Dacă aveți deschise mai multe imagini, comanda Împachetare imagini va utiliza imaginea din prim plan.
- (Bridge) Selectați Instrumente > Photoshop > Împachetare imagini. Comanda Împachetare imagini utilizează prima imagine listată în Bridge, cu excepția cazului în care selectați o anumită imagine înainte de a da comanda Împachetare imagini.

Dacă utilizați numai imaginea din prim plan sau o imagine selectată din Bridge, săriți la pasul 3.

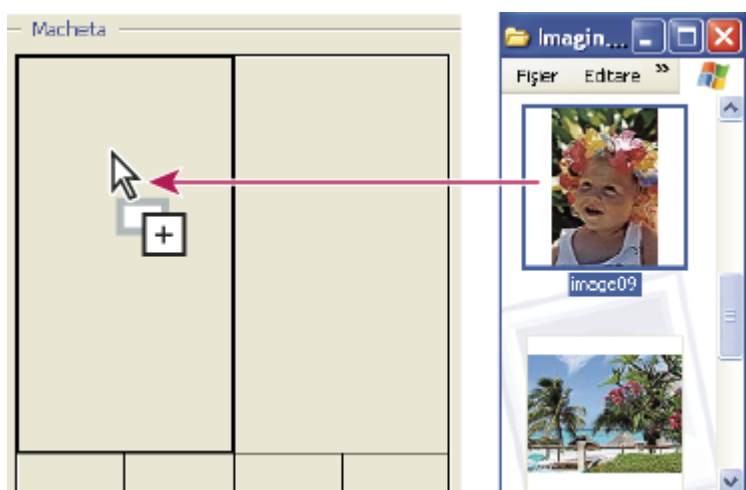
2 Adăugați una sau mai multe imagini la măchetă, prin efectuarea uneia dintre următoarele acțiuni:

- În zona Imagini sursă din caseta de dialog Împachetare imagini, selectați Fișier sau Dosar din meniul Utilizare și faceți clic pe Parcurgere (Windows) sau Selectare (Mac OS). Dacă selectați Dosar, puteți bifa opțiunea Includere globală subdosare, pentru a include imaginile din toate subdosarele.
- Faceți clic pe un înlocuitor din macheta de previzualizare și selectați o imagine.



Faceți clic pe un înlocuitor din macheta de previzualizare Împachetare imagini și selectați o imagine.

- Trageți o imagine de pe desktop sau dintr-un dosar într-un înlocuitor.



Adăugați o imagine la un pachet de imagini prin tragerea acesteia de pe desktop peste un înlocuitor.

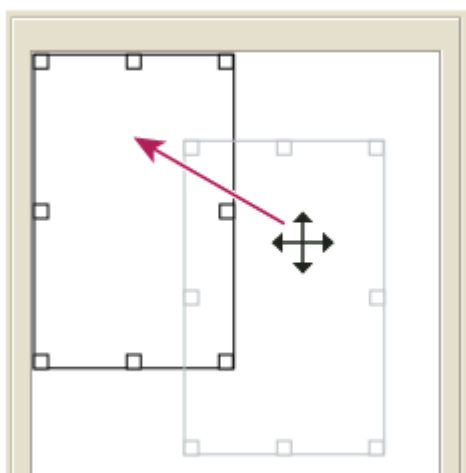
Puteți modifica orice imagine din machetă făcând clic pe un înlocuitor și selectând o imagine.

- 3 În zona Document din cesta de dialog Împachetare imagini, selectați dimensiunea paginii, macheta, rezoluția și modul de culoare. În partea dreaptă a casetei de dialog va fi afișată o miniatură a machetei selectate. Puteți de asemenea să creați propriile dvs. machete personalizate.
- 4 Bifați opțiunea Aplatizare globală straturi pentru a crea un pachet de imagini cu toate imaginile și textul pentru etichete într-un singur strat. Debifați Aplatizare globală straturi pentru a crea un pachet de imagini cu straturi separate de imagini și text (pentru etichete). Dacă plasați fiecare imagine și etichetă pe un strat separat, puteți actualiza pachetul de imagini după ce a fost salvat. Totuși, straturile cresc dimensiunea de fișier a pachetului dvs. de imagini.
- 5 În zona Etichetă, selectați sursa pentru textul etichetei din meniul Conținut sau selectați Fără. Dacă selectați Text personalizat, introduceți textul pentru etichetă în câmpul Text personalizat.
- 6 Specificați fontul, dimensiunea fontului, culoarea, opacitatea, poziția și rotația pentru etichete.
- 7 Faceți clic pe OK.

Personalizarea unei machete de pachet de imagini

Puteți modifica machetele existente sau puteți crea machete noi utilizând caracteristica Machetă editare pachet de imagini. Machetele dvs. personalizate sunt salvate ca fișiere text și stocate în dosarul Machete din dosarul Presetări. Puteți apoi să reutilizați machetele salvate. Caracteristica Machetă editare pachet de imagini utilizează o interfață grafică, ce elimină obligația de a scrie fișiere text pentru crearea sau modificarea machetelor.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - (Photoshop) Selectați Fișier > Automat > Împachetare imagini.
 - (Bridge) Selectați Instrumente > Photoshop > Împachetare imagini.
- 2 În caseta de dialog Împachetare imagini, selectați o machetă din meniul Machetă dacă creați o machetă sau personalizați o machetă existentă.
- 3 Faceți clic pe butonul Editare machetă.
- 4 În caseta de dialog Machetă editare pachet de imagini, introduceți un nume pentru macheta personalizată în caseta de text Nume.
- 5 (Opțional) În zona Machetă a casetei de dialog Machetă editare pachet de imagini, selectați o dimensiune din meniul Dimensiune pagină, sau introduceți valori în casetele de text Înălțime și Lățime. Puteți utiliza meniul Unități pentru a specifica unitățile inches, centimetri, pixeli sau milimetri.



Tragerea unui înlocuitor într-o locație nouă în macheta *Împachetare imagini*

- 6 În zona Grilă a casetei de dialog Machetă editare pachet de imagini, selectați opțiunea Ajustare la pentru a afișa o grilă care să vă ajute să poziționați elementele în macheta personalizată. Introduceți o valoare în caseta de text Dimensiune pentru a modifica aspectul grilei.
- 7 Pentru a adăuga sau șterge un înlocuitor, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe Adăugare zonă pentru a adăuga un înlocuitor în machetă.
 - Selectați un înlocuitor și faceți clic pe Ștergere zonă pentru a o șterge din machetă.
- 8 Pentru a modifica un înlocuitor, selectați unul și efectuați următoarele acțiuni:
 - Introduceți valori în casetele de text Lățime și Înălțime pentru a redimensiona un înlocuitor.
 - Faceți clic pe un handle și trageți-l pentru a redimensiona înlocuitorul. Dacă redimensionați un înlocuitor dreptunghiular cu o imagine în el, funcția Împachetare imagini va ajusta imaginea la înlocuitorul vertical sau orizontal, în funcție de modul în care este redimensionată zona.
 - Introduceți valori în casetele de text X și Y pentru a muta un înlocuitor.
 - Introduceți valori în casetele de text Poziție și Dimensiune pentru a poziționa și a dimensiona un înlocuitor.
 - Faceți clic pe un înlocuitor și trageți-l în locația dorită din machetă.
- 9 Faceți clic pe Salvare.

Plasarea imaginilor Photoshop în alte aplicații

Utilizarea imaginilor Photoshop în alte aplicații

Photoshop oferă un număr de caracteristici pentru a vă ajuta să utilizați imagini în alte aplicații. Datorită integrării strânse dintre produsele Adobe, multe aplicații Adobe pot importa direct fișiere în format Photoshop (PSD) și pot utiliza caracteristici Photoshop cum ar fi straturile, stilurile de straturi, măștile, transparența și efectele.


Pregătirea imaginilor pentru programele de machetare a paginilor

Modul de pregătire a unei imagini pentru un program de machetare a paginilor depinde de formatele de fișier recunoscute de program:

- Adobe InDesign 2.0 și versiunile ulterioare pot plasa fișiere Photoshop PSD. Nu este necesar să salvați sau să exportați imaginea Photoshop într-un alt format de fișier. Zonele transparente sunt afișate și tipărite conform așteptărilor.
- Majoritatea celorlalte programe vă solicită să salvați imaginea ca fișier TIFF sau EPS. Totuși, dacă imaginea conține zone complet transparente, trebuie să definiți mai întâi acele zone utilizând un traseu de tăiere. Consultați documentația pentru programul dvs. de machetare a paginilor pentru a stabili cel mai bun format pentru importul imaginilor Photoshop.

Dacă programul de machetare a paginilor nu poate plasa fișierele Photoshop PSD, urmați pașii de mai jos:

- 1 Dacă imaginea conține un fundal transparent sau zone care doriți să fie transparente, creați un traseu de tăiere în jurul zonelor opace ale imaginii. Chiar dacă ați șters fundalul din jurul imaginii, trebuie să definiți zona cu un traseu de tăiere înainte de a converti fișierul la formatul TIFF sau EPS. În caz contrar, zonele transparente pot fi afișate ca albe în programul de machetare a paginilor.
- 2 Selectați Fișier > Salvare ca.
- 3 În caseta de dialog Salvare ca, selectați formatul corespunzător din meniul Format. Formatul selectat depinde de ieșirea finală pentru document. Pentru tipărirea cu imprimante non-PostScript, selectați TIFF. Pentru tipărirea cu imprimante PostScript, selectați Photoshop EPS. Apoi faceți clic pe Salvare.
- 4 În caseta de dialog Opțiuni TIFF sau Opțiuni EPS, setați următoarele opțiuni. Lăsați setările prestabilite pentru opțiunile rămase și faceți clic pe OK.
 - Caseta de dialog Opțiuni TIFF: setare compresie imagine la Niciunul.
 - Caseta de dialog Opțiuni EPS (Windows): setare Previzualizare la TIFF (8 biți/pixel) și Codare la ASCII85.
 - Caseta de dialog Opțiuni EPS (Mac OS): setare Previzualizare la Mac (8 biți/pixel) și Codare la ASCII85.

 Dacă programul de machetare afișează zonele transparente ca albe, încercați să tipăriți documentul. Unele programe de machetare nu afișează corespunzător traseele de tăiere, dar le tipăresc conform așteptărilor.

Utilizarea ilustrațiilor Photoshop în Adobe Illustrator

Adobe Illustrator poate deschide și plasa fișiere Photoshop; nu este necesar să salvați sau să exportați imaginea Photoshop într-un alt format de fișier. Dacă plasați o imagine într-un fișier Illustrator deschis, puteți include imaginea ca pe oricare alt element din ilustrație, sau puteți păstra o legătură către fișierul original. Deși nu puteți edita o imagine legată în cadrul aplicației Illustrator, puteți reveni la Photoshop, utilizând comanda Editare original, pentru a o revizui. Odată salvate, modificările efectuate sunt reflectate în versiunea din Illustrator.

- 1 Dacă fișierul imagine este deschis în Photoshop, salvați-l ca fișier Photoshop (PSD) și închideți fișierul.
- 2 În Adobe Illustrator, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a deschide fișierul direct în Illustrator, selectați Fișier > Deschidere. Localizați imaginea în caseta de dialog Deschidere fișier, și faceți clic pe OK.
 - Pentru a încorpora imaginea într-un fișier Illustrator existent, selectați Fișier > Plasare. Localizați fișierul în caseta de dialog Plasare, asigurați-vă că opțiunea Legătură nu este selectată, și faceți clic pe OK.
 - Pentru a plasa imaginea într-un fișier și a păstra totodată o legătură către original, selectați Fișier > Plasare. În caseta de dialog Plasare, localizați fișierul, bifați opțiunea Legătură și faceți clic pe OK. Illustrator centerază imaginea în ilustrația deschisă. Un X roșu afișat peste imagine indică faptul că aceasta este legată și nu este editabilă.
- 3 Dacă ați deschis sau plasat imaginea fără a o lega, este afișată caseta de dialog Import Photoshop. Selectați opțiunea corespunzătoare, după cum urmează, și faceți clic pe OK:
 - Convertire straturi Photoshop la obiecte pentru a converti straturile la obiecte Illustrator. Această opțiune păstrează măștile, modurile de amestecare, transparența și (opțional) feliile și mapările de imagini. Totuși, nu acceptă straturile de ajustare Photoshop și efectele pentru straturi.
 - Aplatizare straturi Photoshop într-o imagine unică pentru a fuziona toate straturile într-unul singur. Această opțiune păstrează aspectul imaginii, dar nu puteți să mai editați straturile individuale.

Crearea transparenței utilizând traseele de tăiere pentru imagini

Puteți utiliza traseele de tăiere pentru a defini zonele transparente din imaginile pe care le plasați în aplicațiile pentru machetarea paginilor. În plus, utilizatorii Mac OS pot încorpora imagini Photoshop în multe fișiere de procesoare de text.


Este posibil să doriți să utilizați numai o parte din imaginea Photoshop la tipărirea sau plasarea acesteia într-o altă aplicație. De exemplu, puteți utiliza un obiect din planul frontal și puteți exclude fundalul. AnUn *traseu de tăiere a imaginii* vă permite să izolați obiectul din planul frontal și să faceți restul imaginii transparent la tipărirea sau plasarea acestuia într-o altă aplicație.

Notă: Traseele sunt vectoriale; prin urmare au muchii dure. Nu puteți păstra atenuarea unei muchii cu contur progresiv, cum ar fi o umbră, la crearea unui traseu de tăiere a imaginii.



Imagine importată în Illustrator sau InDesign fără traseu de tăiere a imaginii (stânga) și cu traseu de tăiere a imaginii (dreapta)

1 Trasați un traseu de lucru care definește zona de imagine pe care doriți să o afișați.

 Dacă ați selectat deja zona de imagine pe care doriți să o afișați, puteți converti selecția într-un traseu de lucru. Pentru instrucțiuni, consultați "Conversia unei selecții la un traseu" la pagina 375.

2 În paleta Trasee, salvați traseul de lucru ca traseu.

3 Selectați Traseu de tăiere din meniul paletii Trasee, setați următoarele opțiuni și faceți clic pe OK:

- Pentru Traseu, selectați traseul pe care doriți să-l salvați.
- Pentru Aplatizare, lăsați necompletată valoarea aplatizării pentru a tipări imaginea utilizând valoarea prestabilită a imprimantei. Dacă survin erori de tipărire, introduceți o valoare de aplatizare pentru a stabili modul în care interpretorul PostScript apreciază curba. Cu cât valoarea de aplatizare este mai mică, cu atât numărul de linii drepte utilizate pentru a desena curba este mai mare și cu atât curba este mai precisă. Valorile se încadrează în intervalul 0,2 - 100. În general, o setare de aplatizare de la 8 la 10 este recomandată pentru tipărirea la rezoluții înalte (1200 - 2400 dpi), iar o setare cu valoarea 1 - 3 pentru tipărirea la rezoluții scăzute (300 - 600 dpi).

4 Dacă intenționați să tipăriți fișierul utilizând culori de proces, convertiți fișierul în modul CMYK.

5 Salvați fișierul, efectuând una dintre acțiunile următoare:

- Pentru a tipări fișierul utilizând o imprimantă PostScript, salvați în formatul Photoshop EPS, DCS sau PDF.
- Pentru a tipări fișierul utilizând o imprimantă non-PostScript, salvați în forma TIFF și exportați în Adobe InDesign sau Adobe PageMaker® 5.0 sau o versiune ulterioară.

Consultați și

"Pregătirea imaginilor pentru programele de machetare a paginilor" la pagina 473

"Conversia unei imagini în alt mod de culoare" la pagina 112

"Desenarea formelor și traseelor" la pagina 353

"Conversia unei selecții într-un traseu" la pagina 375

Tipărirea traseelor de tăiere a imaginilor

Uneori un imagesetter nu poate interpreta traseele de tăiere a imaginilor, sau un traseu de tăiere a imaginii este prea complex pentru o imprimantă, rezultând o eroare Limitcheck sau o eroare PostScript generală. Uneori puteți tipări un traseu complex la o imprimantă cu rezoluție mică fără nicio problemă, dar pot surveni erori la tipărirea aceluiași traseu la o imprimantă cu rezoluție mare. Aceasta deoarece imprimanta cu rezoluție mică simplifică traseul, utilizând mai puține segmente de linie pentru a descrie curbele decât imprimanta cu rezoluție mare.

Puteți simplifica un traseu de tăiere a imaginilor în următoarele moduri:

- Reduceți manual numărul de puncte de ancorare ale traseului.
- Creșteți setarea de toleranță utilizată pentru crearea traseului. Pentru aceasta, încărcați traseul existent ca selecție, selectați opțiunea Crearea traseu de lucru din meniul paletii Trasee și creșteți setarea de toleranță (4 - 6 pixeli este o valoare bună pentru început). Apoi re-creați traseul de tăiere a imaginii.

Consultați și

“Adăugarea sau ștergerea punctelor Ancoră” la pagina 373

“Convertirea traseelor în chenare de selecție” la pagina 375

Exportul traseelor în Adobe Illustrator

Comanda Trasee către Illustrator vă permite să exportați traseele Photoshop ca fișiere Adobe Illustrator. Exportul traseelor în acest mod simplifică activitatea de combinare a ilustrațiilor Photoshop și Illustrator și utilizarea caracteristicilor Photoshop cu ilustrațiile Illustrator. De exemplu, puteți exporta un traseu pentru instrumentul Peniță și îl puteți contura pentru a-l utiliza ca acoperire cu un traseu de tăiere Photoshop pe care îl tipăriți în Illustrator. Puteți utiliza această caracteristică pentru a alinia textul Illustrator sau obiectele cu trasee Photoshop.

- 1 Desenați și salvați un traseu, sau convertiți o selecție existentă într-un traseu.
- 2 Selectați Fișier > Export > Trasee către Illustrator.
- 3 Selectați o locație pentru traseul exportat și introduceți un nume de fișier. Asigurați-vă că ați selectat Traseu de lucru în meniul Scriere pentru a exporta traseul.
- 4 Faceți clic pe Salvare.
- 5 Deschideți fișierul în Adobe Illustrator. Puteți manipula traseul sau puteți utiliza traseul pentru a alinia obiectele Illustrator pe care le adăugați la fișier.

Rețineți că marcajele de decupaj din Adobe Illustrator reflectă dimensiunile imaginii Photoshop. Poziția traseului în cadrul imaginii Photoshop este păstrată, cu condiția să nu ștergeți marcajele de decupaj sau să mutați traseul.

Legarea sau încorporarea unei imagini utilizând OLE (numai Windows)

Photoshop este un server OLE 2.0, ceea ce înseamnă că acceptă încorporarea sau legarea unei imagini într-o aplicație container OLE (de obicei un program de procesare a textelor sau de machetare a paginilor). De exemplu, puteți insera fișiere și selecții Photoshop în alte aplicații OLE, cum ar fi Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker și Microsoft Word, utilizând copierea și lipirea, sau alte metode.


- Legarea vă permite să plasați o legătură în fișierul container OLE care referă fișierul Photoshop de pe hard disc.
- Încorporarea vă permite să inserați fișierul Photoshop în fișierul container OLE.

După ce imaginea se află în aplicația container, puteți să faceți dublu clic pe ea pentru editarea în Photoshop. Când închideți imaginea în Photoshop, aceasta este actualizată în aplicația container.

Legarea sau încorporarea unei selecții sau imagini într-o aplicație OLE.

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Copiați o selecție în Photoshop și inserați-o în aplicația container OLE utilizând comanda Lipire specială. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați documentația aplicației de procesare a textelor sau de machetare a paginilor. Selecțiile lipite pot fi numai încorporate, nu și legate.
 - Utilizați comanda Inserare obiect a aplicației container OLE pentru a insera o nouă imagine Photoshop sau un fișier Photoshop existent ca obiect încorporat OLE sau legat OLE. Pentru instrucțiuni suplimentare, consultați documentația aplicației de procesare a textelor sau de machetare a paginilor.

Inserarea unui bitmap la rezoluția ecranului, nelegat, într-o aplicație OLE

- ❖ Cu ajutorul instrumentului Deplasare , trageți o selecție în aplicația container OLE. Când plasați un obiect, acesta este afișat ca bitmap cu 72 ppi, care nu poate fi actualizat automat în Photoshop.

Modificarea și actualizarea unei imagini legate sau încorporate într-o aplicație OLE

- 1 Faceți dublu clic pe imaginea legată sau încorporată în aplicația de procesare a textelor sau machetare a paginilor pentru a porni Photoshop (dacă nu rulează deja) și deschideți imaginea pentru editare.
- 2 Modificați imaginea după cum doriți.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru imagini încorporate, închideți fișierul sau selectați Fișier > Actualizare sau Fișier > Închidere și revenire la [nume aplicație].
- Pentru imaginile legate, salvați și închideți fișierul.

Notă: Puteți de asemenea să modificați fișierele legate fără a deschide mai întâi documentul container. Imaginea legată este actualizată data viitoare când deschideți documentul în aplicația sa container OLE.

Capitolul 16: Tipărirea

Tipărirea este procesul prin care trimiteți imaginea la un dispozitiv de ieșire. Puteți tipări pe hârtie sau film (pozitiv sau negativ), pe o placă de tipar, sau direct printr-o presă de tipar digitală. Înainte de a tipări, puteți previzualiza imaginea integral color, utilizând opțiunile de gestionare a culorilor din caseta de dialog Tipărirea.

Tipărirea din Photoshop

Despre tipărirea

Indiferent dacă tipăriți o imagine la imprimanta de birou sau o trimiteți la o instalație prepress, câteva cunoștințe de bază despre tipărirea vor simplifica procesul și vor asigura o imagine finală conform cerințelor.

Tipurile de tipărirea Pentru mulți utilizatori Photoshop, tipărirea unui fișier înseamnă trimiterea imaginii la o imprimantă cu jet de cerneală. Photoshop poate trimite imaginea dvs. către o varietate de dispozitive pentru tipărirea directă pe hârtie sau convertirea la o imagine pozitivă sau negativă pe film. În ultimul caz, puteți utiliza filmul pentru a crea o placă principală pentru tipărirea plăcii de contur de către o presă mecanică.

Tipurile de imagini Cele mai simple imagini, cum este grafica vectorială, utilizați numai o culoare într-o nuanță de gri. O imagine mai complexă, cum este o fotografie, are diferite tonuri de culoare. Acest tip de imagine este cunoscut sub numele de *imagine cu tonuri continue*.

Reproducerea în semitonuri Pentru crearea impresiei de tonuri continue în imagini, imprimantele defalcă imaginile în puncte de raster. Pentru fotografiile tipărite cu o presă de tipar, acest proces se numește *reproducere în semitonuri*. Varierea dimensiunilor punctelor de raster dintr-un raster semiton conduce la iluzia optică a variației griului sau culorii continue din imagine.

Notă: Chiar dacă imprimantele cu jet de cerneală utilizează de asemenea puncte de raster pentru a crea impresia tonurilor continue, aceste puncte de raster au dimensiuni uniforme și sunt mult mai mici decât punctele de raster utilizate de majoritatea preselor de tipar.

Separarea culorilor Ilustrațiile destinate reproducerii comerciale și care conțin mai multe culori trebuie tipărite pe plăci de contur separate, câte una pentru fiecare culoare. Acest proces, denumit *separarea culorilor*, necesită în general utilizarea cernelurilor cyan, galbenă, magenta și neagră (CMYK). În Photoshop, puteți ajusta modul de generare a diferitelor plăci.

Gradul de detaliere Detaliile unei imagini tipărite depind de rezoluția acesteia și frecvența rasterului. Cu cât rezoluția dispozitivului de ieșire este mai mare, cu atât puteți utiliza o liniatură (linii per inci) mai fină (mai mare). Multe drivere de imprimantă cu jet de cerneală oferă setări de tipărirea simplificate pentru calitate mai mare a tipării.

Pentru un clip video referitor la tipărirea fotografiilor, vizitați www.adobe.com/go/vid0015_ro.

Despre tipărirea desktop

Cu excepția cazului în care lucrați într-o companie de tipărirea comercială sau un birou de servicii, tipăriți probabil imagini cu o imprimantă desktop, cum ar fi cu jet de cerneală, sublimarea vopselelor sau imprimantă laser, nu cu un imagesetter. Photoshop vă permite să controlați modul în care este tipărită imaginea.

Monitoarele afișează imaginile utilizând lumina, în timp ce imprimantele desktop reproduc imaginile utilizând cerneluri, vopsele sau pigmenti. Din acest motiv, o imprimantă desktop nu poate reproduce toate culorile afișate pe un monitor. Totuși, prin înglobarea anumitor proceduri (cum este un sistem de gestionare a culorilor) în fluxul dvs. de lucru, puteți obține rezultate previzibile la tipărirea imaginilor cu o imprimantă desktop. Rețineți aceste indicații la lucrul cu o imagine pe care doriți să o tipăriți:

- Dacă imaginea este în modul RGB, nu convertiți documentul la modul CMYK dacă tipăriți cu o imprimantă desktop. Lucrați integral în modul RGB. Ca regulă, imprimantele desktop sunt configurate pentru a accepta date RGB și utilizează software-ul intern pentru conversia la CMYK. Dacă trimiteți date CMYK, majoritatea imprimantelor desktop vor aplica încă o conversie, cu rezultate imprevizibile.
- Dacă doriți să previzualizați o imagine așa cum este tipărită cu orice dispozitiv pentru care dețineți un profil, utilizați comanda Verificare culori.
- Pentru a reproduce cu acuratețe culorile de pe ecran pe pagina tipărită, trebuie să înglobați gestionarea culorilor în fluxul dvs. de lucru. Lucrați cu un monitor care este calibrat și caracterizat. Trebuie să creați, de asemenea, un profil personalizat

special pentru imprimanta și hârtia pe care tipăriți. Utilizarea profilului furnizat cu imprimanta (deși conduce la rezultate mai bune decât dacă nu ați utiliza niciun profil) poate conduce numai la rezultate mediocre.

Consultați și

“Verificarea virtuală a culorilor” la pagina 135

“Despre profilurile de culoare” la pagina 138

Tipărirea imaginilor

Photoshop oferă următoarele comenzi pentru tipărire:

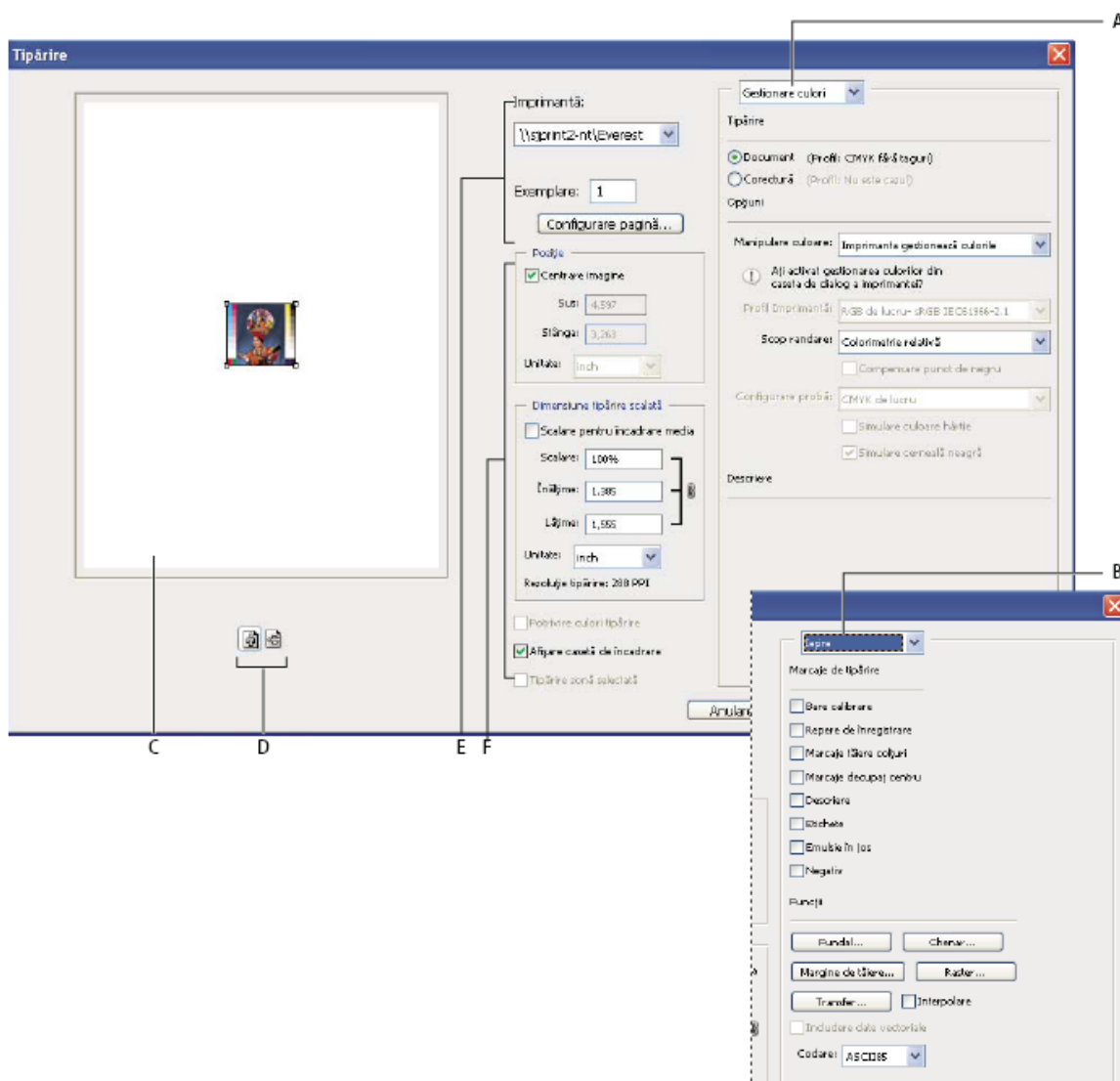
Configurare pagină Afișează opțiunile specifice pentru imprimantă, driverul de imprimantă și sistemul de operare.

Tipărire Afișează caseta de dialog Tipărire, în care puteți previzualiza documentul de tipărit și puteți selecta imprimanta, numărul de copii, opțiunile de ieșire și opțiunile de gestionare a culorilor.

Tipărire o copie Tipărește o copie a fișierului, fără a afișa o casetă de dialog.

Setarea opțiunilor de tipărire Photoshop și tipărirea

1 Selectați Fișier > Tipărire.



Caseta de dialog Tipărire

A. Specificați opțiunile de gestionare a culorilor și verificare B. Specificați opțiunile de ieșire prepress C. Previzualizați documentul tipărit D. Setează orientarea hârtiei E. Setează opțiunile pentru imprimantă și documentul de tipărit F. Poziționați și scalați imaginea

Pentru un clip video referitor la tipărirea fotografiilor, vizitați www.adobe.com/go/vid0015_ro.

2 Efectuați una sau mai multe dintre următoarele acțiuni:

- Utilizați meniul Imprimante pentru a selecta o imprimantă.
- Setează orientarea hârtiei ca portret sau peisaj.
- Selectați numărul de copii de tipărit.
- Ajustați poziția și scalați imaginea față de dimensiunea și orientarea selectate ale hârtiei. Consultați “Poziționarea și scalarea imaginilor” la pagina 481.
- Setează opțiunile Ieșire și Gestionare culori din meniul pop-up.

3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a tipări imaginea, faceți clic pe Tipărire.
- Pentru a închide caseta de dialog fără a salva opțiunile, faceți clic pe Anulare.
- Pentru a păstra opțiunile și a închide caseta de dialog, faceți clic pe Finalizat.
- Pentru a tipări o copie a imaginii, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe Tipărire o copie.
- Pentru a reseta opțiunile de tipărire, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe Resetare.

- Pentru a salva opțiunile de tipărire fără a închide caseta de dialog, țineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe Retinere.

Notă: Dacă este afișat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe Anulare, selectați Fișier > Tipărire și bifați caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii și machetei hârtiei, faceți clic pe Configurare pagină și încercați să tipăriți din nou fișierul.

Previzualizarea poziției și orientării curente ale hârtiei pentru imagine

- ❖ Deplasați cursorul peste zona de informații despre fișier din bara de stare (în partea de jos a ferestrei aplicației în Windows, sau în fereastra documentului în Mac OS) și țineți apăsat butonul mouse-ului.

Setarea opțiunilor de configurare a paginii

1 Selectați Fișier > Configurare pagină sau faceți clic pe opțiunea Configurare pagină în caseta de dialog Tipărire.

2 Setati dimensiunea hârtiei, orientarea și marginile, după cum doriți.

Opțiunile disponibile depind de imprimantă, driverele de imprimantă și sistemul de operare.

Notă: Dacă doriți să scalați imaginea tipărită, selectați Tipărire și utilizați opțiunile de scalare din caseta de dialog Tipărire, în locul casetei de dialog Configurare pagină. Caseta de dialog Tipărire este mai adecvată, deoarece vă oferă o previzualizare a imaginii scalate. De asemenea, nu trebuie să setați opțiuni de scalare în ambele casete de dialog Configurare pagină și Tipărire. Aceasta înseamnă aplicarea scalării de două ori și este posibil ca imaginea rezultată să nu fie tipărită la dimensiunea dorită.

3 (Opțional) Faceți clic pe Imprimantă pentru a schimba imprimanta selectată curent.

Poziționarea și scalarea imaginilor

Puteți ajusta poziția și scala unei imagini, utilizând opțiunile din caseta de dialog Tipărire. Chenarul umbrat de la marginea hârtiei reprezintă marginile hârtiei selectate; zona tipăribilă este albă.

Dimensiunea de bază a ieșirii unei imagini este determinată de setările pentru dimensiunea documentului din caseta de dialog Dimensiune imagine. Scalarea unei imagini în caseta de dialog Tipărire modifică numai dimensiunea și rezoluția imaginii tipărite. De exemplu, dacă scalați o imagine de 72 ppi la 50% în caseta de dialog Tipărire, imaginea va fi tipărită la 144 ppi; totuși, setările pentru dimensiunea documentului din caseta de dialog Dimensiune imagine nu se vor modifica. Câmpul Rezoluție tipărire de sub zona Dimensiune tipărire scalată afișează rezoluția de tipărire la setarea curentă a scalării.

Multe drivere de imprimantă, cum ar fi AdobePS și LaserWriter, oferă o opțiune de scalare în caseta de dialog Configurare pagină. Această scalare afectează tot ce se află în pagină, inclusiv dimensiunea tuturor marcajelor din pagină, cum ar fi cele de decupaj sau legendele, în timp ce procentajul de scalare oferit de comanda Tipărire afectează numai dimensiunea imaginii tipărite (nu și dimensiunea marcajelor din pagină).

Notă: Este posibil ca în caseta de dialog Tipărire să nu fie reflectate corect valorile pentru Scalare, Înălțime și Lățime, dacă setați un procentaj de scalare în caseta de dialog Configurare pagină. Pentru a evita scalarea imprecisă, specificați scalarea utilizând caseta de dialog Tipărire în locul casetei de dialog Configurare pagină; nu introduceți un procentaj de scalare în ambele casete de dialog.

Consultați și

“Despre dimensiunile în pixeli și rezoluție” la pagina 61

Repoziționarea unei imagini pe hârtie

- ❖ Selectați Fișier > Tipărire și efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a centra imaginea în zona tipăribilă, bifați Centrare imagine.
 - Pentru a poziționa imaginea numeric, debifați Centrare imagine, apoi introduceți valori pentru Sus și Stânga.
 - Debifați Centrare imagine și trageți imaginea în zona de previzualizare.

Scalarea dimensiunii de tipărire a unei imagini

- ❖ Selectați Fișier > Tipărire și efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a încadra imaginea în zona tipăribilă a hârtiei selectate, faceți clic pe Scalare pentru încadrare media.
- Pentru a rescala imaginea numeric, debifați Scalare pentru încadrare media, apoi introduceți valori pentru Înălțime și Lățime.
- Pentru a obține scala dorită, bifați Afișare casetă de încadrare și trageți un mâner de casetă de încadrare în zona de previzualizare.

Tipărirea parțială a imaginii

- 1 Utilizați instrumentul Cadru de selecție dreptunghi pentru a selecta porțiunea din imagine pe care doriți să o tipăriți.
- 2 Selectați Fișier > Tipărire, bifați Tipărire zonă selectată și faceți clic pe Tipărire.

Notă: Dacă este afișat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe Anulare, selectați Fișier > Tipărire și bifați caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii și machetei hârtiei, faceți clic pe Configurare pagină și încercați să tipăriți din nou fișierul.

Tipărirea datelor vectoriale

Dacă o imagine include grafică vectorială, cum ar fi forme și font, Photoshop poate trimite datele vectoriale la o imprimantă PostScript. Când optați pentru includerea datelor vectoriale, Photoshop trimite către imprimantă imagini separate pentru fiecare strat al fontului și fiecare strat al formei vectoriale. Aceste imagini suplimentare sunt tipărite peste imaginea de bază și tăiate utilizând conturul lor vectorial. Ca urmare, muchiile graficii vectoriale sunt tipărite la rezoluția maximă a imprimantei, chiar dacă pentru fiecare strat, conținutul este limitat la rezoluția fișierului de imagine.

- 1 Selectați Fișier > Tipărire.
- 2 Selectați Ieșire din meniul pop-up.
- 3 Selectați opțiunea Includere date vectoriale.

Dacă este necesar, puteți selecta un algoritm de codare (ASCII, ASCII85, binar sau JPEG) din meniul pop-up Codare. Aceasta vă permite să selectați modul în care sunt salvate datele și spațiul de pe disc necesar. Dacă opțiunea Includere date vectoriale este dezactivată, imaginea dvs. nu conține date vectoriale.

- 4 Faceți clic pe Tipărire.

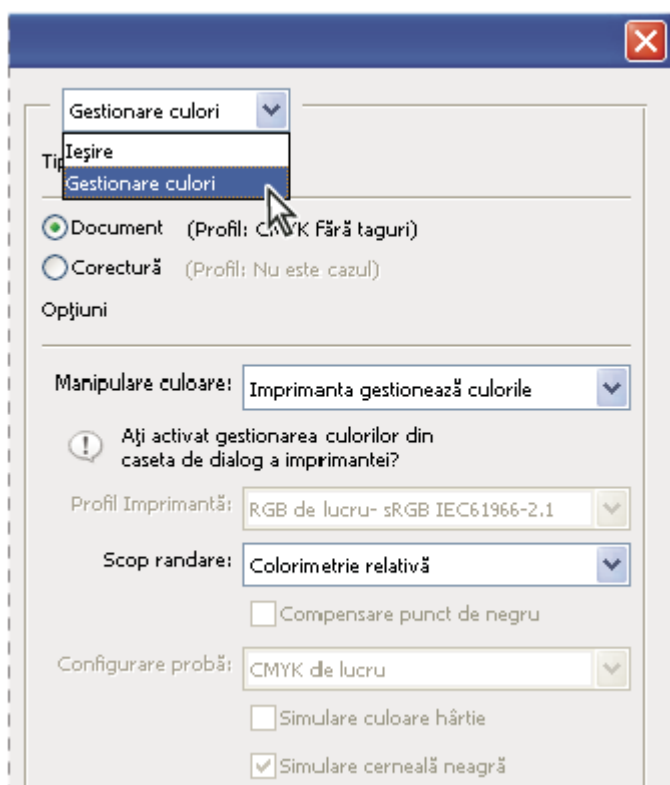
Notă: Dacă este afișat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe Anulare, selectați Fișier > Tipărire și bifați caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii și machetei hârtiei, faceți clic pe Configurare pagină și încercați să tipăriți din nou fișierul.

Tipărirea cu gestionarea culorilor

Stabilirea de către imprimantă a culorilor tipărite

Dacă nu dețineți un profil personalizat pentru imprimantă și tipul hârtiei, puteți lăsa driverul imprimantei să efectueze conversia culorilor. Consultați "Stabilirea de către imprimantă a culorilor la tipărire" la pagina 137.

- 1 Selectați Fișier > Tipărire.
- 2 Selectați Gestionare culori din meniul pop-up.



Selecționați *Gestionare culori* pentru a afișa opțiunile pentru prepress și gestionarea culorilor

3 În zona *Tipărire*, selecționați *Document*.

Profilul este afișat în paranteză pe aceeași linie.

4 În zona *Opțiuni*, pentru *Manipulare culoare*, selecționați *Imprimanta gestionează culorile*.

5 (Opțional) Selecționați un scop de randare pentru conversia culorilor la spațiul de culoare destinație.

Majoritatea driverelor de imprimantă non-PostScript ignoră această opțiune și utilizează scopul de randare *Perceptual*. (Pentru informații suplimentare, consultați "Despre scopurile de randare" la pagina 146.)

6 Accesați opțiunile de gestionare a culorilor pentru driverul imprimantei din a doua casetă de dialog, care este afișată automat după ce faceți clic pe *Tipărire*. În Windows, faceți clic pe butonul *Preferințe* pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei. În Mac OS, utilizați meniul pop-up din a doua casetă de dialog pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei.

7 Specificați setările de gestionare a culorilor pentru a permite driverului imprimantei să gestioneze culorile la tipărire.

Fiecare driver de imprimantă are alte opțiuni de gestionare a culorilor. Dacă nu știți cum să activați gestionarea culorilor, consultați documentația imprimantei.

8 Faceți clic pe *Tipărire*.

Notă: Dacă este afișat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe *Anulare*, selecționați *Fișier > Tipărire* și bifați caseta *Scalare pentru încadrare media*. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii și machetei hârtiei, faceți clic pe *Configurare pagină* și încercați să tipăriți din nou fișierul.

Stabilirea de către Photoshop a culorilor tipărite

Dacă dețineți un profil personalizat pentru o anumită combinație de imprimantă, cerneală și hârtie, gestionarea culorilor de către Photoshop poate conduce la rezultate mai bune decât gestionarea culorilor de către imprimantă. Consultați "Stabilirea de către aplicație a culorilor la tipărire" la pagina 137.

1 Selecționați *Fișier > Tipărire*.

2 Selecționați *Gestionare culori* din meniul pop-up.

3 În zona Opțiuni, pentru Manipulare culoare, selectați Photoshop gestionează culorile.

4 Pentru Profil imprimantă, selectați profilul pentru dispozitivul de ieșire.

Cu cât profilul descrie mai precis comportamentul dispozitivului de ieșire și condițiile de tipărire (cum ar fi tipul hârtiei), cu atât sistemul de gestionare a culorilor poate transla mai precis valorile numerice ale culorilor reale dintr-un document. (Consultați “Obținerea de profiluri personalizate pentru imprimantele desktop” la pagina 137.)

5 (Optional) Setări oricare dintre următoarele opțiuni.

Scop randare	Specifică modul în care aplicația Photoshop convertește culorile la spațiul de culoare destinație. (Consultați “Despre scopurile de randare” la pagina 146.)
Compensare punct de negru	Păstrează detaliile de umbră din imagine prin simularea întregii game dinamice a dispozitivului de ieșire.
Listare culori martor	Opțiunea este activată când culorile sunt gestionate de Photoshop. Selectați pentru a vizualiza culorile imaginii din zona de previzualizare așa cum vor fi tipărite în realitate.

6 Accesați opțiunile de gestionare a culorilor pentru driverul imprimantei din a doua casetă de dialog, care este afișată automat după ce faceți clic pe Tipărire. În Windows, faceți clic pe butonul Preferințe pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei. În Mac OS, utilizați meniul pop-up din a doua casetă de dialog Tipărire pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei.

7 Dezactivați gestionarea culorilor pentru imprimantă, astfel încât setările pentru profilul imprimantei să nu suprascrie setările dvs. de profil.

Fiecare driver de imprimantă are alte opțiuni de gestionare a culorilor. Dacă nu știți cum să dezactivați gestionarea culorilor, consultați documentația imprimantei.

8 Faceți clic pe Tipărire.

Notă: Dacă este afișat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe Anulare, selectați Fișier > Tipărire și bifați caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii și machetei hârtiei, faceți clic pe Configurare pagină și încercați să tipăriți din nou fișierul.

Tipărirea unui martor tipărit

Un martor tipărit (denumit uneori tipărire de control sau listare martor) este o simulare tipărită a rezultatului final la o presă de tipar. Un martor tipărit este produs pe un dispozitiv de ieșire care este mai puțin costisitor decât o presă de tipar. Unele imprimante cu jet de cerneală au rezoluția necesară pentru a produce imagini tipărite ieftine, care pot fi utilizate ca martori tipăriți.

1 Selectați Vizualizare > Configurare probă și selectați condițiile de ieșire pe care doriți să le simulați. Pentru aceasta puteți utiliza o presetare sau puteți crea o configurare de probă personalizată. Consultați “Culorile pentru verificare virtuală” la pagina 135.

Vizualizarea se modifică automat în funcție de proba selectată, cu excepția cazului în care selectați Personalizat. În acest caz este afișată caseta de dialog Personalizare condiții probă. Trebuie să salvați setările personalizate ale probei pentru ca acestea să fie afișate în meniul Presetare configurare probă al casetei de dialog Tipărire. Urmați instrucțiunile pentru a personaliza o probă.

2 După ce ați selectat o probă, selectați Fișier > Tipărire.

3 Selectați Gestionare culori din meniul pop-up.

4 În zona Tipărire, selectați Martor.

Profilul care este afișat în paranteză trebuie să corespundă configurării probei selectate anterior.

5 În zona Opțiuni, pentru Manipulare culoare, selectați Photoshop gestionează culorile.

6 Pentru Profil imprimantă, selectați profilul pentru dispozitivul de ieșire.

7 (Opțional) Setează oricare dintre următoarele opțiuni.

Configurare probă	Această opțiune este disponibilă dacă ați selectat Martor din zona Tipărire . Din meniul pop-up, selectați orice probă personalizată care există local pe disc.
Simulare culoare hârtie	Simulează aspectul culorilor pe hârtia dispozitivului simulat. Utilizând această opțiune puteți obține cea mai precisă probă, dar opțiunea nu este disponibilă pentru toate profilurile.
Simulare cerneală neagră	Simulează luminozitatea culorilor închise pentru dispozitivul simulat. Utilizând această opțiune puteți obține probe mai precise ale culorilor închise, dar opțiunea nu este disponibilă pentru toate profilurile.

8 Accesați opțiunile de gestionare a culorilor pentru driverul imprimantei din a doua casetă de dialog, care este afișată automat după ce faceți clic pe **Tipărire**. În Windows, faceți clic pe butonul **Preferințe** pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei. În Mac OS, utilizați meniul pop-up din a doua casetă de dialog pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei.

9 Dezactivați gestionarea culorilor pentru imprimantă, astfel încât setările pentru profilul imprimantei să nu suprascrie setările dvs. de profil.

Fiecare driver de imprimantă are alte opțiuni de gestionare a culorilor. Dacă nu știți cum să dezactivați gestionarea culorilor, consultați documentația imprimantei.

10 Faceți clic pe **Tipărire**.

***Notă:** Dacă este afișat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe **Anulare**, selectați **Fișier > Tipărire** și bifați caseta **Scalare pentru încadrare media**. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii și machetei hârtiei, faceți clic pe **Configurare pagină** și încercați să tipăriți din nou fișierul.*

Tipărirea țintelor pentru crearea profilurilor personalizate

O **țintă** este un document utilizat la crearea unui profil personalizat. În general, un document țintă cu specimene este furnizat ca parte a unui pachet de software de gestionare a culorilor de la terți. Tipăriți acest document cu toate opțiunile de gestionare a culorilor dezactivate în Photoshop și driverul imprimantei. Instrumentul de măsurare de la terț citește sau scanează ținta tipărită pentru a crea profilul personalizat.

1 Deschideți documentul țintă pentru culori în Photoshop.

2 Selectați **Fișier > Tipărire**.

3 Selectați **Gestionare culori** din meniul pop-up.

4 În zona **Tipărire**, selectați **Document**.

Profilul este afișat în paranteză pe aceeași linie.

5 În zona **Opțiuni**, pentru meniul pop-up **Manipulare culoare**, selectați **Fără gestionare culori**.

La selectarea acestei opțiuni, Photoshop trimite numerele RGB în fișier către imprimantă fără conversie.

6 Accesați opțiunile de gestionare a culorilor pentru driverul imprimantei din a doua casetă de dialog, care este afișată automat după ce faceți clic pe **Tipărire**. În Windows, faceți clic pe butonul **Preferințe** pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei. În Mac OS, utilizați meniul pop-up din a doua casetă de dialog pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei.

7 Dezactivați gestionarea culorilor pentru imprimantă, astfel încât setările pentru profilul imprimantei să nu suprascrie setările dvs. de profil.

Fiecare driver de imprimantă are alte opțiuni de gestionare a culorilor. Dacă nu știți cum să dezactivați gestionarea culorilor, consultați documentația imprimantei.

8 Faceți clic pe **Tipărire**.

Notă: Dacă este afișat un avertisment indicând că imaginea este mai mare decât zona tipăribilă a hârtiei, faceți clic pe Anulare, selectați Fișier > Tipărire și bifați caseta Scalare pentru încadrare media. Pentru a efectua modificări ale dimensiunii și machetei hârtiei, faceți clic pe Configurare pagină și încercați să tipăriți din nou fișierul.

Tipărirea imaginilor cu o presă de tipar comercială

Pregătirea imaginilor pentru tipar

Din Photoshop puteți pregăti fișierele imagine pentru litografia offset, tipărirea digitală, gravură și alte procese de tipărire comercială.

În general, fluxul dvs. de lucru depinde de capacitatea instalației prepress. Înainte de a începe un flux de lucru pentru tipărirea comercială, contactați personalul de la prepress pentru a afla cerințele acestuia. De exemplu, este posibil să vă solicite să nu convertiți deloc la CMYK, deoarece este posibil să utilizeze setări prepress specifice. Iată câteva scenarii posibile pentru pregătirea fișierelor imagine pentru obținerea de rezultate previzibile la tipărire:

- Lucrați integral în modul RGB și asigurați-vă că fișierul de imagine are taguri cu profilul de spațiu de lucru RGB. Dacă personalul de la tipărire sau prepress utilizează un sistem de gestionare a culorilor, ar trebui să poată utiliza profilul fișierului dvs. pentru o conversie precisă la CMYK înainte de producerea filmului și plăcilor de tipar.
- Lucrați în modul RGB până terminați de editat imaginea. Apoi convertiți imaginea la modul CMYK și efectuați ajustările de culoare și ton suplimentare. Verificați mai ales tonurile luminoase și umbrele din imagine. Utilizați straturile de ajustare Niveluri, Curbe sau Nuanță/Saturație pentru a efectua corecții. Aceste ajustări trebuie să fie minore. Aplatizați fișierul dacă este necesar, apoi trimiteți fișierul CMYK către imprimanta profesională.
- Plasați imaginea RGB sau CMYK în Adobe InDesign sau Adobe Illustrator. În general, majoritatea imaginilor tipărite cu o presă comercială nu sunt tipărite direct din Photoshop, ci dintr-un program de machetare a paginilor, cum ar fi Adobe InDesign, sau un program pentru ilustrații, ca Adobe Illustrator. Pentru mai multe informații privind importul fișierelor Photoshop în Adobe InDesign sau Adobe Illustrator, consultați Asistența Adobe InDesign sau Asistența Adobe Illustrator.

Iată câteva elemente de reținut la lucrul cu o imagine destinată tipăririi comerciale:

- În cazul în care cunoașteți caracteristicile presei, puteți specifica ieșirea pentru tonurile luminoase și umbre, pentru păstrarea anumitor detalii.
- Dacă utilizați o imprimantă desktop pentru a previzualiza aspectul piesei tipărite finale, rețineți că o imprimantă desktop nu poate replica fidel ieșirea unei prese de tipar comercială. O probă de culoare profesională oferă o previzualizare mai exactă a piesei tipărite finale.
- Dacă dețineți un profil dintr-o presă comercială, puteți să-l selectați cu comanda Configurare probă și apoi puteți vizualiza o probă de verificare virtuală utilizând comanda Verificare culori. Utilizați această metodă pentru a previzualiza piesa tipărită finală pe monitor.

Notă: Pentru unele imprimante este posibil să fie preferabilă primirea documentelor în formatul PDF, mai ales dacă documentele trebuie să fie conforme cu standardele PDF/X. Consultați "Salvarea unui fișier în formatul Photoshop PDF" la pagina 439.

Consultați și

"Culori pentru verificare virtuală" la pagina 135

Setarea opțiunilor de ieșire

Dacă pregătiți imaginile pentru tipărire comercială direct din Photoshop, puteți selecta și previzualiza o varietate de marcaje pentru pagină și alte opțiuni de ieșire, utilizând comanda Tipărire. În general, aceste opțiuni de ieșire trebuie specificate numai de către profesioniștii din prepress sau de persoane cu cunoștințe aprofundate privind procesul de tipărire comercială.



Marcajele din pagină

A. Bară pentru tentă de degrade B. Etichetă C. Repere de înregistrare D. Bară de culoare progresivă E. Marcaj pentru tăierea colțului F. Marcaj pentru tăiere la centru G. Descriere H. Țintă stea

- 1 Selectați Fișier > Tipărire.
- 2 Selectați Ieșire din meniul pop-up.
- 3 Setati una sau mai multe dintre următoarele opțiuni:

<p>Bare de calibrare</p>	<p>Tipărește tonuri de gri în 11 pași, o tranziție de densitate de la 0 la 100% în incrementări de 10%. Cu separația de culoare CMYK, la stânga fiecărei plăci CMYK este tipărită o bară pentru tentă de degrade, iar la dreapta o bară de culoare progresivă.</p> <p><i>Notă: Barele de calibrare, marcajele de înregistrare, marcajele de decupare și etichetele sunt tipărite numai dacă hârtia este mai mare decât imaginea tipărită. Barele de calibrare și marcajele de înregistrare pentru ținta stea necesită o imprimantă PostScript.</i></p>
<p>Repere de înregistrare</p>	<p>Tipărește marcaje de înregistrare pe imagine (inclusiv ținte și ținte stea). Aceste marcaje sunt utilizate în principal pentru alinierea separațiilor de culoare.</p>
<p>Marcaje tăiere colțuri</p>	<p>Tipărește marcaje de tăiere în locurile unde trebuie tăiată pagina. Puteți tipări marcaje de tăiere în colțuri. Pe imprimantele PostScript, selectați această opțiune pentru a tipări de asemenea ținte stea.</p>
<p>Marcaje tăiere centru</p>	<p>Tipărește marcaje de tăiere în locurile unde trebuie tăiată pagina. Puteți tipări marcaje de tăiere în centrul fiecărei muchii.</p>

Descriere	Tipărește orice text de descriere introdus în caseta de dialog Informații fișier, de până la 300 de caractere. Textul descriptiv este întotdeauna tipărit cu font simplu Helvetica de 9 puncte.
Etichete	Tipărește numele fișierului deasupra imaginii. Dacă se tipăresc separații, numele separației este tipărit ca parte din etichetă.
Emulsie în jos	Permite citirea fontului când emulsia este în jos — adică atunci când stratul fotosensibil al unui film sau al unei hârtii fotografice este pe partea cealaltă. În mod normal, imaginile tipărite pe hârtie sunt tipărite cu emulsia în sus, iar fontul poate fi citit când stratul fotosensibil este cu fața la dvs. Imaginile tipărite pe film sunt deseori tipărite cu emulsia în jos.
Negativ	Tipărește o versiune invertită a întregii ieșiri, inclusiv toate măștile și culorile de fundal. Spre deosebire de comanda Invertire din meniul Imagine, opțiunea Negativ convertește ieșirea, nu imaginea de pe ecran, la un negativ. Dacă tipăriți separații direct pe film, probabil doriți un negativ, deși în multe țări pozitivele filmelor sunt deseori întâlnite. Consultați tipografia pentru a stabili care dintre versiuni este necesară. Pentru a stabili fața cu emulsia, examinați filmul în lumină puternică după ce a fost dezvoltat. Fața mată este cea cu emulsie; strălucitoare este baza. Verificați dacă tipografia dorește un film cu emulsie pozitivă în sus, emulsie negativă în sus, emulsie pozitivă în jos sau emulsie negativă în jos.
Fundal	Selectează o culoare de fundal de tipărit în pagină în afara zonei de imagine. De exemplu, un fundal negru sau colorat poate fi optim pentru diapozitivele tipărite pe un înregistrator de film. Pentru a utiliza această opțiune, faceți clic pe Fundal, apoi selectați o culoare din instrumentul de alegere a culorii. Aceasta este numai o opțiune de tipărire; nu afectează imaginea în sine.
Chenar	Tipărește un chenar negru în jurul unei imagini. Introduceți un număr și selectați o valoare de unitate pentru a specifica lățimea chenarului.
Margine de tăiere	Tipărește marcate de decupare înăuntrul nu în afara imaginii. Utilizați această opțiune pentru a tăia imaginea din grafică. Introduceți un număr și selectați o valoare de unitate pentru a specifica lățimea marginii de tăiere.
Raster	Setează frecvența rasterului și dimensiunea punctului de raster pentru fiecare raster utilizat în procesul de tipărire.

Transfer	Ajustează funcțiile de transfer, se utilizează în mod tradițional pentru compensarea punctelor de raster sau a reducerii punctelor de raster când o imagine este transferată pe film. Această opțiune este recunoscută numai când tipăriți direct din Photoshop, sau când salvați fișierul în format EPS și tipăriți la o imprimantă PostScript. În general, este indicată ajustarea pentru compensarea punctelor de raster utilizând setările din caseta de dialog Configurare CMYK. Funcțiile de transfer sunt utile, totuși, la compensarea unui dispozitiv de ieșire prost calibrat.
Interpolare	Reduce aspectul neregulat al unei imagini cu rezoluție scăzută prin re-eșantionare automată la tipărire. Totuși, re-eșantionarea poate reduce claritatea calității imaginii. Unele imprimante PostScript de nivel 2 (sau superior) au capacitate de interpolare. Dacă imprimanta dvs. nu are această capacitate, opțiunea nu are niciun efect.

Pentru informații privind opțiunile Includere date vectoriale sau Codare, consultați “Tipărire date vectoriale” la pagina 482 sau “Modificare metodă de codare” la pagina 492.

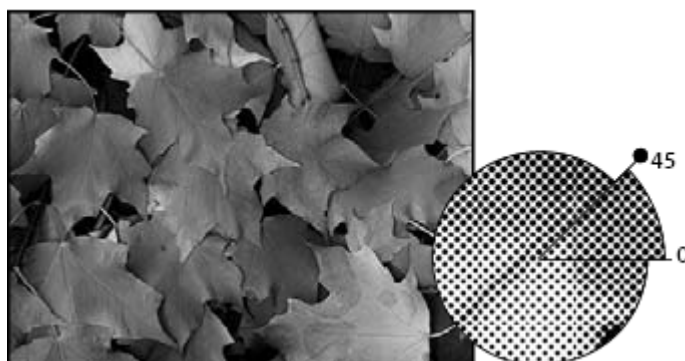
Consultați și

“Re-eșantionarea” la pagina 65

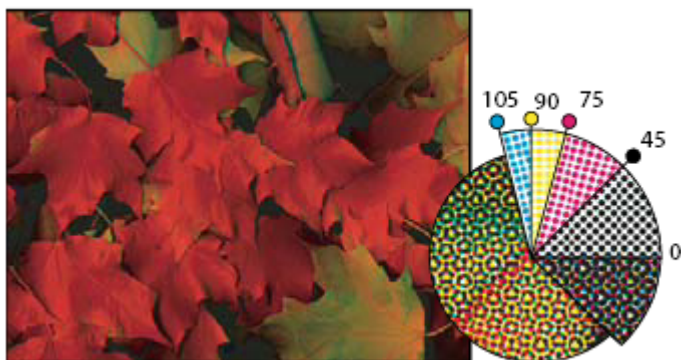
Selectarea atributelor rasterului semiton

Atributele rasterului semiton includ frecvența rasterului și dimensiunea punctului de raster pentru fiecare raster utilizat în procesul de tipărire. Pentru separările de culori, persoana de la prepress trebuie să specifice un unghi pentru fiecare din rastele de culoare. Setări rastele la diferite unghiuri pentru a vă asigura că punctele de raster plasate în cele patru raste se amestecă într-o culoare continuă și nu produc tipare moiré.

Rastele cu semitonuri constau în puncte de raster care controlează cantitatea de cerneală depusă la o anumită locație de pe presă. Prin varierea dimensiunii și densității acestora, se creează iluzia de variații ale tonului de gri sau culorii continue. Pentru o imagine color de proces, sunt utilizate patru raste cu semitonuri: cyan, magenta, galben și negru — câte unul pentru fiecare cerneală utilizată în procesul de tipărire.



Raster semiton cu cerneală neagră



Rasterele cu semitonuri cu cerneală de proces la diferite unghiuri ale rasterului; punctele de raster înregistrate corect formează rozete.

În producția de tipărire tradițională, un semiton este produs prin plasarea unui raster semiton între un film și imagine, și apoi prin expunerea filmului. În Photoshop, specificați atributele rasterului semiton chiar înainte de producerea ieșirii pe film sau hârtie. Pentru rezultate optime, dispozitivul dvs. de ieșire (de exemplu un imagesetter PostScript) trebuie setat la limita de densitate corectă, iar procesorul dvs. trebuie calibrat corespunzător; în caz contrar, rezultatele pot fi imprevizibile.

Înainte de crearea rasterelor semiton, consultați tipografia în ceea ce privește frecvența, unghiul și setările preferate pentru punctele de raster. (Utilizați setările prestabilite pentru unghi, cu excepția cazului în care tipografia specifică modificări.)

Definirea atributelor unui raster semiton

- 1 Selectați Fișier > Tipărire.
 - 2 Selectați Ieșire din meniul pop-up, apoi faceți clic pe Raster.
 - 3 În caseta de dialog Raster semiton, indicați dacă doriți generarea propriilor setări de raster:
 - Debifați Utilizare rastere prestabilite imprimantă pentru a selecta propriile setări pentru raster.
 - Bifați Utilizare rastere prestabilite imprimantă pentru a utiliza rasterul semiton încorporat în imprimantă. Photoshop ignoră apoi specificațiile din caseta de dialog Rastere cu semitonuri la generarea rasterelor cu semitonuri.
 - 4 Pentru un semiton în tonuri de gri, introduceți o frecvență a rasterului de la 1 la 999.999 și selectați o unitate de măsură. Introduceți un unghi al rasterului de la -180 la +180 grade.
 - 5 Pentru o separație de culoare, selectați una dintre următoarele opțiuni:
 - Pentru ca Photoshop să stabilească și să introducă frecvențele și unghiurile optime pentru fiecare raster, faceți clic pe Auto. În caseta de dialog Rastere automate, introduceți rezoluția dispozitivului de ieșire și frecvența rasterului pe care intenționați să o utilizați și faceți clic pe OK. Photoshop introduce valori în caseta de dialog Raster semiton. Modificarea acestor valori poate conduce la tipare moiré.
 - Dacă utilizați o imprimantă PostScript de nivel 2 (sau superior) sau un imagesetter echipat cu un controler Emerald, asigurați-vă că este bifată opțiunea Utilizare rastere precise în caseta de dialog Rastere automate (sau în caseta de dialog Raster semiton, dacă introduceți valorile manual). Opțiunea Utilizare rastere precise permite programului să acceseze unghiurile și frecvențele rasterului semiton corecte pentru ieșiri cu rezoluție ridicată. Dacă dispozitivul dvs. de ieșire nu este o imprimantă PostScript de nivel 2 (sau superior) sau nu este echipat cu un controler Emerald, această opțiune nu are niciun efect.
- Notă:** Unele imprimante PostScript de nivel 3 vor ignora setarea Rastere precise dacă frecvența rasterului este setată la o valoare prea mică (după cum este stabilit de imprimantă).
- 6 Pentru Formă, selectați forma de punct de raster dorită. Dacă doriți ca toate cele patru rastere să utilizeze aceeași formă a punctului de raster, selectați opțiunea Utilizare aceeași formă pentru toate cernelurile.

Selectarea opțiunii Personalizat din meniul Formă conduce la afișarea casetei de dialog Funcție spot personalizat. Puteți defini propriile forme ale punctelor de raster, prin introducerea comenzilor PostScript — utile pentru tipărirea cu algoritmi non-standard pentru semitonuri. Pentru informații privind comenzile limbajului PostScript, consultați documentația *PostScript Language Reference* (Referințe pentru limbajul PostScript) publicată de Addison-Wesley, sau consultați producătorul dispozitivului imagesetter.

Pentru o ieșire optimă pe o imprimantă PostScript, rezoluția imaginii trebuie să fie de 1,5 - 2 ori mai mare decât frecvența rasterului semiton. Dacă rezoluția este de peste 2,5 ori mai mare decât frecvența ecranului, este afișat un mesaj de alertare.

Dacă tipăriți grafică vectorială sau tipăriți pe o imprimantă non-PostScript, consultați documentația imprimantei pentru identificarea rezoluțiilor optime de utilizat pentru imagini.

7 Faceți clic pe OK.

Consultați și

“Despre dimensiunile în pixeli și rezoluție” la pagina 61

Salvarea sau încărcarea setărilor rasterului semiton

❖ În caseta de dialog Raster semiton, efectuați una dintre următoarele operații:

- Pentru a salva setările, faceți clic pe Salvare. Selectați o locație pentru setările salvate, introduceți un nume de fișier și faceți clic pe Salvare.
- Pentru a încărca setările, faceți clic pe Încărcare. Localizați și selectați setările, apoi faceți clic pe Încărcare.

Tipărirea separațiilor din Photoshop

La pregătirea imaginilor pentru prepress și lucrul cu imagini CMYK sau imagini cu culori spot, puteți tipări fiecare canal de culoare ca pagină separată.



Fiecare canal de culoare tipărit ca pagină separată

Notă: Dacă tipăriți o imagine dintr-o altă aplicație și doriți să tipăriți canalele spot pe plăci de culoare spot, trebuie mai întâi să salvați fișierul în formatul DCS 2.0. DCS 2.0 păstrează canalele spot. Acest format este acceptat de aplicații cum ar fi Adobe InDesign și QuarkXPress.

1 Asigurați-vă că documentul este în modul Culoare CMYK sau Multicanal, apoi selectați Fișier > Tipărire.

2 Selectați opțiunea Separații din meniul derulant Manipulare culoare.

Notă: În funcție de imprimanta desemnată și driverul imprimantei de pe calculator, aceste opțiuni pot fi afișate de asemenea în caseta de dialog Tipărire (pentru setarea opțiunilor pentru imprimantă). În Windows, faceți clic pe butonul Proprietăți pentru a accesa opțiunile pentru driverul imprimantei; în Mac OS, utilizați meniul pop-up din a doua casetă de dialog Tipărire afișată.

3 Faceți clic pe Tipărire. Separațiile sunt tipărite pentru fiecare dintre culorile din imagine.

Consultați și

“Salvarea unui fișier în format Photoshop EPS” la pagina 449

Pregătirea unei imagini cu canale spot pentru tipărirea dintr-o altă aplicație

- 1 Dacă imaginea este o bicromie, convertiți-o la modul color Multicanal.
- 2 Salvați imaginea în formatul DCS 2.0.
- 3 În caseta de dialog Format DCS 2.0, debifați opțiunile Includere raster semiton și Includere funcție de transfer.
- 4 Deschideți sau importați imaginea în Photoshop și setați unghiurile rasterului. Asigurați-vă că ați comunicat către imprimantă culoarea spot dorită pentru fiecare dintre plăcile de culoare.

Notă: Puteți plasa un fișier PSD care conține culori spot direct în Illustrator sau InDesign, fără pregătire specială.

Consultați și

“Salvarea unui fișier în format Photoshop EPS” la pagina 449

Modificarea metodei de codare

În mod prestabilit, driverul imprimantei transferă informațiile binare către imprimantele PostScript; totuși, puteți selecta pentru transferarea datelor imaginilor utilizând codarea JPEG sau ASCII85. (ASCII85 este o metodă de codare a textului pentru datele binare; este mai compactă decât codarea ASCII.) Aceste opțiuni nu sunt disponibile pentru imprimantele non-PostScript, inclusiv multe imprimante cu jet de cerneală.

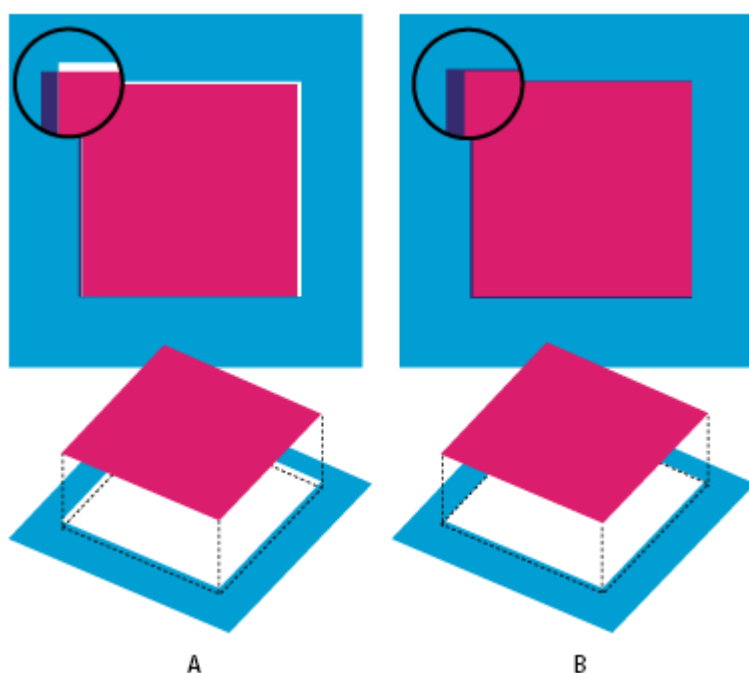
Deoarece fișierele codate JPEG sunt mai mici decât cele binare, tipărirea acestora durează mai puțin; totuși, dacă utilizați codarea JPEG, calitatea imaginii scade. Numai imprimantele PostScript de nivel 2 (sau superior) acceptă codarea JPEG; dacă trimiteți un fișier codat JPEG la o imprimantă PostScript de nivel 1, puteți obține erori de limbaj PostScript.

Unele programe de încărcare pentru tipărire, rețelele de calculatoare și drivere pentru imprimante de la terți nu acceptă fișiere binare sau fișiere codate JPEG. De asemenea, unele dispozitive de ieșire PostScript acceptă date de imagini binare și codate JPEG numai prin porturile AppleTalk și Ethernet, nu prin porturile paralele sau seriale. În aceste cazuri, puteți selecta metoda de codare ASCII85. Totuși, fișierele ASCII85 conțin cam de două ori mai multe caractere și transferul lor durează de două ori mai mult decât cel al fișierelor binare.

- 1 Selectați Fișier > Tipărire.
- 2 Selectați Ieșire din meniul pop-up.
- 3 Selectați o opțiune din meniul Codare.

Crearea unei acoperiri cu culoare

O *acoperire* este o suprapunere care previne hiatusurile mici din imaginea tipărită cauzate de o ușoară înregistrare incorectă la presă. Contactați furnizorul de servicii înainte de a efectua orice acoperire. În majoritatea cazurilor, tipografia stabilește dacă este necesară acoperirea. Dacă da, personalul tipografiei vă va indica valorile care trebuie introduse în caseta de dialog Tipărire.



Acoperirea pentru corectarea alinierii incorecte
A. Înregistrarea incorectă fără acoperire **B.** Înregistrarea incorectă cu acoperire

Acoperirea este destinată corectării alinierii incorecte a culorilor solide. În general, nu sunt necesare acoperiri pentru imaginile cu tonuri continue cum sunt fotografiile. Acoperirea excesivă poate produce un efect de conturare. Este posibil ca aceste probleme să nu fie vizibile pe ecran și să apară numai la tipărire. Photoshop utilizează reguli standard pentru acoperire:

- Toate culorile se întind sub negru.
- Culorile mai deschise se întind sub cele mai închise.
- Galbenul se întinde sub cyan, magenta și negru.
- Culoarea cyan și magenta pure se întind egal una sub cealaltă.

- 1 Salvați o versiune a fișierului în modul RGB, în cazul în care doriți să reconvertiți imaginea mai târziu. Apoi selectați **Imagine > Mod > Culoare CMYK** pentru a converti imaginea la modul CMYK.
- 2 Selectați **Imagine > Acoperire**.
- 3 Pentru **Lățime**, introduceți valoarea de acoperire furnizată de tipografie. Apoi selectați unitatea de măsură și faceți clic pe **OK**. Consultați tipografia pentru a stabili cât de mare este înregistrarea incorectă așteptată.

Stabilirea rezoluției de scanare pentru tipărire

Puteți utiliza un număr de tehnici pentru a stabili rezoluția la care trebuie scanată o fotografie. Dacă scanați fotografii de tipărit și știți exact dimensiunea și frecvența rasterului de tipărire, puteți utiliza următoarele tehnici pentru a stabili rezoluția de scanare. Deseori este mai ușor să scanați la rezoluția optică maximă a sistemului și apoi să redimensionați imaginea în Photoshop.

Estimarea rezoluției de scanare

Puteți stabili rezoluția pentru scanare utilizând dimensiunile originală și finală ale imaginii, precum și rezoluția dispozitivului de ieșire. Rezoluția de scanare se traduce în rezoluția imaginii când deschideți imaginea scanată în Photoshop.

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru imprimantele laser și dispozitivele imagesetter, multiplicați frecvența rasterului imprimantei cu 2. Pentru a stabili frecvența de raster a imprimantei, verificați documentația imprimantei sau consultați furnizorul dvs. de servicii.
 - Pentru imprimantele cu jet de cerneală, consultați documentația imprimantei pentru rezoluția optimă. Multe imprimante cu sublimarea vopselelor și dispozitive care tipăresc direct pe hârtie fotografică au o rezoluție optimă de 300 - 400 dpi.

2 Stabiliți raportul dintre dimensiunile finale ale imaginii și cele inițiale. De exemplu, raportul dintre o imagine finală de 6 pe 9 inci și o imagine inițială de 2 pe 3 inci este de 3:1.

3 Înmulțiți rezultatul pasului 1 cu rezultatul pasului 2.

De exemplu, să presupunem că tipăriți cu un imagesetter cu o frecvență a rasterului de 85 lpi și raportul imaginii finale la cea originală este 3:1. Mai întâi înmulțiți 85 (frecvența rasterului) cu 2 și obțineți 170. Apoi înmulțiți 170 cu 3 și obțineți o rezoluție de scanare de 510 ppi. Dacă tipăriți cu o imprimantă cu jet de cerneală cu o rezoluție optimă de 300 dpi, înmulțiți 300 cu 3 pentru a obține o rezoluție de scanare de 900.

Notă: Diferite proceduri pentru separația de culoare pot necesita diferite rapoarte între rezoluția imaginii și frecvența rasterului. Este o idee bună să consultați furnizorul de servicii sau tipografia înainte de scanarea imaginii.

Calcularea dimensiunii fișierului înainte de scanarea unei imagini

Puteți crea un fișier fictiv pentru a estima dimensiunea fișierului necesară pentru ieșirea finală a scanării.

1 În Photoshop, selectați Fișier > Nou.

2 Introduceți lățimea, înălțimea și rezoluția imaginii tipărite finale. Rezoluția trebuie să fie de 1,5 - 2 ori mai mare decât frecvența rasterului utilizat pentru tipărire. Asigurați-vă că ați selectat modul în care doriți să scanați. Caseta de dialog Nou afișează dimensiunea fișierului.

De exemplu, să presupunem că doriți ca imaginea finală să aibă 4 inci lățime pe 5 inci înălțime. Doriți să o tipăriți cu un raster de 150 de linii utilizând un raport de 2:1, așadar setați rezoluția la 300. Dimensiunea fișierului rezultat este de 5,15 MB.

Pentru a estima scanarea, introduceți dimensiunea fișierului rezultat în setările scannerului. Nu vă preocupați de rezoluție sau dimensiunile imaginii. După ce ați scanat imaginea și ați importat-o în Photoshop, utilizați comanda Dimensiune imagine (cu opțiunea Re-eșantionare imagine debifată) pentru a introduce lățimea și înălțimea corectă ale imaginii.

Tipărirea bicromiilor

Despre imaginile bicrome

Puteți crea monocromii, bicromii, tricromii și cvadricromii în Photoshop. Monocromiile sunt imagini în tonuri de gri tipărite cu o singură cerneală, diferită de negru. Bicromiile, tricromiile și cvadricromiile sunt imagini în tonuri de gri tipărite cu două, trei și patru cerneluri. În aceste imagini, sunt utilizate cernelurile colorate și nu diferite umbre de gri pentru a reproduce nuanțe de gri cu tente. În cadrul acestei discuții, *bicromia* se referă la monocromii, tricromii și cvadricromii, precum și la bicromii.

Bicromiile cresc intervalul tonal al unei imagini în tonuri de gri. Chiar dacă reproducerea tonurilor de gri poate afișa până la 256 de niveluri de gri, o presă de tipar poate reproduce numai aproximativ 50 de niveluri de gri per cerneală. Din această cauză, o imagine în tonuri de gri tipărită numai cu cerneală neagră poate apărea semnificativ mai granulat decât aceeași imagine tipărită cu două, trei sau patru cerneluri, fiecare cerneală individuală reproducând până la 50 de niveluri de gri.

Uneori bicromiile sunt tipărite utilizând o cerneală neagră și o cerneală gri — negrul pentru umbre și griul pentru tonurile medii și luminoase. Mai frecvent, bicromiile sunt tipărite utilizând o cerneală color pentru culoarea pentru tonurile luminoase. Această tehnică produce o imagine cu o ușoară tentă și crește semnificativ intervalul dinamic al imaginii. Bicromiile sunt ideale pentru operațiile de tipărire în două culori cu o culoare spot (cum ar fi o culoare PANTONE) utilizată pentru accent.


Deoarece bicromiile utilizează diferite cerneluri colorate pentru a reproduce diferite niveluri de gri, sunt tratate în Photoshop ca imagini în tonuri de gri cu canal unic, pe 8 biți. În modul Bicromie, nu aveți acces direct la canalele de imagine individuale (ca în modurile RGB, CMYK și Lab). În schimb, manipulați canalele prin curbele din caseta de dialog Opțiuni bicromie.

Conversia unei imagini la bicromie

1 Convertiți imaginea la tonuri de gri prin selectarea opțiunii Imagine > Mod > Tonuri de gri. Numai imaginile în tonuri de gri pe 8 biți pot fi convertite la bicromii.

2 Selectați Imagine > Mod > Bicromie.

- 3 În caseta de dialog Opțiuni bicromie, selectați Previzualizare pentru a previzualiza imaginea.
 - 4 Pentru opțiunea Font, selectați Monocromie, Bicromie, Tricromie sau Cvadricromie.
 - 5 Faceți clic pe caseta pentru culoare (pătratul plin) pentru a deschide selectorul de culori, apoi faceți clic pe butonul Bibliotecii de culori și selectați o mostră de cerneală și o culoare din caseta de dialog.
- Notă:* Pentru a produce culori saturate în întregime, specificați cernelurile în ordine descrescătoare — cu cea mai închisă în partea de sus și cea mai deschisă în partea de jos.
- 6 Faceți clic pe caseta pentru curbă din dreptul casetei pentru cerneala color și ajustați curba bicromiei pentru fiecare culoare de cerneală.
 - 7 Setați culorile de supratipărire, dacă este necesar.
 - 8 Faceți clic pe OK.

 Pentru a aplica un efect de bicromie numai la o porțiune din imagine, converțiți imaginea bicromă la modul Multicanal — acesta convertește curbele bicromiilor la canale spot. Puteți șterge apoi o parte din canalul spot pentru zonele pe care doriți să le tipăriți în tonuri de gri standard.

Consultați și

“Despre culorile spot” la pagina 497

Modificarea curbei bicromiei pentru o cerneală dată

Într-o imagine bicromă, fiecare cerneală are o curbă separată care specifică modul de distribuție a culorii între umbre și tonurile luminoase. Această curbă mapează fiecare valoare a tonurilor de gri pentru un procentaj de cerneală specific.

- 1 Pentru a previzualiza orice ajustare, selectați opțiunea Previzualizare din caseta de dialog Opțiuni bicromii.
- 2 Faceți clic pe caseta pentru curbă din dreptul casetei de culoare pentru cerneală.

Curba bicromiei prestabilită, o linie diagonală dreaptă, indică faptul că valorile tonurilor de gri din imaginea originală se mapează la un procentaj egal de cerneală. La această setare, un pixel din tonurile medii 50% este randat cu 50% tentă de cerneală, o umbră de 100% este randată 100% color ș.a.m.d.
- 3 Ajustați curba bicromiei pentru fiecare cerneală, trăgând un punct de pe grafic sau introducând valori pentru diferitele procentaje de cerneală.
 - În graficul curbei, axele orizontale se deplasează de la tonurile luminoase (din stânga) la umbre (în dreapta). Densitatea cernelii crește pe măsură ce deplasați în sus axa verticală. Puteți specifica maxim 13 puncte pe curbă. Dacă specificați două valori pe curbă, Photoshop calculează valorile intermediare. Pe măsură ce ajustați curba, valorile sunt introduse automat în casetele de text pentru procentaje.
 - Valoarea introdusă în caseta de test indică procentajul culorii cernelii utilizate pentru a reprezenta valoarea tonurilor de gri din imaginea originală. De exemplu, dacă introduceți valoarea 70 în caseta de text 100%, va fi utilizată o tentă de 70% din acea culoare de cerneală pentru a tipări umbrele 100%.
- 4 Faceți clic pe Salvare în caseta de dialog Curbă bicromie pentru a salva curbele create cu această casetă de dialog.
- 5 Faceți clic pe Încărcare pentru a încărca aceste curbe sau curbele create în caseta de dialog Curbe, inclusiv curbele create utilizând opțiunea Mapare arbitrară.

Puteți utiliza paleta Informații pentru a afișa procentajele cernelurilor când lucrați cu imagini bicrome. Setați modul de înregistrare la Culoare reală pentru a stabili procentajele pentru cerneluri care vor fi aplicate la tipărirea imaginii. Aceste valori reflectă toate modificările introduse în caseta de dialog Curbă bicromie.

Consultați și

“Prezentare de ansamblu a curbelor” la pagina 159

Specificarea culorilor pentru supratipărire

Culorile de supratipărire sunt două cerneluri nerasterizate tipărite una peste cealaltă. De exemplu, dacă tipăriți o cerneală cyan peste o cerneală galbenă, culoarea de supratipărire rezultată este verde. Ordinea de tipărire a cernelurilor, precum și variația cernelurilor și hârtiei pot afecta semnificativ rezultatele finale.

Pentru a estima aspectul culorilor tipărite, utilizați un eșantion tipărit al cernelurilor supratipărite și ajustați corespunzător ecranul. Rețineți că această ajustare afectează numai modul în care culorile de supratipărire sunt afișate pe ecran, nu și tipărirea acestora. Înainte de a ajusta aceste culori, asigurați-vă că ați calibrat monitorul.

Ajustarea afișării culorilor de supratipărire

- 1 Selectați **Imagine > Mod > Bicromie**.
- 2 Faceți clic pe **Culori supratipărire**. Caseta de dialog **Culori supratipărire** prezintă aspectul cernelurilor combinate tipărite.
- 3 Faceți clic pe specimenul de culoare pentru combinația de cerneluri pe care doriți să o ajustați.
- 4 Selectați culoarea dorită în selectorul de culori și faceți clic pe **OK**.
- 5 Repetați pașii 3 și 4 până ce sunteți satisfăcut de combinația de cerneluri. Apoi faceți clic pe **OK**.

Salvarea și încărcarea setărilor pentru bicromie

Utilizați butonul **Salvare** din caseta de dialog **Opțiuni bicromie** pentru a salva un set de curbe de bicromie, setările pentru cerneluri și culorile pentru supratipărire. Utilizați butonul **Încărcare** pentru a încărca un set de curbe de bicromie, setările pentru cerneluri și culorile de supratipărire. Puteți aplica apoi aceste setări la alte imagini în tonuri de gri.

Photoshop include mai multe seturi de curbe de bicromie, tricromie și cvadricromie. Aceste seturi includ câteva curbe și culori dintre cele mai utilizate. Utilizați aceste seturi ca puncte inițiale pentru crearea propriilor combinații.

Vizualizarea culorilor individuale ale unei imagini bicrome

Deoarece bicromiile sunt imagini cu un singur canal, ajustările pentru tipărirea individuală a cernelurilor sunt afișate ca parte din imaginea compozită finală. În unele cazuri, puteți vizualiza “plăcile de tipar” individuale pentru a observa modul în care vor fi separate culorile individuale la tipărire (ca în cazul imaginilor CMYK).

- 1 După specificarea culorilor pentru cerneluri, selectați **Imagine > Mod > Multicanal**.

Imaginea este convertită la modul **Multicanal**, cu fiecare canal reprezentat drept un canal de culoare spot. Conținutul fiecărui canal spot reflectează cu precizie setările bicromiei, dar este posibil ca previzualizarea compozită de pe ecran să nu fie la fel de precisă ca previzualizarea în modul **Bicromie**.

Notă: Dacă efectuați modificări ale imaginii în modul **Multicanal**, nu puteți reveni la starea originală a bicromiei (cu excepția cazului în care puteți accesa starea bicromiei în paleta **Istoric**). Pentru a ajusta distribuția cernelii și a vizualiza efectul acesteia pe plăcile de tipar individuale, efectuați ajustările în caseta de dialog **Curbe bicromie** înainte de conversia la modul **Multicanal**.

- 2 Selectați canalul pe care doriți să-l examinați în paleta **Canale**.
- 3 Selectați **Editare > Anulare multicanal** pentru a reveni la modul **Bicromie**.

Tipărirea bicromiilor

La crearea bicromiilor, rețineți că ordinea de tipărire a cernelurilor și unghiurile de raster utilizate au un efect semnificativ asupra ieșirii.

Faceți clic pe butonul **Auto** din caseta de dialog **Raster semiton** pentru a seta unghiurile și frecvențele optime pentru raster (selectați **Fișier > Tipărire**, apoi selectați **Ieșire** din meniul pop-up și faceți clic pe **Raster**). Asigurați-vă că bifați opțiunea **Utilizare raster precise** din caseta de dialog **Rastere automate** dacă tipăriți pe o imprimantă **PostScript** de nivel 2 (sau superior) sau pe un imagesetter echipat cu controler **Emerald**.

Notă: Unghiurile și frecvențele de raster recomandate pentru cvadricromii sunt bazate pe presupunerea că primul canal este cea mai închisă cerneală și al patrulea canal este cea mai deschisă.

Nu trebuie să converțiți imaginile bicrome la CMYK pentru a tipări separații — este suficient să selectați Separații din meniul pop-up Profil din secțiunea Gestionare culori a casetei de dialog Tipărire (pentru setarea opțiunilor pentru imprimantă). Conversia la modul CMYK convertește toate culorile personalizate la echivalentele lor CMYK.

Exportul imaginilor bicrome în alte aplicații

Pentru a exporta o imagine bicromă într-o aplicație de machetare a paginilor, trebuie mai întâi să salvați imaginea în formatul EPS sau PDF. (Totuși, dacă imaginea conține canale spot, converțiți-o la modul Multicanal și salvați-o în formatul DCS 2.0.) Nu uitați să denumiți culorile personalizate utilizând sufixul corespunzător, astfel încât aplicația în care se importă să le poată recunoaște. În caz contrar, este posibil ca aplicația să nu tipărească în mod corect culorile, sau să nu tipărească deloc imaginea.

Tipărirea culorilor spot

Despre culorile spot

Culorile spot sunt cerneluri speciale pre-amestecate utilizate în loc de sau pe lângă cernelurile color pentru proces (CMYK). Fiecare culoare spot necesită propria placă pe presă. (Deoarece un lac necesită o placă specială, este considerat de asemenea o culoare spot.)

Dacă intenționați să tipăriți o imagine cu culori spot, trebuie să creați canale spot pentru stocarea culorilor. Pentru a exporta canalele spot, salvați fișierul în formatul DCS 2.0 sau PDF.

Rețineți următoarele la lucrul cu culori spot:

- Pentru grafica în culori spot care are muchii netede și maschează imaginea de bază, examinați posibilitatea creării de ilustrații suplimentare într-o machetă de pagină sau o aplicație pentru ilustrații.
- Pentru a aplica o culoare spot ca tentă pentru o imagine, converțiți imaginea la modul Bicromie și aplicați culoarea spot la una dintre plăcile pentru bicromie. Puteți utiliza maxim patru culori spot, una per placă.
- Numele culorilor spot sunt tipărite pe separații.
- Culorile spot sunt supratipărite peste imaginea compozită integral. Fiecare culoare spot este tipărită în ordinea în care apare în paleta Canale, cu primul canal tipărit ca prima culoare spot.
- Nu puteți deplasa culorile spot deasupra canalului prestabilit din paleta Canale, cu excepția modului Multicanal.
- Culorile spot nu pot fi aplicate la straturile individuale.
- Tipărirea unei imagini cu un canal pentru culoare spot la o imprimantă color pentru compozit va conduce la tipărirea culorii spot la opacitatea indicată de setarea Uniformitate.
- Puteți fuziona canalele spot cu canalele de culoare, divizând culoarea spot în componentele canalelor de culoare.

Consultați și

“Despre canale” la pagina 263

“Tipărirea separațiilor din Photoshop” la pagina 491


Crearea unui canal spot nou

Puteți crea un nou canal spot sau converti un canal alfa existent la un canal spot.

1 Selectați Fereastră > Canale pentru a afișa paleta Canale.


2 Pentru a umple o suprafață selectată cu o culoare spot, a efectua o selecție sau a o încărca.

3 Efectuați una din următoarele acțiuni pentru a crea un canal:

- Faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe butonul Canal nou  din paleta Canale.
- Selectați Canal spot nou din meniul paletei Canale.

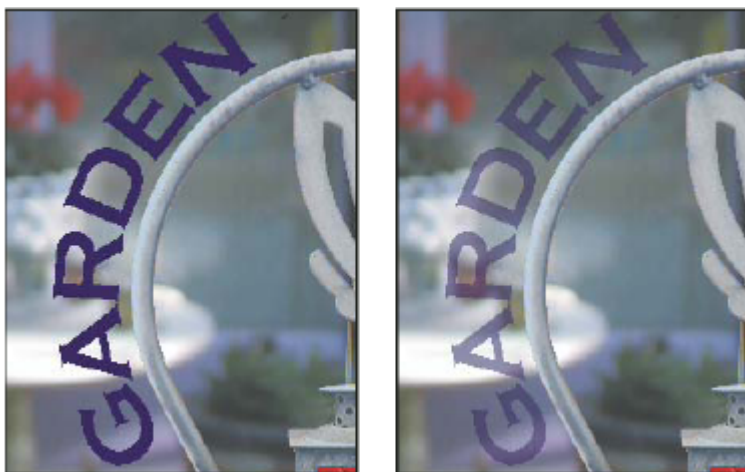
Dacă ați efectuat o selecție, acea suprafață este umplută cu culoarea spot specificată curent.

- 4 În caseta de dialog Canal spot nou, faceți clic pe caseta Culoare. Apoi în selectorul de culori faceți clic pe Bibliotecii culoare pentru a alege un sistem de culoare personalizat cum ar fi PANTONE sau TOYO și a selecta o culoare. Consultați “Selectarea unei culori spot” la pagina 122.

 Dacă selectați o culoare personalizată, furnizorul de servicii de tipărire poate oferi mai ușor cerneala corespunzătoare pentru reproducerea imaginii.

- 5 Introduceți un nume pentru canalul spot. Dacă selectați o culoare personalizată, canalul ia automat numele culorii. Asigurați-vă că denumiți culorile spot, astfel încât să fie recunoscute de alte aplicații care citesc fișierul dvs. În caz contrar, este posibil ca fișierul să nu se tipărească.
- 6 Pentru Uniformitate, introduceți o valoare între 0% și 100%.

Această opțiune vă permite să simulați pe ecran densitatea culorii spot tipărite. Valoarea 100% simulează o cerneală care acoperă complet cernelurile de dedesubt (cum este o cerneală metalică); 0% simulează o cerneală complet transparentă pentru cernelurile de dedesubt (cum este un lac transparent). Puteți utiliza de asemenea această opțiune pentru a vizualiza locurile în care va apărea o culoare spot altminteri transparentă (cum ar fi un lac).



Uniformitatea la 100% și uniformitatea la 50%

Notă: Uniformitatea și opțiunile pentru selectarea culorii afectează numai previzualizarea de pe ecran și tipărirea compozită. Nu au niciun efect asupra separațiilor tipărite.

Consultați și

“Selectarea unei culori spot” la pagina 122

Convertirea unui canal alfa într-un canal spot

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți dublu clic pe pictograma canalului alfa din paleta Canale.
 - Selectați canalul alfa din paleta Canale, apoi selectați Opțiuni canal din meniul paletei.
- 2 Selectați Culoare spot.
- 3 Faceți clic pe caseta pentru culoare, apoi selectați o culoare din selectorul de culori sau faceți clic pe Bibliotecii culoare și selectați o culoare personalizată. Faceți clic pe OK.
- 4 Redenumiți canalul dacă este necesar.
- 5 Faceți clic pe OK.

Suprafețele canalului care conțin valori de tonuri de gri sunt convertite la culoare spot.
- 6 Pentru a aplica o culoare la suprafața de canal selectată, selectați Imagine > Ajustări > Invertire.

Consultați și

“Crearea unui canal spot nou” la pagina 497

Editarea unui canal spot pentru adăugarea sau eliminarea unei culori

- 1 Selectați canalul spot din paleta Canale.
- 2 Utilizați un instrument de pictură sau editare pentru a picta în imagine. Pictați cu negru pentru a adăuga mai multă culoare spot la opacitate 100%; pictați cu gri pentru a adăuga culoare spot cu opacitate mai redusă.

Notă: Spre deosebire de opțiunea *Uniformitate* din caseta de dialog *Opțiuni canal spot*, opțiunea *Opacitate* din opțiunile instrumentului de pictură sau editare stabilește densitatea reală a cernelii utilizate în ieșirea tipărită.

Modificarea culorii sau uniformității unui canal spot

- 1 Faceți dublu clic pe pictograma canalului spot din paleta Canale.
- 2 Faceți clic pe caseta de culoare și selectați o culoare. Faceți clic pe Bibliotecii culoare pentru a selecta un sistem color personalizat, cum ar fi PANTONE sau TOYO.
- 3 Introduceți o valoare pentru Uniformitate între 0% și 100% pentru a ajusta opacitatea cernelii pentru culoarea spot.

Consultați și

“Crearea unui canal spot nou” la pagina 497

“Selectarea unei culori spot” la pagina 122

Fuzionarea canalelor spot

- 1 Selectați canalul spot din paleta Canale.
- 2 Selectați Fuzionare canal spot din meniul paletei.

Culoarea spot este convertită la și fuzionată cu canalele de culoare. Canalul spot este șters din paletă.

Fuzionarea canalelor spot aplatizează imaginile cu straturi. Compozitul fuzionat reflectă informațiile de culoare spot de previzualizare, inclusiv setările pentru uniformitate. De exemplu, un canal spot cu uniformitate de 50% va produce alte rezultate fuzionate decât același canal cu o uniformitate de 100%.

În plus, canalele spot rezultate în urma fuzionării de obicei nu reproduc aceleași culori ca și canalele spot originale, întrucât cernelurile CMYK nu pot reprezenta intervalul de culori disponibile din cernelurile cu culori spot.


Ajustarea culorilor spot suprapuse

Pentru a preveni suprapunerea culorilor spot la tipărire sau mascarea culorii spot de bază, eliminați una dintre culorile spot în locurile de suprapunere.


Utilizați un eșantion tipărit al cernelurilor supratipărite pentru a ajusta ecranul și a putea estima aspectul culorilor la tipărire.

Notă: În unele cazuri, de exemplu când utilizați lacuri și plăci de expunere secundară, doriți supratipărirea culorilor.

- 1 În paleta Canale, selectați canalul spot cu culoarea pe care doriți să o tipăriți.
- 2 Selectați *Selectare > Încărcare selecție*.

 Pentru a selecta rapid o imagine dintr-un canal, țineți apăsată tasta *Ctrl* (Windows) sau *Command* (Mac OS) și faceți clic pe canalul din paleta Canale.

- 3 Pentru Canal, selectați canalul spot din pasul 1, și faceți clic pe OK.
- 4 Pentru a crea o acoperire la mascarea culorii de bază, selectați *Selectare > Modificare > Expandare sau Contractare*, după cum culoarea spot este mai închisă sau mai deschisă decât culoarea spot de sub aceasta. În paleta Canale, selectați canalul spot de bază care conține zonele pe care doriți să le mascați. Apăsați *Backspace* (Windows) sau *Delete* (Mac OS).

 *Această metodă poate fi utilizată pentru a masca zonele din orice canal de sub o culoare spot, cum ar fi canalele CMYK.*

- 5 Dacă o culoare spot dintr-un canal se suprapune cu mai multe culori spot, repetați acest proces pentru fiecare canal care conține zonele pe care doriți să le eliminați.

Consultați și

“Crearea unei acoperiri cu culoare” la pagina 492

Capitolul 17: Imaginile Web

Instrumentele Web din Photoshop vă pot ajuta să concepeți și să optimizați imagini Web individuale sau machete de pagini complete. Utilizați instrumentul Feliere pentru a împărți o imagine sau o pagină în elemente integrate continue și pentru a aplica diferite setări de compresie și de interactivitate fiecărui segment. Caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web vă permite să previzualizați diferite setări de optimizare și să ajustați paleta de culori, transparența și calitatea înainte de salvarea în mai multe formate pentru Web.

Lucrul cu imaginile Web

Despre imaginile Web

Instrumentele Web din Photoshop facilitează generarea de elemente pentru paginile dvs. Web sau exportul paginilor Web complete în formate presetate sau personalizate.

- Utilizați straturi și felii pentru a crea pagini Web și elemente de interfață pentru paginile Web.
- Utilizați compoziții ale straturilor pentru a experimenta diferite compoziții de pagini sau pentru a exporta variații ale unei pagini.
- Creați imagini cu efect de rollover pe text sau pe butoane pentru a le importa în Dreamweaver sau Flash.
- Creați animații Web cu paleta Animație, apoi exportați-le ca imagini animate GIF sau ca fișiere QuickTime. Consultați “Crearea cadrelor animației” la pagina 559.
- Utilizați caracteristica Galerie foto Web pentru a transforma rapid o serie de imagini într-un site Web interactiv, utilizând o varietate largă de șabloane pentru site-uri cu aspect profesional. Consultați “Crearea de galerii foto Web” la pagina 512.


Pentru un clip video despre proiectarea site-urilor Web cu Photoshop și Dreamweaver, consultați www.adobe.com/go/vid0200_ro.

Crearea de rollovere

Un *rollover* este un buton sau o imagine într-o pagină Web care se modifică la trecerea cu mouse-ul peste aceasta. Pentru a crea un rollover, aveți nevoie de cel puțin două imagini: o imagine principală pentru starea normală și o imagine secundară pentru starea modificată.

Photoshop oferă numeroase instrumente utile pentru crearea de imagini cu efect de rollover:

- Utilizați straturi pentru a crea imaginile principale și secundare. Creați un conținut într-un strat, apoi duplicați stratul și editați-l pentru a crea un conținut similar, menținând alinierea între straturi. Când creați un efect de rollover, puteți modifica stilul stratului, vizibilitatea sau poziția acestuia, puteți efectua ajustări de tonuri și culori și puteți aplica efecte de filtru. Consultați “Duplicarea straturilor” la pagina 279.
- De asemenea, puteți utiliza stiluri de straturi pentru a aplica stratului principal efecte precum: suprapuneri de culoare, umbriri, strălucire sau stampare. Pentru a crea o pereche de rollovere, activați sau dezactivați stilul stratului și salvați imaginea în fiecare stare. Consultați “Efecte și stiluri de straturi” la pagina 294.
- Utilizați stilurile prestabilite de butoane din paleta Stiluri pentru a crea rapid butoane rollover în stare normală, mouseover și mousedown. Desenați o formă de bază cu instrumentul Dreptunghi și aplicați un stil, ca de exemplu Bizotat normal, pentru a transforma automat dreptunghiul în buton. Apoi copiați stratul și aplicați alte stiluri prestabilite, ca de exemplu Bizotat mouseover, pentru a crea stări suplimentare ale butonului. Salvați fiecare strat ca imagine separată pentru a încheia crearea unui set de butoane rollover.
- Utilizați caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web pentru a salva imaginile rollover într-un format pentru Web cu o dimensiune de fișier optimizată. Consultați “Optimizarea imaginilor” la pagina 518.

 Când salvați imagini rollover, utilizați o convenție de denumire pentru a distinge imaginea principală (stare non-rollover) de imaginea secundară (stare rollover).

După crearea de imagini rollover în Photoshop, utilizați Dreamweaver pentru a plasa imaginile într-o pagină Web și pentru a adăuga în mod automat codul Javascript pentru acțiunea de rollover.

Pentru un clip video despre proiectarea site-urilor Web cu Photoshop și Dreamweaver, consultați www.adobe.com/go/vid0200_ro.

Exportul în Zoomify

Puteți posta pe Web imagini la rezoluție înaltă, pe care utilizatorii le pot panorama sau mări pentru a le vizualiza cu detalii. O imagine de dimensiune standard se descarcă în același timp în care se descarcă un fișier JPEG cu aceeași dimensiune. Photoshop exportă fișiere JPEG și fișier HTML pe care le puteți descărca pe serverul dvs. Web.

1 Selectați Fișier > Export > Zoomify și setați opțiunile de export.

Șablon	Setează fundalul și navigarea pentru imaginea vizualizată în browser.
Locație de ieșire	Precizează locația și numele fișierului
Opțiuni mozaic imagine	Precizează calitatea imaginii
Opțiuni browser	Setează lățimea și înălțimea pixelilor imaginii de bază din browser-ul utilizatorilor.

2 Încărcați fișierele html și imaginea pe serverul dvs. Web.

Pentru un clip video despre Zoomify, consultați www.adobe.com/go/vid0003_ro.

Lucrul cu valorile hexazecimale ale culorilor

Photoshop poate afișa valorile hexazecimale ale culorilor imaginii sau poate copia o valoare hexazecimală a unei culori pentru a o utiliza într-un fișier HTML.

Consultați și

“Selectarea culorilor sigure pentru Web” la pagina 121

Vizualizarea valorilor hexazecimale de culori în paleta Informații:

- 1 Selectați Fereastră > Informații sau faceți clic pe fila paletii Informații pentru a vizualiza paleta.
- 2 Selectați Opțiuni paletă din meniul paletii. Din Prima informație despre culoare sau din A doua informație despre culoare, selectați Culoare Web din meniul Mod și faceți clic pe OK.
- 3 Poziționați cursorul peste culoarea pentru care doriți să vizualizați valorile hexazecimale.

Copierea unei culori ca valoare hexazecimală

Puteți copia culoarea planului frontal curent sau o culoare dintr-o imagine ca valoare hexazecimală când vă aflați în spațiul principal de lucru (nu în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web).

- 1 Copiați culoarea, utilizând una dintre metodele următoare:
 - Setati culoarea planului frontal utilizând paleta Culoare, paleta Specimene sau Alegere culoare Adobe. Selectați Copiere culoare ca HTML din meniul paletii Culoare.
 - Selectând instrumentul Pipetă, deplasați cursorul peste culoarea pe care doriți să o copiați și apoi faceți clic dreapta (Windows) sau clic Control (Mac OS) și alegeți Copiere culoare ca HTML din meniul contextual

Culoarea este copiată în stocare temporară ca atribut HTML COLOR cu valoarea hexazecimală (color=#xyzz).
- 2 Pentru a lipi culoarea în fișierul HTML, deschideți fișierul țintă într-o aplicație de editare HTML și selectați Editare > Lipire.

Felierea paginilor Web

Despre paginile Web feliate

Feliile împart o imagine în imagini mai mici care sunt apoi reconstituite pe o pagină Web folosind un tabel HTML sau straturi CSS. Prin împărțirea imaginii, puteți asigura diferite legături URL pentru a crea navigația paginii sau pentru a optimiza fiecare porțiune de imagine folosind propriile setări de optimizare.

Exportați și optimizați o imagine feliată folosind comanda Salvare pentru dispozitive & Web. Photoshop salvează fiecare felie ca un fișier separat și generează codul HTML sau CSS necesar pentru afișarea imaginii feliate.



Pagină Web împărțită în felii

Când lucrați cu felii, rețineți următoarele noțiuni de bază:

- Puteți crea felii utilizând instrumentul Feliere sau pe bază de straturi.
- După crearea unei felii, o puteți selecta utilizând instrumentul Selectare Feliie și apoi o puteți deplasa, redimensiona sau alinia cu celelalte felii.
- Puteți seta opțiunile pentru fiecare felie—precum, tipul de conținut, numele și URL-ul—în caseta de dialog Opțiuni felie.
- Puteți optimiza fiecare felie utilizând diferite setări de optimizare în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web.

Tipurile de felii

Feliile se clasifică după tipul de conținut (auto, imagine, fără imagine) și după modul cum au fost create (utilizator, strat, automate).

Feliile create cu instrumentul Feliere se numesc *felii utilizator*; feliile create dintr-un strat se numesc *felii strat*. Când creați o nouă felie utilizator sau o felie strat, sunt generate *felii automate* suplimentare pentru a prelua zonele rămase din imagine. Cu alte cuvinte, feliile automate umplu spațiul din imagine nedefinit de feliile utilizator sau strat. Feliile automate sunt regenerate de fiecare dată când adăugați sau editați felii utilizator sau felii pe bază de straturi. Puteți converti feliile automate la felii utilizator.

Feliile utilizator, feliile strat și feliile automate au un aspect diferit—feliile utilizator și feliile strat sunt definite de o linie plină, în timp ce feliile automate sunt definite de o linie punctată. În plus, feliile utilizator și feliile strat afișează o pictogramă diferită. Puteți alege să afișați sau să ascundeți feliile automate, ceea ce vă facilitează vizualizarea lucrului dvs. cu feliile utilizator și feliile strat.

O *subfelie* este un tip de felie automată care este generată când creați felii suprapuse. Subfeliile indică modul de împărțire a imaginii când salvați fișierul optimizat. Deși, subfeliile sunt numerotate și afișează un simbol de felie, nu le puteți selecta sau edita separat din felia de dedesubt. Subfeliile sunt regenerate de fiecare dată când aranjați ordinea de stivuire a feliilor.

Feliile sunt create folosind diferite metode:

- Feliile automate sunt generate automat.
- Feliile create de utilizator sunt create cu ajutorul instrumentului Feliere.
- Feliile bazate pe straturi sunt create cu paleta Straturi.


Consultați și

“Specificarea unui tip de conținut de felie” la pagina 510

Divizarea în felii a unei pagini Web

Puteți utiliza instrumentul Feliere pentru a trage linii direct pe imagine sau puteți concepe imaginea folosind straturi și puteți crea felii pe bază de straturi.

Crearea unei felii cu instrumentul Feliere

- 1 Selectați instrumentul Feliere . Feliile existente se afișează automat în fereastra documentului.
- 2 Selectați un stil din bara de opțiuni:

Normal	Stabilește proporțiile feliei pe măsură ce trageți.
Proporție fixă	Setează o proporție înălțime-lățime. Introduceți numere sau zecimale întregi pentru proporția dimensiunilor. De exemplu, pentru a crea o felie cu lățimea dublă față de înălțime, introduceți 2 pentru lățime și 1 pentru înălțime.
Dimensiune fixă	Specifică înălțimea și lățimea feliei. Introduceți valorile pixelilor sub formă de numere întregi.

- 3 Trageți peste zona unde doriți să creați o felie. Mențineți apăsată tasta Shift și trageți pentru a crea felia în formă de pătrat. Mențineți apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți cursorul pentru a trasa din centru. Utilizați Vizualizare > Ajustare la pentru a alinia o nouă felie la un ghidaj sau la altă felie din imagine. Consultați “Deplasarea, redimensionarea și ajustarea feliilor utilizator” la pagina 506.

Crearea feliilor din ghidaje

- 1 Adăugați ghidaje unei imagini.
- 2 Selectați instrumentul Feliere și faceți clic pe Felii din ghidaje din bara de opțiuni.
Când creați felii din ghidaje, toate feliile existente se șterg.

Crearea unei felii dintr-un strat


O felie strat cuprinde toate datele de pixeli dintr-un strat. Dacă deplasați stratul sau dacă editați conținutul stratului, zona feliei se ajustează automat pentru a include pixelii noi.



O felie strat este actualizată când stratul sursă se modifică.

Feliile strat sunt mai puțin flexibile decât feliile utilizator; totuși, puteți converti (“promova”) feliile strat la felii utilizator. Consultați “Conversia feliilor automate și strat la felii utilizator” la pagina 505.

- 1 Selectați un strat din paletă Straturi.
- 2 Selectați Strat > Felie strat nouă.


 Nu utilizați o felie strat când intenționați să deplasați stratul peste o zonă mare a imaginii pe parcursul unei animații deoarece dimensiunea feliiei poate depăși dimensiunea utilă.

Conversia feliilor automate și strat la felii utilizator

O felie strat este legată de conținutul de pixeli al stratului, astfel încât singura modalitate de a o deplasa, combina, diviza, redimensiona și alinia o reprezintă editarea stratului—cu excepția cazului în care o converțiți într-o felie utilizator.

Toate feliile automate dintr-o imagine sunt legate și partajează aceleași setări de optimizare. Dacă doriți să stabiliți setări de optimizare diferite pentru o felie automată, trebuie să o promovați la felie utilizator.

- 1 Utilizând instrumentul Selectare Felie, selectați una sau mai multe felii pentru conversie.
- 2 Faceți clic pe Promovare din bara de opțiuni.

 Puteți promova o felie automată în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web dezlegând-o. Consultați “Lucrul cu feliile în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web” la pagina 521

Vizualizarea feliilor și opțiunilor de felii

Puteți vizualiza felii în Photoshop și în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web. Următoarele caracteristici vă permit să identificați și diferențiați feliile:




Liniile feliilor Stabilesc limitele unei felii. Liniile pline indică faptul că este vorba despre o felie utilizator sau strat; liniile punctate indică faptul că este vorba despre o felie automată.

Culorile feliilor Diferențiază feliile utilizator și strat de feliile automate. În mod implicit, feliile utilizator și feliile strat au simboluri albastre, iar feliile automate au simboluri gri.

În plus, caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web utilizează ajustări de culori pentru a atenua feliile neselectate. Aceste ajustări servesc doar scopurilor de afișare și nu afectează culoarea imaginii finale. În mod implicit, ajustările de culori pentru feliile automate sunt duble față de ajustările pentru feliile utilizator.

Numerele feliilor Feliile sunt numerotate **01** de la stânga la dreapta și de sus în jos, începând cu colțul din stânga sus al imaginii. Dacă modificați disponerea sau numărul total al feliilor, numerele feliilor sunt actualizate pentru a reflecta noua ordine.

Insignele feliilor Următoarele *insigne* sau pictograme indică anumite condiții.

-  Felia utilizator este de tipul Imagine.
-  Felia utilizator este de tipul Fără imagine.
-  Este o felie strat.

Afișarea sau ascunderea limitelor feliei

- ❖ Selectați Vizualizare > Afișare > Felii. Pentru a ascunde și afișa feliile și alte elemente, utilizați comanda Bonusuri. Consultați “Afișarea sau ascunderea Bonusurilor” la pagina 47.

Afișarea sau ascunderea feliilor automate

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați instrumentul Selectare Feliie și faceți clic pe Afișare feliile automate sau pe Ascundere feliile automate din bara de opțiuni.
 - Selectați Vizualizare > Afișare > Felii. Feliile automate apar cu celelalte felii ale dvs.

Afișarea sau ascunderea numerelor de felie

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - În Windows, selectați Editare > Preferințe > Ghidaje, grilă, felii & contur.
 - În Mac OS, selectați Photoshop > Preferințe > Ghidaje, grilă, felii & contur.
- 2 Sub Felii, faceți clic pe Afișare numere felii.


Modificarea culorii liniei feliilor


- 1 În Windows, selectați Editare > Preferințe > Ghidaje, grilă, felii & contur; în Mac OS, selectați Photoshop > Preferințe > Ghidaje, grilă, felii & contur.
- 2 De sub Felii, selectați o culoare din meniul Culoare linie.
După modificarea culorii, liniile de felie selectate se afișează automat într-o culoare contrastantă.

Modificarea feliilor

Selectați una sau mai multe felii

Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați instrumentul Selectare Feliie  și faceți clic pe felia din imagine. Când lucrați cu feliile suprapuse, faceți clic pe secțiunea vizibilă a feliei de dedesubt pentru a o selecta.
- Selectați instrumentul Selectare Feliie și menținând apăsată tasta Shift faceți clic pentru a adăuga felii la selecție.
- Selectați instrumentul Selectare Feliie în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web și faceți clic într-o felie automată sau în afara zonei imaginii și trageți peste feliile pe care doriți să le selectați. (Pentru a deplasa o felie utilizator este suficient să faceți clic în interiorul acesteia și să o trageți.)
- Selectați Fișier > Salvare pentru dispozitive & Web. În caseta de dialog, utilizați instrumentul Feliere pentru a selecta o felie.

 Când utilizați instrumentul Feliere sau Selectare Feliie, puteți comuta de la un instrument la celălalt menținând apăsată tasta *Ctrl* (Windows) sau *Command* (Mac OS).

Deplasarea, redimensionarea și ajustarea feliilor utilizator

Puteți deplasa sau redimensiona feliile utilizator în Photoshop, dar nu și în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web.

Deplasarea sau redimensionarea unei felii utilizator

- 1 Selectați una sau mai multe felii utilizator.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a deplasa o felie, plasați cursorul în chenarul de selecție a feliei, și trageți felia în noua poziție. Apăsăți Shift pentru a limita deplasarea la o linie verticală, orizontală sau diagonală de 45°.
 - Pentru redimensionarea unei felii, trageți de mânerul lateral sau din colț al acesteia. Dacă selectați și redimensionați felii adiacente, sunt redimensionate totodată și muchiile comune partajate de felii.

Redimensionarea sau deplasarea unei felii utilizator utilizând coordonate numerice

- 1 Selectați una sau mai multe felii utilizator.
- 2 Faceți clic pe butonul Opțiuni din bara de opțiuni. De asemenea, puteți face dublu clic pe o felie pentru a afișa opțiunile.
- 3 În zona Dimensiuni a casetei de dialog Opțiuni felie, modificați una sau mai multe din următoarele opțiuni:

X	Specifică distanța în pixeli între muchia stângă a feliei și originea riglei în fereastra documentului.
Y	Specifică distanța în pixeli între muchia superioară a feliei și originea riglei în fereastra documentului. <i>Notă: Originea implicită a riglei o reprezintă colțul din stânga sus al imaginii.</i>
W	Specifică lățimea feliei.
H	Specifică înălțimea feliei.

Ajustarea feliilor la ghidaj, felie utilizator sau alt obiect

- 1 Selectați opțiunile pe care le doriți din submeniul Vizualizare > Ajustare la.
- 2 Selectați Vizualizare > Ajustare. O bifă indică faptul că opțiunea este activată.
- 3 Deplasați feliile selectate după cum doriți. Feliile se ajustează la oricare din obiectele alese de dvs. în cadrul a 4 pixeli.

Divizarea feliilor utilizator și feliilor automate

Utilizați caseta de dialog Divizare felie pentru a diviza feliile orizontal, vertical sau în ambele sensuri. Feliile divizate sunt întotdeauna felii utilizator, indiferent dacă felia inițială este o felie utilizator sau automată.

Notă: Nu se pot diviza feliile strat.

- 1 Selectați una sau mai multe felii.
- 2 Selectând instrumentul Selectare Felie, faceți clic pe Divizare din bara de opțiuni.
- 3 Selectați Previzualizare în caseta de dialog Divizare felie pentru a previzualiza modificările.
- 4 În caseta de dialog Divizare felie, selectați una din opțiunile următoare sau ambele:

Divizare orizontală în	Divizează felia în lungime.
Divizare verticală în	Divizează felia în lățime.

- 5 Definiți cum doriți să divizați fiecare felie selectată:
 - Selectați și introduceți o valoare pentru felii în jos sau felii pe lung pentru a spația fiecare felie uniform în numărul de felii specificat.
 - Selectați și introduceți o valoare pentru pixeli per felie pentru a crea felii cu numărul de pixeli specificat. Dacă felia nu poate fi divizată uniform după numărul respectiv de pixeli, cantitatea rămasă va crea o altă felie. De exemplu, dacă divizați o felie care are 100 de pixeli lățime în trei felii noi, fiecare de 30 de pixeli lățime, zona rămasă de 10 pixeli lățime devine o nouă felie.
- 6 Faceți clic pe OK.

Duplicarea feliilor

Puteți crea o felie duplicată cu aceleași dimensiuni și setări de optimizare ca felia inițială. Dacă felia inițială este o felie utilizator legată, duplicatul este legat la aceeași serie de felii legate. Feliile duplicate sunt întotdeauna felii utilizator, indiferent dacă felia inițială este o felie utilizator, o felie strat sau o felie automată.

- 1 Selectați una sau mai multe felii.
- 2 Mențineți apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți cursorul din interiorul selecției.

Copierea și lipirea unei felii.

Puteți copia și lipi o felie selectată într-o imagine, în altă imagine sau în altă aplicație precum Dreamweaver. Prin copierea unei felii se copie toate straturile din cadrul limitelor feliei (nu doar stratul activ).

- 1 Selectați una sau mai multe felii cu instrumentul Selectare Felie.
- 2 Selectați Editare > Copiere.

Notă: O felie nu poate fi copiată dacă există o selecție activă în document (o selecție de pixeli într-un cadru sau un traseu selectat).

- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Dacă doriți să lipiți felia în altă imagine, deschideți și afișați imaginea respectivă.
- Dacă lipiți felia în Dreamweaver, verificați dacă fereastra documentului Dreamweaver este activă.

- 4 Selectați Editare > Lipire. Se creează un strat nou când este lipită o felie într-o imagine Photoshop.

Notă: O felie copiată în Dreamweaver reține informații despre numele și traseul fișierului sursă Photoshop original. Pentru a vizualiza aceste informații în Dreamweaver, faceți clic dreapta (Windows) sau Ctrl+clic (Mac OS) pe imagine și selectați Design Notes (Note de design), apoi localizați câmpul FilePathSrc pe fila Toate informațiile.

Pentru un clip video despre proiectarea site-urilor Web cu Photoshop și Dreamweaver, consultați www.adobe.com/go/vid0200_ro.

Combinarea feliilor

Puteți combina două sau mai multe felii într-o singură felie. Photoshop stabilește dimensiunile și poziția feliei rezultate din dreptunghiul creat alăturând muchiile exterioare ale feliilor combinate. Dacă feliile combinate nu sunt adiacente sau dacă proporțiile sau alinierea lor sunt diferite, noua felie combinată poate suprapune alte felii.

Felia combinată adoptă setările de optimizare ale primei felii din seria feliilor selectate. Feliile combinate sunt întotdeauna felii utilizator, indiferent dacă feliile inițiale includ felii automate.

Notă: Nu se pot combina feliile strat.

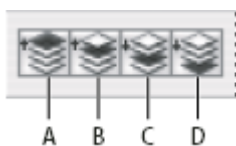
- 1 Selectați două sau mai multe felii.
- 2 Faceți clic dreapta (Windows) sau Ctrl-clic (Mac OS) și selectați Combinare felii.

Modificarea ordinii de stivuire a feliilor

Când feliile se suprapun, ultima felie creată se află deasupra în ordinea de stivuire. Puteți modifica ordinea de stivuire pentru a avea acces la feliile de dedesubt. Puteți specifica ce felie să se afle deasupra și ce felie sub stivă și puteți deplasa feliile în sus și în jos în ordinea de stivuire.

Notă: Nu se poate modifica ordinea de stivuire a feliilor automate.

- 1 Selectați una sau mai multe felii.
- 2 Selectați instrumentul Selectare Felie și faceți clic pe o opțiune de ordine de stivuire din bara de opțiuni.



Opțiunile de ordine de stivuire

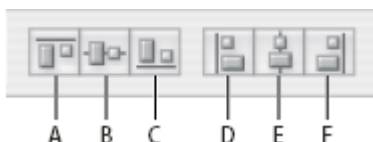
A. Aducere în față B. Aducere spre față C. Trimitere înapoi D. Trimitere în spate

Alinierea și distribuirea feliilor utilizator

Puteți alinia feliile utilizator după o muchie sau după centrele lor și puteți distribui feliile utilizator uniform de-a lungul axei verticale sau orizontale. Prin alinierea și distribuirea feliilor utilizator, puteți elimina feliile automate care nu sunt necesare și puteți genera un fișier HTML mai mic și mai eficient.

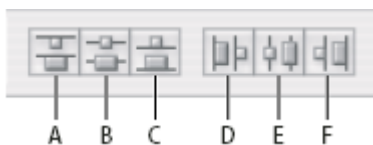
Notă: Pentru alinierea sau distribuirea feliilor strat, aliniați sau distribuiți conținutul straturilor.

- 1 Selectați feliile utilizator pe care doriți să le aliniați.
- 2 Selectați instrumentul Selectare Felie și alegeți o opțiune din bara de opțiuni.



Opțiuni de aliniere

A. Sus B. Centre verticale C. Jos D. Stânga E. Centre orizontale F. Dreapta



Opțiuni de distribuire

A. Sus B. Centre verticale C. Jos D. Stânga E. Centre orizontale F. Dreapta

Consultați și

“Alinierea obiectelor pe straturi diferite” la pagina 283

Ștergerea unei felii

La ștergerea unei felii utilizator sau strat, feliile automate se regenerează pentru a umple zona de document.

Ștergerea unei felii strat nu implică ștergerea stratului asociat; totuși, ștergerea stratului asociat cu o felie strat implică ștergerea feliei strat.

Notă: Nu se pot șterge feliile automate. Dacă ștergeți toate feliile utilizator și toate feliile strat dintr-o imagine, rămâne o singură felie automată care acoperă întreaga imagine.

- 1 Selectați una sau mai multe felii.
- 2 Selectați instrumentul Felie sau Selectare Felie și apăsați tasta Backspace sau Delete.
- 3 Pentru a șterge toate feliile utilizator și toate feliile strat, selectați Vizualizare > Ștergere felii.

Blocarea tuturor feliilor


Blocarea feliilor împiedică redimensionarea, deplasarea sau modificarea lor în mod accidental.

- ❖ Selectați Vizualizare > Blocare felii.

Opțiunile de ieșire pentru felii

Afișarea casetei de dialog Opțiuni felie

Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți dublu clic pe o felie cu instrumentul Selectare Feliie.
- Având instrumentul Selectare Feliie activat, faceți clic pe butonul Opțiuni felie  din bara de opțiuni. Această metodă nu apare în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web.

Specificarea unui tip de conținut de felie

Puteți preciza cum să apară datele de felie într-un browser Web când exportați cu un fișier HTML. Opțiunile disponibile variază în funcție de tipul de felie selectat.

- Feliile Imagine conțin date de imagine. Acesta este tipul de conținut implicit.
- Feliile de tipul Fără imagine vă permit să creați celule de tabel goale care pot fi populate cu text sau cu o culoare solidă. Puteți introduce într-o felie de tipul Fără imagine, un text HTML. Dacă setați opțiunea “Text HTML” în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web, textul va fi interpretat ca HTML când va fi vizualizat într-un browser. Feliile de tipul Fără imagine nu sunt exportate ca imagini și pot fi vizualizate într-un browser.

Notă: Setarea opțiunilor pentru o felie automată o promovează pe aceasta la felie utilizator.

- 1 Selectați o felie. Dacă lucrați în Photoshop, faceți dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Feliie pentru a afișa caseta de dialog Opțiuni felie.
- 2 În caseta de dialog Opțiuni felie, selectați tipul feliiei din meniul pop-up Tip felie.

Redenumirea unei feliie

Pe măsură ce adăugați felii într-o imagine, v-ar putea fi util să le redenumiți în funcție de conținutul lor. În mod implicit, feliile utilizator sunt denumite după setările din caseta de dialog Opțiuni de ieșire. Feliile strat poartă numele stratului din care au derivat.

- ❖ Selectați o felie și faceți dublu clic cu instrumentul Selectare Feliie pentru a afișa caseta de dialog Opțiuni felie. În caseta de dialog Opțiuni felie, introduceți un nume nou în caseta de text Nume.

Notă: Caseta de text Nume nu este disponibilă pentru conținuturile de felie de tipul Fără imagine.

Selectarea unei culori de fundal pentru o felie

Puteți selecta o culoare de fundal pentru a umple zona transparentă (pentru feliile Imagine) sau întreaga zonă (pentru feliile Fără imagine) a feliiei.

Photoshop nu afișează culoarea de fundal selectată—trebuie să previzualizați imaginea într-un browser pentru a vizualiza efectul selectării unei culori de fundal.

- 1 Selectați o felie. Dacă lucrați în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web din Photoshop, faceți dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Feliie pentru a afișa caseta de dialog Opțiuni felie.
- 2 În caseta de dialog Opțiuni felie, selectați o culoare de fundal din meniul pop-up Culoare fundal. Selectați Fără, Mat, Culoare pipetă (pentru a utiliza culoarea de eșantion a pipetei), Alb, Negru sau Altele (utilizând Alegere culoare Adobe).

Asignarea informațiilor de legătură URL unei feliie Imagine

Prin asignarea unui URL unei feliie, întreaga zonă a feliiei devine legătură în pagina Web obținută. Când un utilizator face clic pe legătură, browser-ul Web navighează la URL-ul specificat și la cadrul țintă. Această opțiune este disponibilă numai pentru feliile de tipul Imagine.

- 1 Selectați o felie. Dacă lucrați în Photoshop, faceți dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Feliie pentru a afișa caseta de dialog Opțiuni felie.

- În caseta de dialog Opțiuni felie, introduceți un URL în caseta de text URL. Puteți introduce un URL relativ sau absolut (complet). Dacă introduceți un URL absolut, asigurați-vă că includeți protocolul corect (de exemplu, http://www.adobe.com, nu www.adobe.com). Pentru mai multe informații despre utilizarea URL-urilor relative și complete, consultați o referință HTML.
- Dacă doriți, introduceți numele cadrului țintă în caseta de text Țintă:

_blank	Afișează fișierul legat într-o altă fereastră, lăsând fereastra inițială de browser deschisă.
_self	Afișează fișierul legat în același cadru ca fișierul inițial.
_parent	Afișează fișierul legat în propriul cadru părinte inițial. Utilizați această opțiune dacă documentul HTML conține cadre, iar cadrul curent este cadru fiu. Fișierul legat este afișat în cadrul părinte curent.
_top	Înlocuiește întreaga fereastră de browser cu fișierul legat, ștergând toate cadrele curente. Denumirea trebuie să se potrivească cu denumirea unui cadru definit anterior în fișierul HTML pentru document. Când un utilizator face clic pe legătură, fișierul specificat se afișează în cadrul nou. <i>Notă: Pentru mai multe informații despre cadre, consultați o referință HTML.</i>

Specificarea mesajelor de browser și a textului Alt

Puteți specifica ce mesaje să apară în browser. Aceste opțiuni sunt disponibile doar pentru feliile de tipul Imagine și apar doar în fișierele HTML exportate.

- Selecționați o felie. Dacă lucrați în Photoshop, faceți dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Felie pentru a afișa caseta de dialog Opțiuni felie.
- În caseta de dialog Opțiuni felie, introduceți textul dorit.

Text mesaj	Modifică mesajul implicit în bara de stare a browser-ului pentru o felie sau mai multe felii selectate. În mod implicit, este afișat URL-ul feliiei dacă este cazul.
Tag alternativ/Alt	Specifică un tag Alt pentru o felie sau mai multe felii selectate. Textul Alt apare în locul imaginii feliiei în browser-ele negrafice. De asemenea, apare în locul imaginii în timp ce imaginea se descarcă și ca sugestie pentru instrument în anumite browser-e.

Adăugarea de text HTML la o felie

Când alegeți o felie de tipul Fără imagine, puteți introduce text pentru a fi afișat în zona de felie a paginii Web obținute. Textul poate fi simplu sau formatat cu tagurile HTML standard. De asemenea, puteți selecta opțiuni de aliniere verticală și orizontală. Pentru mai multe informații despre tagurile HTML specifice, consultați o referință HTML.

Photoshop nu afișează text HTML în fereastra de document; trebuie să utilizați un browser Web pentru a previzualiza textul. Asigurați-vă că previzualizați textul HTML în browser-e diferite, cu setări de browser diferite și pe diferite sisteme de operare pentru a verifica dacă textul dvs. este afișat corect pe Web.

Notă: Cantitatea de text dintr-o felie de tipul Fără imagine poate afecta macheta unei pagini exportate.

- Selecționați o felie. Faceți dublu clic pe felie cu instrumentul Selectare Felie pentru a afișa caseta de dialog Opțiuni felie. Puteți face dublu clic pe felie în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web pentru a seta opțiuni suplimentare de formatare.
- În caseta de dialog Opțiuni felie, selecționați Fără imagine din meniul Tip felie.

- 3 Introduceți textul dorit în caseta de text.
- 4 (numai în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web) Dacă textul include taguri de formatare HTML, selectați opțiunea Text HTML. Dacă nu selectați această opțiune, tagurile HTML sunt ignorate și textul apare ca text simplu neformatat în pagina Web obținută.
- 5 (numai în caseta de dialog Salvare pentru dispozitive & Web) Dacă doriți, selectați opțiunile din secțiunea Aliniere celulă a casetei de dialog:

Implicit	Utilizează alinierea orizontală implicită a browser-ului.
Stânga	Aliniază textul la stânga zonei feliei.
Centru	Aliniază textul pe centrul zonei feliei.
Dreapta	Aliniază textul la dreapta zonei feliei.
Implicit	Utilizează alinierea verticală implicită a browser-ului.
Sus	Aliniază textul din partea de sus a zonei feliei.
Linie de bază	Setează o linie de bază comună pentru prima linie de text din celulele aceluiși rând (al tabelului HTML obținut). Fiecare celulă din rând trebuie să utilizeze opțiunea Linie de bază.
Mijloc	Centrează textul vertical în zona feliei.
Jos	Aliniază textul din partea de jos a zonei feliei.

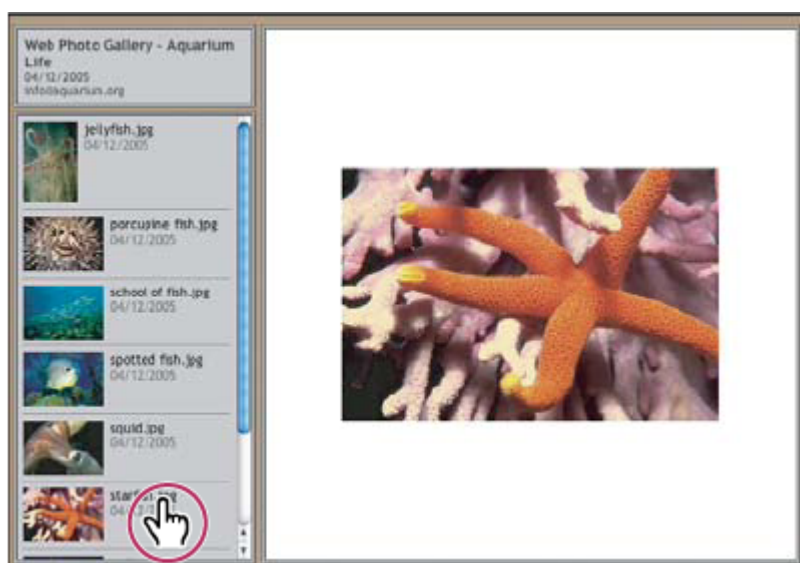
Consultați și

“Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web” la pagina 524

Crearea de galerii foto Web

Despre galeriile foto Web

O galerie foto Web este un site Web care are pe prima pagină imagini în miniatură și pagini de galerii cu imagini la dimensiuni reale. Fiecare pagină conține legături care permit vizitatorilor să navigheze pe site. De exemplu, când un vizitator face clic pe o imagine în miniatură de pe prima pagină, imaginea asociată la dimensiune reală se încarcă în pagina de galerie. Utilizați comanda Galerie foto Web pentru a genera automat o galerie foto Web dintr-un set de imagini.



Prima pagină a galeriei foto Web

Photoshop vă pune la dispoziție o gamă diversă de stiluri pentru galeria dvs., pe care le puteți selecta utilizând comanda Galerie foto Web. Dacă sunteți un utilizator avansat, cunoscător de HTML, puteți crea un stil nou sau puteți personaliza un stil editând o serie de fișiere șablon HTML.

Fiecare șablon pentru stilurile de galerie este furnizat cu diferite opțiuni. Dacă utilizați unul din stilurile presetate, anumite opțiuni pot fi estompate sau indisponibile pentru stilul respectiv.

Crearea unei galerii foto Web

1 (Opțional) Selectați fișierele sau dosarul pe care doriți să-l utilizați în Adobe Bridge.

Imaginile dvs. vor fi prezentate în ordinea în care sunt afișate în Bridge. Dacă preferați să utilizați o altă ordine, modificați ordinea în Bridge.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În Adobe Bridge, selectați Instrumente > Photoshop > Galerie foto Web.
- În Photoshop, selectați Fișier > Automat > Galerie foto Web.

3 Selectați un stil pentru galerie din meniul pop-up Stiluri. Se va afișa în caseta de dialog o previzualizare a primei pagini în stilul selectat.

4 (Opțional) Introduceți o adresă de e-mail ca date de contact pentru galerie.

5 Selectați fișierele sursă pentru galeria dvs. din meniul Utilizare.

Imagini selectate din Bridge	Utilizează imaginile pe care le-ați selectat înainte de a deschide caseta de dialog Galerie foto Web.
Dosar	Utilizează imaginile din dosarele pe care le selectați utilizând butoanele Browse (Windows) sau Choose (Mac OS). Selectați Includere globală subdosare pentru a include imaginile din toate subdosarele dosarului selectat.

6 Faceți clic pe Destinație și apoi selectați un dosar în care să stocați imaginile și paginile HTML pentru galerie. Apoi faceți clic pe OK (Windows) sau Choose (Mac OS).

7 Selectați opțiuni de formatare pentru galeria Web. Selectați din meniul Opțiuni pentru a afișa fiecare set de opțiuni. Consultați "Opțiunile pentru galeria foto Web" la pagina 514.

8 Faceți clic pe OK. Photoshop plasează următoarele fișiere HTML și JPEG în dosarul dvs. de destinație:

- Prima pagină a galeriei dvs. numită index.htm sau index.html, în funcție de opțiunile Extensie. Deschideți acest fișier în orice browser Web pentru a previzualiza galeria dvs.
- Imaginile JPEG dintr-un subdosar de imagini.
- Paginile HTML dintr-un subdosar de pagini.
- Imaginile în miniatură JPEG dintr-un subdosar de miniaturi.

Verificarea potrivirii culorilor

Dacă lucrați cu fotografii într-un spațiu de lucru cu o gamă largă de culori, precum ProPhoto RGB sau Adobe RGB, imaginile color se pot modifica când sunt vizualizate într-o galerie Web de un browser care nu citește profilurile de culoare încorporate. Dacă se întâmplă acest lucru, încercați să converțiți profilurile imaginii la sRGB (pe care îl utilizează în mod implicit majoritatea browser-elor) înainte de a le optimiza sau include într-o Galerie foto Web. Converteți-le la sRGB într-unul din modurile următoare. Este recomandat să lucrați cu o copie a imaginilor.

- Pentru a converti o singură imagine, selectați Editare > Conversie la profil și apoi alegeți sRGB. Consultați "Asignarea sau eliminarea unui profil de culoare" la pagina 141.
- Pentru a converti un dosar de imagini, utilizați procesorul de imagine. Selectați Fișier > Scripturi > Procesor imagine. Consultați "Convertirea fișierelor cu procesorul de imagine" la pagina 611.

Dacă utilizați procesorul de imagine, puteți salva fișierele direct în format JPEG în mărimea dorită. În acest caz, asigurați-vă că dezactivați opțiunea Redimensionare imaginii din opțiunile Imagini mari.

Opțiunile pentru galeria foto Web

General Opțiunile pentru extensia fișierelor, codare și metadata.

- **Extensie** Utilizează .htm sau.html ca extensie pentru numele fișierului.

- **Utilizare codare UTF 8 pentru URL** Utilizează codarea UTF-8.

- **Adăugare atribute lățime și înălțime pentru imagini** Specifică dimensiunile, reducând timpul de descărcare.

- **Păstrare globală metadata** Păstrează informațiile despre metadata.

Banner Opțiunile de text pentru banner-ul care apare pe fiecare pagină din galerie. Introduceți text pentru fiecare din următoarele:

- **Nume site** Numele galeriei.

- **Fotograf** Numele persoanei sau organizației care a realizat fotografiile din galerie.

- **Informații contact** Informațiile de contact pentru galerie, precum numărul de telefon sau adresa profesională.

- **Data** Data care apare pe fiecare pagină a galeriei. În mod implicit, Photoshop utilizează data curentă.

- **Font și Dimensiune font** (Disponibile pentru anumite stiluri de site) Opțiunile pentru textul banner-ului.

Imagini mari Opțiunile pentru imaginile principale care apar în fiecare pagină a galeriei.

- **Adăugare legături numerice** (Disponibilă pentru anumite stiluri de site) Plasează o secvență numerică (începând cu 1, terminând cu numărul total de pagini ale galeriei) orizontală în partea de sus a fiecărei pagini din galerie. Fiecare număr este o legătură la pagina respectivă.

- **Redimensionare imagini** Redimensionează imaginile sursă pentru a le plasa în paginile galeriei. Selectați o dimensiune din meniul pop-up sau introduceți o dimensiune în pixeli. Pentru Constrângere, selectați dimensiunile imaginii pe care doriți să le constrângeți în timpul redimensionării. Pentru Calitate JPEG, selectați o opțiune din meniul pop-up, introduceți o valoare între 0 și 12 sau trageți de glisor. Cu cât este valoarea mai mare cu atât este mai bună calitatea imaginii și fișierul mai mare.

Notă: Photoshop utilizează metoda implicită de interpolare a imaginii setată în preferințe. Selectați Claritate bicubică drept metodă implicită pentru rezultate optime când reduceți dimensiunea imaginii.

- **Dimensiune chenar** Specifică lățimea, în pixeli, a chenarului care înconjoară imaginea.

- **Utilizare titluri** (Disponibilă pentru anumite stiluri de site) Specifică opțiunile de afișare a legendelor sub fiecare pagină. Selectați Nume fișier pentru a afișa numele fișierului sau selectați Descriere, Contribuții, Titlu și Drepturi de autor pentru a afișa textul de descriere din caseta de dialog Informații fișier.

- **Font și Dimensiune font** (Disponibile pentru anumite stiluri de site) Specifică fontul și dimensiunea legendei.

Miniaturi Opțiunile pentru prima pagină a galeriei inclusiv dimensiunea imaginilor în miniatură.

- **Dimensiune** Specifică dimensiunea miniaturii. Selectați din meniul pop-up sau introduceți o valoare în pixeli pentru lățimea fiecărei miniaturi.

- **Coloane și Rânduri** Specifică numărul de coloane și de rânduri în care se afișează miniaturile pe prima pagină. Această opțiune nu se aplică galeriilor care utilizează Stil cadru orizontal sau Stil cadru vertical.

- **Dimensiune chenar** Specifică lățimea, în pixeli, a chenarului care înconjoară fiecare miniatură.

- **Utilizare titluri** (Disponibilă pentru anumite stiluri de site) Specifică opțiunile de afișare a legendelor sub fiecare miniatură. Selectați Nume fișier pentru a afișa numele fișierului sau selectați Descriere, Contribuții, Titlu și Drepturi de autor pentru a afișa textul de descriere din caseta de dialog Informații fișier.

- **Font și Dimensiune font** (Disponibile pentru anumite stiluri de site) Specifică fontul și dimensiunea legendei.

Culori personalizate Opțiunile pentru culorile elementelor din galerie. Pentru a modifica culoarea unui element, faceți clic pe specimenul său de culoare și apoi selectați o culoare nouă din Alegere culoare Adobe. Puteți schimba culoarea de fundal a fiecărei pagini (opțiunea Fundal) și a banner-ului (opțiunea Banner).

Securitate Afișează text pe fiecare imagine ca protecție antifurt.

- **Conținut** Specifică textul de afișat. Selectați Text personalizat pentru a introduce text personalizat. Selectați Nume fișier, Descriere, Contribuții, Titlu sau Drepturi de autor pentru a afișa textul din caseta de dialog Informații fișier.

- **Font, Culoare și Poziție** Specifică fontul, culoarea și alinierea legendei.

- **Opțiunile Rotire** Plasează textul pe imagine la un anumit unghi.

Stilurile pentru galeria foto Web

Photoshop vă pune la dispoziție o gamă diversă de stiluri pentru galeria dvs. Dacă sunteți un utilizator avansat, cunoscător de HTML, puteți crea un stil nou sau puteți personaliza un stil editând o serie de fișiere șablon HTML.

Stilurile pentru galeria foto Web oferite de Photoshop sunt stocate în dosare individuale în următoarele locații:

Windows Program Files/Adobe/Photoshop CS3/Presets/Web Photo Gallery.

Mac OS Adobe Photoshop CS3/Presets/Web Photo Gallery.

Numele fiecărui dosar din această locație apare ca opțiune în meniul Stiluri în caseta de dialog Galerie foto Web. Fiecare dosar conține următoarele fișiere șablon HTML, pe care Photoshop le utilizează pentru a genera galeria:

Caption.htm Stabilește macheta legendei care apare sub fiecare miniatură pe prima pagină.

FrameSet.htm Stabilește macheta cadrului setat pentru afișarea paginilor.

IndexPage.htm Stabilește macheta primei pagini.

SubPage.htm Stabilește macheta paginilor galeriei care conțin imaginile în dimensiuni reale.

Thumbnail.htm Stabilește macheta miniaturilor care apar pe prima pagină.

Fiecare fișier șablon conține cod HTML și token-uri. Un *token* este un șir de text care este înlocuit de Photoshop când îi setați opțiunea corespunzătoare în caseta de dialog Galerie foto Web. De exemplu, un fișier șablon conține următorul element TITLE al cărui text inclus este un token:

```
<TITLE>%TITLE%</TITLE>
```

Când Photoshop generează galeria utilizând acest fișier șablon, înlocuiește token-ul %TITLE% cu textul pe care l-ați introdus pentru Nume site în caseta de dialog Galerie foto Web.

Pentru a înțelege mai bine un stil existent, puteți deschide și studia fișierele sale șablon HTML utilizând un editor HTML. Având în vedere că numai caracterele ASCII standard sunt necesare pentru a crea documente HTML, puteți deschide, edita și crea aceste documente utilizând un editor de text simplu precum Notepad (Windows) sau TextEdit (Mac OS).

Despre personalizarea stilurilor de galerie foto Web

Puteți personaliza un stil existent de galerie foto Web editând unul sau mai multe fișiere șablon HTML ale acestuia. Când personalizați un stil, trebuie să respectați aceste îndrumări astfel încât Photoshop să poată genera galeria în mod corect:

- Dosarul de stil trebuie să conțină următoarele fișiere: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm și FrameSet.htm.
- Puteți redenumi dosarul de stil, dar nu și fișierele șablon HTML din dosar.
- Puteți lăsa gol fișierul Caption.htm și puteți plasa codul HTML și token-urile care stabilesc macheta legendei în fișierul Thumbnail.htm.
- Puteți înlocui un token dintr-un fișier șablon cu textul sau cu codul HTML corespunzător astfel încât să puteți defini o opțiune prin intermediul fișierului șablon mai degrabă decât prin caseta de dialog Galerie foto Web. De exemplu, un fișier șablon poate conține un element BODY cu următorul atribut de culoare de fundal care utilizează un token ca valoare:

```
bgcolor=%BGCOLOR%
```

Pentru a seta culoarea de fundal a paginii în roșu, puteți înlocui token-ul %BGCOLOR% cu "FF0000."

- Puteți adăuga fișierelor șablon codul HTML și token-uri. Toate token-urile trebuie să fie cu caractere majuscule și să înceapă și să se termine cu simbolul de procent (%).

Personalizarea sau crearea unui stil de galerie foto Web

1 Localizați dosarul care stochează stilurile existente de galerie foto Web.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a personaliza un stil, creați o copie a dosarului de stil și stocați-o în aceeași locație ca și dosarele de stil existente.
- Pentru a crea un stil nou, creați un dosar nou pentru noul stil și stocați-l în aceeași locație ca și dosarele de stil existente.

Stilul personalizat sau stilul nou (denumit după dosarul său) se afișează în meniul Stiluri în caseta de dialog Galerie foto Web.

3 Utilizând un editor HTML, efectuați una din următoarele acțiuni:

- Personalizați fișierul șablon HTML.
- Creați fișierele șablon HTML necesare și stocați-le în dosarul de stil.

Când creați fișierele șablon, asigurați-vă că respectați îndrumările pentru personalizare evidențiate în “Despre personalizarea stilurilor de galerie foto Web” la pagina 515.

Important: Când personalizați sau creați un șablon pentru un stil de galerie, este recomandat să plasați fiecare din următoarele token-uri pe o linie separată în fișierul HTML: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, %PAGE%, %PREVIMAGE% și %PREVINDEX%. Când generați pagini specifice unei galerii, Photoshop omite liniile unui șablon care conțin token-uri ce nu se aplică acestor pagini. De exemplu, când Photoshop generează prima pagină a galeriei, omite liniile șablonului care conțin token-ul %PREVIMAGE%, ce stabilește legătura cu pagina anterioară a galeriei. Plasând token-ul %PREVIMAGE% pe o linie separată, vă asigurați că Photoshop nu va ignora alte token-uri din șablon.

Token-urile din stilurile de galerie foto Web

Photoshop utilizează token-uri în fișierele șablon HTML pentru a defini un stil implicit de galerie foto Web. Photoshop utilizează aceste token-uri pentru a genera o galerie pe baza datelor introduse de utilizator în caseta de dialog Galerie foto Web.

Când personalizați sau creați un stil de galerie, puteți adăuga orice token oricărui fișier șablon HTML, cu excepția token-urilor %THUMBNAILS% și %THUMBNAILSROWS%, care pot apărea doar în fișierul IndexPage.htm. Când adăugați un token unui fișier, rețineți că ar putea fi necesar să adăugați și codul HTML pentru ca token-ul să fie utilizat corect.

Puteți utiliza următoarele token-uri în fișierele șablon HTML:

%ALINK% Stabilește culoarea legăturilor active.

%ALT% Stabilește numele unui fișier de imagine.

%ANCHOR% Permite întoarcerea la miniatura imaginii pe care utilizatorul o vizualizează, decât la începutul indexului. Acest token operează când utilizatorul face clic pe butonul Prima pagină.

%BANNERCOLOR% Stabilește culoarea banner-ului.

%BANNERFONT% Stabilește fontul pentru textul banner-ului.

%BANNERFONTSIZE% Stabilește dimensiunea fontului pentru textul banner-ului.

%BGCOLOR% Stabilește culoarea de fundal.

%CAPTIONFONT% Stabilește fontul legendei care apare sub fiecare miniatură pe prima pagină.

%CAPTIONFONTSIZE% Stabilește dimensiunea fontului legendei.

%CHARSET% Stabilește setul de caractere utilizat pe fiecare pagină.

%CONTENT_GENERATOR% Afișează “Galeria foto Web Adobe Photoshop CS3.”

%CURRENTINDEX% Stabilește legătura pentru prima pagină curentă.

%CURRENTINDEXANCHOR% Rezidă în fișierul SubPage.htm și trimite la prima pagină de index.

%DATE% Stabilește data care apare pe banner.

%FILEINFO% Stabilește informațiile unui fișier de imagine pentru o legendă.

%FILENAME% Stabilește numele de fișier al unei imagini. Utilizați acest token pentru metadatele care apar sub formă de text HTML.

%FILENAME_URL% Stabilește numele fișierului de URL al unei imagini. Utilizați acest token exclusiv pentru numele fișierelor de URL.

%FIRSTPAGE% Stabilește legătura pentru prima pagină a galeriei care apare în cadrul din dreapta al unui set de cadre.

%FRAMEINDEX% Stabilește legătura pentru prima pagină care apare în cadrul din stânga al unui set de cadre.

%HEADER% Stabilește titlul galeriei.

%IMAGEBORDER% Stabilește dimensiunea chenarului imaginii în dimensiune reală dintr-o pagină de galerie.

%IMAGE_HEIGHT% Activează caseta de validare Adăugare atribute lățime și înălțime pentru imagini. Aceasta permite utilizatorului să descarce atributele, reducând timpul de descărcare.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Acest token este înlocuit de un număr (exclusiv) care reprezintă lățimea imaginii.

%IMAGEPAGE% Stabilește legătura la o pagină a galeriei.

%IMAGE_SIZE% Dacă este selectată caseta Redimensionare imagini, acest token conține valoarea pixelilor imaginii utilizată în panoul Imagini mari. În cazul în care caseta nu este selectată, acest token conține un șir gol. Acesta este util în special pentru JavaScript în șabloane pentru că poate afișa valorile de înălțime și lățime maxime pentru toate imaginile site-ului generat.

%IMAGESRC% Stabilește URL-ul unei imagini în dimensiune reală dintr-o pagină a galeriei.

%IMAGE_WIDTH% Activează caseta de validare Adăugare atribute lățime și înălțime pentru imagini. Aceasta permite utilizatorului să descarce atributele, reducând timpul de descărcare.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Acest token este înlocuit de un număr (exclusiv) care reprezintă lățimea imaginii.

%LINK% Stabilește culoarea legăturilor.

%NEXTIMAGE% Stabilește legătura pentru pagina următoare a galeriei.

%NEXTIMAGE_CIRCULAR% Setează legătura de la o imagine mare de previzualizare la următoarea imagine mare de previzualizare.

%NEXTINDEX% Stabilește legătura pentru prima pagină următoare.

%NUMERICLINKS% Inserează în subpagini legăturile numerotate la toate imaginile mari de previzualizare.

%PAGE% Stabilește locația paginii curente (de exemplu, pagina 1 din 3).

%PHOTOGRAPHER% Stabilește numele persoanei sau organizației care a realizat fotografiile din galerie.

%PREVIMAGE% Stabilește legătura pentru pagina anterioară a galeriei.

%PREVINDEX% Stabilește legătura pentru prima pagină anterioară.

%SUBPAGEHEADER% Stabilește titlul galeriei.

%SUBPAGETITLE% Stabilește titlul galeriei.

%TEXT% Stabilește culoarea textului.

%THUMBORDER% Stabilește dimensiunea chenarelor miniaturii.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Activează caseta de validare Adăugare atribute lățime și înălțime pentru imagini. Aceasta permite utilizatorului să descarce atributele, reducând timpul de descărcare.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Acest token este înlocuit de un număr (exclusiv) care reprezintă înălțimea miniaturii.

%THUMBNAILS% Acest token este înlocuit cu miniaturi utilizând fișierul Thumbnail.htm pentru stilurile de cadru. Trebuie să plasați acest token singur, într-o linie izolată și inseparabilă dintr-un fișier HTML.

%THUMBNAIL_SIZE% Conține valoarea pixelilor miniaturii din panoul Miniaturi. Acesta este util în special pentru JavaScript în șabloane pentru că poate afișa valorile de înălțime și lățime maxime pentru toate miniaturile site-ului generat.

%THUMBNAILSRC% Stabilește legătura la o miniatură.

%THUMBNAILSROWS% Acest token este înlocuit cu rânduri de miniaturi utilizând fișierul Thumbnail.htm pentru stilurile care nu sunt de cadru. Trebuie să plasați acest token singur, într-o linie izolată și inseparabilă dintr-un fișier HTML.

%THUMBNAIL_WIDTH% Activează caseta de validare Adăugare atribute lățime și înălțime pentru imagini. Aceasta permite utilizatorului să descarce atributele, reducând timpul de descărcare.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Acest token este înlocuit de un număr (exclusiv) care reprezintă lățimea miniaturii.

%TITLE% Stabilește titlul galeriei.

%VLINK% Stabilește culoarea legăturilor vizitate.

Optimizarea imaginilor

Despre optimizare

La pregătirea imaginilor pentru Web și alte medii online, adesea trebuie să faceți un compromis între calitatea de afișare a imaginilor și dimensiunea fișierului de imagine.

Salvare pentru Web și dispozitive

Puteți utiliza caracteristicile de optimizare din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive pentru a previzualiza imaginile optimizate în diferite formate de fișiere și cu diferite atribute de fișier. Puteți să vizualizați simultan mai multe versiuni ale unei imagini și să modificați setările de optimizare pe măsură ce previzualizați imaginea, pentru a selecta combinația optimă de setări pentru nevoile dvs. Puteți de asemenea să specificați gradul de transparență și mătuire, să selectați opțiuni pentru a controla cuantizarea și să redimensionați imaginea la o dimensiune în pixeli specificată sau la un procentaj specificat din dimensiunea inițială.

Când salvați un fișier optimizat utilizând comanda Salvare pentru Web și dispozitive, puteți opta pentru generarea unui fișier HTML pentru imagine. Acest fișier conține toate informațiile necesare pentru afișarea imaginii într-un browser Web.

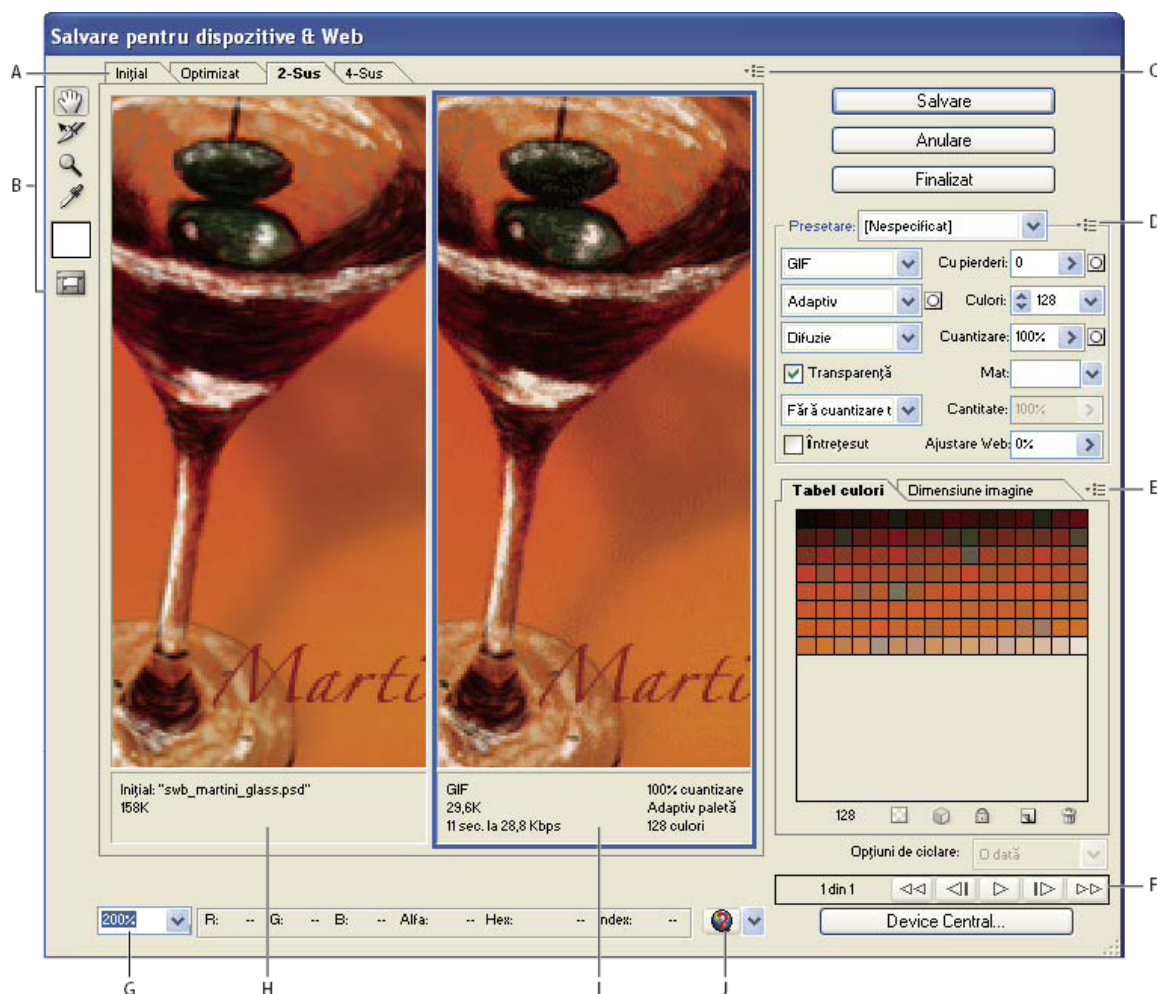
Comanda Salvare ca din Photoshop și procesul de imagine

În Photoshop, puteți utiliza comanda Salvare ca pentru a salva o imagine ca fișier GIF, JPEG sau PNG. În funcție de formatul fișierului, puteți să specificați calitatea imaginii, gradul de transparență sau mătuire al fundalului, afișarea culorilor și metoda de descărcare. Cu toate acestea, toate caracteristicile pentru Web - cum ar fi felii, legături și animații - pe care le-ați adăugat în fișier nu sunt păstrate.

De asemenea, puteți să utilizați procesorul de imagine din Photoshop pentru a salva copii ale unui dosar de imagini în format JPEG. Puteți utiliza procesorul de imagine pentru a redimensiona și a converti profilul de culoare al unei imagini la profilul sRGB standard pentru Web.

Prezentare generală a opțiunii Salvare pentru Web și dispozitive

Utilizați caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive (Fișier > Salvare pentru Web și dispozitive) pentru a selecta opțiuni de optimizare și a previzualiza ilustrații optimizate.



Caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive

A. Opțiuni de afișare B. Casetă Instrumente C. Meniu pop-up Previzualizare D. Meniu pop-up Optimizare E. Meniu pop-up Tabel de culori F. Controale pentru animații G. Casetă de text Zoom H. Imagine originală I. Imagine optimizată J. Meniu Previzualizare în browser


Previzualizarea imaginilor în caseta de dialog

❖ Faceți clic pe o filă din partea de sus a zonei de imagine pentru a selecta o opțiune de afișare:

Inițial	Afișează imaginea fără optimizare.
Optimizat	Afișează imaginea cu setările curente de optimizare aplicate.
Pliere dublă	Afișează două versiuni ale imaginii una lângă cealaltă.
Pliere cvadruplă	Afișează patru versiuni ale imaginii una lângă cealaltă.

Navigarea în caseta de dialog

Dacă în caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive nu este vizibilă întreaga ilustrație, puteți utiliza instrumentul Mână pentru a aduce o altă zonă în vizualizare. Utilizați instrumentul Zoom pentru a mări sau a micșora vizualizarea.

- Selectați instrumentul Mână (sau mențineți apăsată bara de spațiu) și trageți în zona de vizualizare pentru a panorama imaginea.
- Selectați instrumentul Zoom  și faceți clic într-o vizualizare pentru apropiere; mențineți apăsată tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic într-o vizualizare pentru depărtare.

Puteți de asemenea să specificați un procentaj de mărire sau să alegeți unul din partea de jos a casetei de dialog.

Vizualizarea informațiilor și a duratei de descărcare a imaginii optimizate

Zona pentru adnotări de sub fiecare imagine din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive oferă informații despre optimizare. Adnotarea pentru imaginea inițială indică numele și dimensiunea fișierului. Adnotarea pentru imaginea optimizată indică opțiunile curente de optimizare, dimensiunea fișierului optimizat și durata estimată de descărcare utilizând viteza selectată pentru modem. Puteți selecta o viteză pentru modem din meniul pop-up Previzualizare.

Previzualizarea cuantizării aplicate de browser

Dacă o imagine conține mai multe culori decât poate afișa monitorul, browserul va *cuantiza* sau aproxima culorile care nu pot fi afișate, amestecând culorile pe care le poate afișa.

- ❖ Pentru a afișa sau a ascunde previzualizarea cuantizării aplicate de browser, selectați Cuantizare browser din meniul pop-up Previzualizare. O bifă indică faptul că este activă cuantizarea aplicată de browser. Activarea cuantizării aplicate de browser nu afectează rezultatul final al imaginii.

Previzualizarea valorilor gama ale imaginii la valori diferite


Valoarea gama a monitorului unui calculator afectează gradul de întunecime sau luminozitate al unei imagini afișate într-un browser Web. Sistemele Windows utilizează valoarea gama de 2.2, astfel încât imaginile par mai întunecate pe sistemele Windows decât pe cele Mac OS, care sunt setate în mod normal la o valoare gama de 1.8. În Photoshop, puteți previzualiza aspectul imaginilor pe sisteme cu diferite valori gama și puteți ajusta valorile gama pentru imagine pentru compensare. Activarea unei opțiuni de previzualizare nu afectează rezultatul final al imaginii.

- ❖ Selectați una dintre următoarele opțiuni utilizând meniul pop-up Previzualizare din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive


Culoare necompensată	Nu ajustează gama imaginii. Culoare necompensată este setarea implicită.
Culoare Windows standard	Afișează o ajustare pe baza valorii gama implicite pentru Windows.
Culoare Macintosh standard	Afișează o ajustare pe baza valorii gama implicite pentru Macintosh.
Utilizare profil de culoare document	Ajustează valoarea gama pentru a corespunde oricărui profil de culoare atașat dintr-un document cu gestionarea culorilor.

Optimizarea unei imagini pentru Web

- 1 Selectați Fișier > Salvare pentru Web și dispozitive.
- 2 Faceți clic pe o filă din partea de sus a casetei de dialog pentru a selecta o opțiune de afișare: Optimizat, Pliere dublă sau Pliere cvadruplă. Dacă selectați Pliere cvadruplă, faceți clic pe previzualizarea pe care doriți să o optimizați.
- 3 (Opțional) Dacă imaginea conține mai multe felii, selectați una sau mai multe felii pe care doriți să le optimizați.
- 4 Selectați o setare prestabilită pentru optimizare din meniul Presetare sau setați opțiuni de optimizare individuale. Opțiunile disponibile se schimbă în funcție de formatul de fișier selectat.

 Dacă lucrați în modul Pliere cvadruplă, selectați Repopulare vizualizări din meniul Optimizare pentru a genera automat versiuni de calitate inferioară ale imaginii, după ce schimbați setările de optimizare.

- 5 Reglați setările de optimizare până când sunteți satisfăcut de echilibrul dintre calitatea imaginii și dimensiunea fișierului. Dacă imaginea conține mai multe felii, asigurați-vă că optimizați toate feliile.


 Pentru a restaura o previzualizare optimizată la versiunea inițială, selectați-o și apoi selectați Inițial din meniul Presetare.

- 6 Dacă optimizați o imagine care are un profil de culoare încorporat, altul decât sRGB, trebuie să efectuați conversia culorilor imaginii la sRGB înainte a salva imaginea pentru a fi utilizată pe Web. În meniul Optimizare, asigurați-vă că este selectată opțiunea Conversie în sRGB.

7 Faceți clic pe Salvare.

8 În caseta de dialog Salvare optimizată ca, efectuați următoarele acțiuni, apoi faceți clic pe Salvare:

- Introduceți un nume de fișier și selectați o locație pentru fișierul sau fișierele rezultate.
- Selectați o opțiune pentru format pentru a specifica tipul fișierelor pe care doriți să le salvați: fișier HTML și fișiere de imagine, numai fișiere de imagine sau numai un fișier HTML.
- (Opțional) Setati setările de ieșire pentru fișierele HTML și de imagine.
- Dacă imaginea conține mai multe felii, selectați o opțiune pentru a salva felii din meniul Felii: Toate feliile sau Feliile selectate.

 Pentru a reseta opțiunile de optimizare la ultima versiune salvată, apăsați tasta Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe Resetare. Pentru a păstra aceleași setări la următoarea deschidere a casetei de dialog Salvare pentru Web și dispozitive, apăsați tasta Alt/Option și faceți clic pe Reținere.

Pentru un clip video referitor la salvarea fișierelor pentru Web în Illustrator, vizitați www.adobe.com/go/vid0063_ro.

Consultați și

“Opțiunile de optimizare a graficii Web” la pagina 524

“Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web” la pagina 524

“Setarea opțiunilor de ieșire” la pagina 536

Salvarea sau ștergerea presetărilor de optimizare

Puteți să salvați setările de optimizare ca set denumit și să aplicați setările pentru alte imagini. Setările salvate apar în meniul pop-up Presetare, împreună cu setările denumite predefinite. Dacă editați un set denumit sau un set predefinit, meniul Presetare afișează termenul “Nedenumit”.

1 Setati opțiunile de optimizare în funcție de necesități și selectați Salvare setări din meniul paletii Optimizare.

2 Denumiți setările și salvați în dosarul corespunzător:

- **Photoshop** (Windows XP) Document and Settings\[Username]\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Windows Vista) Users\[Username]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Mac OS) User/[Username]/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS3 Settings/Optimized Settings

- **Illustrator** (Windows XP) Document and Settings\[Username]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize

(Windows Vista) Users\[Username]\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize


(Mac OS) User/[Username]/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Save for Web Settings/Optimize


Notă: Dacă salvați setările în altă locație, acestea nu vor fi disponibile din meniul pop-up Presetare.

3 Pentru a șterge o presetare, selectați presetarea din meniul Presetare și selectați Ștergere setări din meniul Optimizare.



Lucrul cu felii în caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive

Dacă imaginea conține mai multe felii, trebuie să specificați feliile care vor fi optimizate. Puteți să aplicați setările de optimizare la felii suplimentare legând feliile. Feliile legate în format GIF și PNG-8 partajează o paletă de culori și un model de cuantizare pentru a împiedica apariția de cusături între felii.

- Pentru a afișa sau a ascunde toate feliile, faceți clic pe butonul Comutare vizibilitate felii .
- (Numai Photoshop) Pentru a afișa sau a ascunde felii automate, selectați opțiunea Ascundere felii automate din meniul pop-up Previzualizare.

- Pentru a selecta felii din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive, selectați instrumentul Selectare felie , apoi faceți clic pe o felie pentru a o selecta. Faceți Shift-clic sau Shift-tragere pentru a selecta mai multe felii.

Notă: În caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive, feliile neselectate sunt estompate. Aceasta nu afectează culoarea imaginii finale.

- Pentru a vizualiza opțiunile pentru felii în caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive, selectați instrumentul Selectare felie și faceți dublu clic pe o felie.
- Pentru a lega felii, selectați două sau mai multe felii și selectați opțiunea Legare felii din meniul pop-up Optimizare  (din dreapta meniului Presetare). Pictograma pentru legare  apare pe feliile legate.
- Pentru a anula legarea unei felii, selectați felia și apoi selectați Anulare legare felie din meniul pop-up Optimizare.
- Pentru a anula legarea tuturor feliilor dintr-o imagine, selectați Anulare legare globală felii din meniul pop-up Optimizare.

Comprimarea unui element grafic Web la o anumită dimensiune de fișier

- 1 Selectați Fișier > Salvare pentru Web și dispozitive.
- 2 Faceți clic pe o filă din partea de sus a casetei de dialog Salvare pentru Web și dispozitive pentru a selecta o opțiune de afișare: Optimizat, Pliere dublă sau Pliere cvadruplă. Dacă selectați Pliere cvadruplă, selectați previzualizarea pe care doriți să o optimizați.
- 3 (Opțional) Selectați feliile pe care doriți să le optimizați și formatul de fișier pe care doriți să îl utilizați.
- 4 Selectați Optimizare la dimensiune fișier din meniul Optimizare (din dreapta meniului Setări).
- 5 Introduceți dimensiunea de fișier dorită.
- 6 Selectați o opțiune pentru începere:

Setări curente	Utilizează formatul de fișier curent.
Selectare automată GIF/JPEG	Selectează automat formatul optim, în funcție de conținutul imaginii.

- 7 Selectați o opțiune de utilizare pentru a specifica dacă doriți să aplicați dimensiunea de fișier indicată numai pentru felia curentă, pentru fiecare felie din imagine sau pentru toate feliile. Faceți clic pe OK.

Redimensionarea ilustrațiilor la optimizare

În caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive, puteți să redimensionați o imagine la dimensiunea în pixeli specificată sau la un procentaj din dimensiunea inițială.

- 1 Faceți clic pe fila Dimensiune imagine din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive.
- 2 Setări oricare dintre următoarele opțiuni suplimentare:

Constrângere proporții	Păstrează proporțiile curente de lățime pe înălțime, în pixeli.
Calitate	(Numai Photoshop) Specifică metoda de interpolare. Opțiunea Bicubică mai precisă produce în general rezultate mai bune atunci când reduceți dimensiunea imaginii.
Antialias	(Numai Illustrator) Elimină muchiile zimțate din ilustrații, aplicând funcția antialias.

Tăiere la planșă de lucru	(Numai Illustrator) Taie dimensiunea ilustrației pentru a corespunde limitelor planșei de lucru a documentului. Partea din ilustrație care depășește limitele planșei de lucru va fi ștersă. <i>Notă: Niciuna dintre caracteristicile din paleta Dimensiune imagine nu este disponibilă pentru formatele de fișiere SWF și SVG, cu excepția opțiunii Tăiere la planșă de lucru.</i>
---------------------------	--


- Introduceți noua dimensiune în pixeli sau specificați procentajul cu care va fi redimensionată imaginea și faceți clic pe Aplicare.

Generarea de straturi CSS pentru grafica Web

Puteți utiliza straturi în ilustrațiile din Illustrator pentru a genera straturi CSS în fișierul HTML rezultat. Un strat CSS este un element care are o poziție absolută și se poate suprapune cu alte elemente dintr-o pagină Web. Exportul straturilor CSS este util atunci când doriți să creați efecte dinamice într-o pagină Web.

Paleta Straturi din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive vă oferă control asupra straturilor de nivel zero din ilustrație care sunt exportate ca straturi CSS și vă permite să indicați dacă straturile exportate sunt vizibile sau ascunse.

- Faceți clic pe fila Straturi din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive.
- Selectați Export ca straturi CSS.
- Selectați un strat din meniul pop-up Straturi și setați următoarele opțiuni la valorile dorite:

Vizibil	Creează un strat CSS vizibil în fișierul HTML rezultat.
Ascuns	Creează un strat CSS ascuns în fișierul HTML rezultat.  <i>Straturile CSS sunt similare cu straturile GoLive. Utilizând Adobe GoLive, puteți anima un strat CSS și puteți utiliza acțiuni JavaScript incorporate pentru a crea efecte interactive.</i>

Consultați și

“Prezentare generală a opțiunii Salvare pentru Web și dispozitive” la pagina 518

“Optimizarea unei imagini pentru Web” la pagina 520


Varierea optimizării pe baza unei măști

Puteți varia setările de optimizare pentru o imagine (operație cunoscută ca optimizare ponderată), utilizând măști pentru a produce rezultate de calitate superioară în zone esențiale ale imaginii, fără a crește semnificativ dimensiunea fișierului. Puteți seta optimizarea ponderată pentru următoarele opțiuni:

- Calitate pentru imagini JPEG.
- Cuantizare pentru imagini GIF, PNG-8 și WBMP.
- Cu pierderi pentru imagini GIF.
- Tabel de culori generat pentru GIF și PNG-8, favorinzând culorile din anumite zone ale imaginii.

Pentru a aplica optimizarea ponderată, creați mai întâi o mască de canal alfa sau utilizați opțiunea de generare automată a măștii pentru straturile cu text și straturile cu forme.

Zonele albe din mască (care includ textul sau formele din straturile cu forme) indică zonele din imagine care vor avea cel mai ridicat nivel de calitate a imaginii. Zonele negre reprezintă părțile cel mai puțin importante din imaginii și care vor avea o calitate JPEG mai scăzută sau un grad mai mare de cuantizare și pierderi în cazul imaginilor GIF. Nivelul de optimizare în zonele gri ale măștii variază în funcție de nivelul de gri. Pentru tabelele de culori generate, zonele albe ale măștii indică zone importante din imagine, deci se păstrează un număr mai mare de culori în zonele albe.

1 În caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive, faceți clic pe butonul Mască  din dreptul unei opțiuni. De exemplu, Calitate pentru imagini JPEG sau Cu pierderi pentru imagini GIF.

2 În caseta de dialog care apare, selectați masca pe care doriți să o aplicați. Toate straturile cu text din imagine, toate straturile cu forme din imagine sau un canal alfa. Puteți selecta mai multe măști.

O miniatură a măștii apare în partea dreaptă-jos a casetei de dialog.

3 Utilizați glisoarele pentru a modifica calitatea, pierderile sau cuantizarea, sau pentru a introduce valori minime sau maxime pentru setare în casetele de dialog.

Glisorul alb afectează zonele albe ale măștii, iar glisorul negru afectează zonele negre ale măștii. Zonele gri din mască sunt afectate parțial, astfel încât tranziția dintre zone să fie mai puțin bruscă.

Notă: Pentru setarea Cu pierderi, un număr mai mare înseamnă de fapt o compresie mai mare, în opoziție cu un nivel de calitate mai ridicat (ca în cazul majorității setărilor).

Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web

Puteți să previzualizați o imagine optimizată în orice browser Web instalat în sistem, din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive (Fișier > Salvare pentru Web și dispozitive). Previzualizarea în browser afișează imaginea cu o legendă în care sunt listate tipul de fișier al imaginii, dimensiunile în pixeli, dimensiunea fișierului, specificațiile de compresie și alte informații HTML.

- Pentru a previzualiza o imagine în browserul Web implicit, faceți clic pe pictograma browserului din partea de jos a casetei de dialog Salvare pentru Web și dispozitive.
- Pentru a selecta alt browser, selectați opțiunea Altele din meniul pop-up Browser (lângă pictograma pentru browser).
- Pentru a adăuga, edita sau elimina un browser din meniul pop-up Browser, selectați Editare listă din meniul pop-up Browser. În caseta de dialog Browsere, puteți găsi toate browserele instalate pe calculator și puteți seta browserul implicit pentru previzualizarea imaginii.

Salvarea unui fișier pentru trimitere prin e-mail

1 Deschideți imaginea în Photoshop și selectați Fișier > Salvare pentru Web și dispozitive.

2 Faceți clic pe fila Optimizat din partea de sus a casetei de dialog Salvare pentru Web și dispozitive.

3 Selectați opțiunea JPEG scăzut din meniul Presetare.

4 Faceți clic pe fila Dimensiune imagine.

5 Asigurați-vă că opțiunea Constrângere proporții este selectată și introduceți o lățime. Pentru e-mail, 400 de pixeli este o dimensiune bună. Utilizați o dimensiune mai mică dacă destinatarul are o conexiune la Internet cu viteză redusă.

6 Faceți clic pe Salvare. Introduceți un nume de fișier și locația în care doriți să salvați fișierul. În Format, asigurați-vă că este selectată opțiunea Numai imagini. Faceți clic pe Salvare.

Acum sunteți pregătit să trimiteți fișierul prin e-mail. În unele programe de e-mail, puteți să trageți fișierul în corpul mesajului. În alte programe, trebuie să utilizați comanda Atașare sau Inserare.

Opțiunile de optimizare a graficii Web

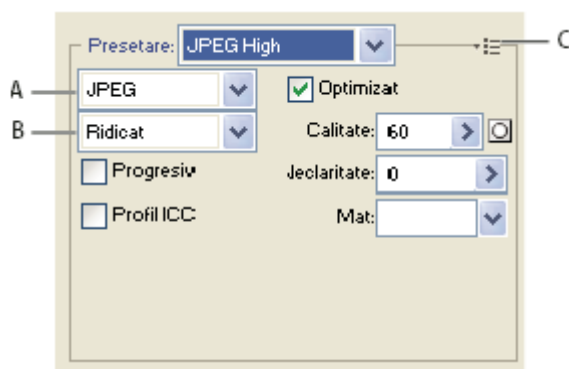
Formate pentru grafică Web

Formatele pentru grafică Web pot fi rasterizate (bitmap) sau vectoriale. Formatele bitmap - GIF, JPEG, PNG și WBMP - *depind de rezoluție*, ceea ce înseamnă că dimensiunile unei imagini bitmap, posibil și calitatea imaginii, se vor modifica la diferite setări de rezoluție ale monitorului. Formatele vectoriale - SVG și SWF - *nu depind de rezoluție* și pot fi mărite sau micșorate fără a pierde din calitatea imaginii. Formatele vectoriale pot să includă și date rasterizate. Din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive puteți să exportați numai în format SVG și SWF în Adobe Illustrator.

Opțiuni de optimizare JPEG

JPEG este formatul standard pentru compresia imaginilor cu tonuri continue, cum ar fi fotografiile. Optimizarea unei imagini ca format JPEG se bazează pe compresia *cu pierderi*, care abandonează selectiv date.

Notă: Deoarece datele despre imagine se pierd la salvarea unui fișier în format JPEG, se recomandă salvarea fișierului sursă în formatul său inițial (de exemplu, .PSD în Photoshop), dacă doriți să continuați editarea fișierului ulterior sau să creați versiuni JPEG suplimentare.



Setările de optimizare pentru JPEG

A. Meniul Format fișier B. Meniul Calitate compresie C. Meniul Optimizare

Calitate Determină nivelul de compresie. Cu cât valoarea setării Calitate este mai mare, cu atât algoritmul de compresie va păstra mai multe detalii. Totuși, utilizarea unei valori mari pentru setarea Calitate determină o dimensiune mai mare a fișierului decât utilizarea unei valori mici pentru setarea Calitate. Vizualizați imaginea optimizată cu setări diferite pentru calitate, pentru a stabili echilibrul optim între calitate și dimensiunea fișierului.

Optimizat Creaază un JPEG îmbunătățit, cu o dimensiune a fișierului puțin mai mică. Formatul JPEG optimizat este recomandat pentru compresia maximă a fișierului; totuși, versiunile mai vechi de browsere nu acceptă această caracteristică.

Progresiv Afișează imaginea progresiv într-un browser Web. Imaginea apare ca o serie de acoperiri, permițând utilizatorilor să vizualizeze o versiune la rezoluție scăzută a imaginii, înainte ca aceasta să se descarce complet. Opțiunea Progresiv necesită utilizarea formatului JPEG optimizat.

Notă: Fișierele JPEG progressive necesită mai multă memorie RAM pentru vizualizare și nu sunt acceptate de unele browsere.

Neclaritate Specifică gradul de neclaritate care va fi aplicat imaginii. Această opțiune aplică un efect identic cu cel al filtrului Neclaritate gaussiană și permite compresia suplimentară a fișierului, generând un fișier de dimensiune mai mică. Se recomandă o setare între 0,1 și 0,5.

Profil ICC Păstrează profilul ICC al ilustrațiilor în fișier. Unele browsere utilizează profilul ICC pentru corecția culorilor. Această opțiune este disponibilă numai după ce ați salvat o imagine cu un profil ICC - nu este disponibilă pentru imaginile nesalvate.

Mată Specifică o culoare de umplere pentru pixelii care erau transparenți în imaginea inițială. Faceți clic pe specimenul de culoare Mată pentru a selecta o culoare din instrumentul Alegere culoare sau selectați o opțiune din meniul Mată: Pipetă (pentru a utiliza culoarea de eșantion a pipetei), Culoare plan frontal, Culoare fundal, Alb, Negru sau Altele (pentru a utiliza instrumentul Alegere culoare).

Pixelii care erau complet transparenți în imaginea inițială sunt umpluți cu culoarea selectată; pixelii care erau parțial transparenți în imaginea inițială sunt amestecați cu culoarea selectată.

Consultați și

“Optimizarea unei imagini pentru Web” la pagina 520

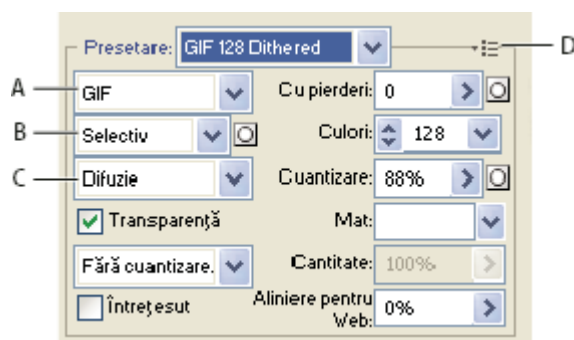
Opțiuni de optimizare GIF și PNG-8

GIF este formatul standard pentru compresia imaginilor cu culori aplatizate și detalii clare, cum ar fi grafica vectorială, logo-urile sau ilustrațiile cu text. Asemenea formatului GIF, formatul PNG-8 comprimă eficient zonele solide de culoare, păstrând în același timp claritatea detaliilor.

Fișierele PNG-8 și GIF acceptă culori pe 8 biți, deci pot afișa până la 256 de culori. Procesul de stabilire a culorilor care vor fi utilizate se numește *indexare*, de aceea imaginile în format GIF și PNG-8 sunt denumite uneori imagini cu *culori*

indexate. Pentru a converti o imagine în culori indexate, Photoshop creează un tabel de căutare a culorilor, care stochează și indexează culorile din imagine. Dacă o culoare din imaginea inițială nu apare în tabelul de căutare a culorilor, aplicația alege culoarea cea mai apropiată din tabel sau simulează culoarea utilizând o combinație a culorilor disponibile.

Pe lângă următoarele opțiuni, puteți inclusiv să ajustați numărul de culori din tabelul de culori al imaginii. Vezi “Personalizarea tabelului de culori pentru imagini GIF și PNG-8” la pagina 530.



Setările de optimizare pentru GIF

A. Meniul Format fișier B. Meniul Algoritm de reducere culori C. Meniul Algoritm de cuantizare D. Meniul Optimizare

Cu pierderi (numai GIF) Reduce dimensiunea fișierului prin abandonarea selectivă a datelor. O valoare mai mare a setării Cu pierderi determină abandonarea mai multor date. Puteți aplica adesea o valoare a pierderilor între 5 și 10, uneori până la 50, fără a degrada imaginea. Opțiunea Cu pierderi poate reduce dimensiunea fișierului cu 5% până la 40%.

Notă: Nu puteți utiliza opțiunea Cu pierderi în combinați cu opțiunea Întreșesut sau cu algoritmii Zgomot și Cuantizare model.

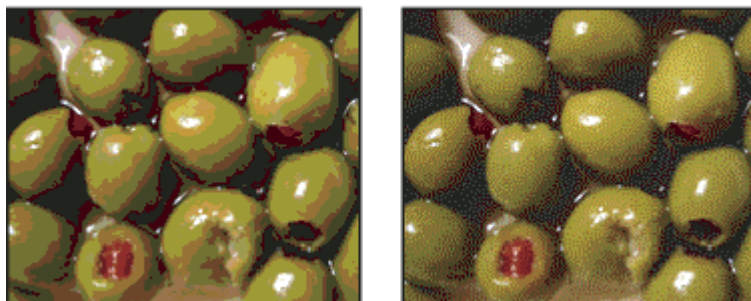
Metodă de reducere a culorilor și Culori Specifică o metodă pentru generarea tabelului de căutare a culorilor și numărul de culori dorit în tabelul de căutare a culorilor. Puteți selecta una dintre următoarele metode de reducere a culorilor:

- **Perceptual** Creează un tabel de culori personalizat, acordând prioritate culorilor sensibile ochiului uman.
- **Selectiv** Creează un tabel de culori similar tabelului de culori Perceptual, dar favorizând zone largi de culoare și păstrarea culorilor Web. Acest tabel de culori generează de obicei imagini cu o integritate crescută a culorilor. Selectiv este opțiunea implicită.
- **Adaptiv** Creează un tabel de culori personalizat prin eșantionarea culorilor din spectrul predominant din imagine. De exemplu, o imagine care are numai culorile verde și albastru produce un tabel de culori compus în principal din tonuri de verde și albastru. Majoritatea imaginilor concentrează culorile în anumite zone din spectru.
- **(Restrictiv) Web** Utilizează tabelul de 216 culori standard, comun pentru paletele de culori pe 8 biți din Windows și Mac OS (256 de culori). Această opțiune asigură faptul că asupra culorilor nu se aplică funcția de cuantizare de către browser atunci când imaginea este afișată utilizând culori pe 8 biți. (Această paletă este denumită și paleta sigură pentru Web.) Utilizarea paletelor pentru Web poate genera fișiere mai mari și este recomandată numai dacă evitarea aplicării cuantizării de către browser reprezintă o prioritate ridicată.
- **Personalizat** Utilizează o paletă de culori care este creată sau modificată de către utilizator. Dacă deschideți un fișier GIF sau PNG-8 existent, veți avea o paletă de culori personalizată.

💡 *Utilizați paleta Tabel de culori din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive pentru a personaliza tabelul de căutare a culorilor.*

- **Alb-negru, Tonuri de gri, Mac OS, Windows** Utilizați o paletă de culori setată.

Metodă de cuantizare și Cuantizare Determină metoda și gradul de aplicare a cuantizării. Cuantizarea se referă la metoda de simulare a culorilor care nu sunt disponibile în sistemul de afișare a culorilor al calculatorului. Un procentaj de cuantizare mai mare permite afișarea unui număr mai mare de culori și detalii dintr-o imagine, dar poate mări și dimensiunea fișierului. Pentru o compresie optimă, utilizați cel mai scăzut procentaj de cuantizare care vă oferă detaliile de culoare dorite. Imaginile care au în principal culori solide se pot afișa corespunzător fără cuantizare. Imaginile cu culori în tonuri continue (în special degradeuri de culoare) pot necesita cuantizare pentru a împiedica formarea benzilor de culoare.



Imagine GIF cu cuantizare 0% (stânga) și cu cuantizare 100% (dreapta)

Puteți selecta una dintre următoarele metode de cuantizare:

- **Difuzie** Aplică un tipar aleatoriu care de obicei este mai puțin vizibil decât un tipar de cuantizare. Efectele de cuantizare devin difuze în pixelii adiacenți.
- **Tipar** Aplică un tipar pătrat similar semitonului pentru a simula culorile care nu se găsesc în tabelul de culori.
- **Zgomot** Aplică un tipar aleatoriu similar metodei de cuantizare Difuzie, dar fără ca tiparul să devină difuz în pixelii adiacenți. Cu metoda de cuantizare Zgomot nu apar cusături.

Transparență și Mată Stabilește modul de optimizare a pixelilor transparenți din imagine.

- Pentru a face transparenți pixelii complet transparenți și a amesteca cu o culoare pixelii parțial transparenți, selectați opțiunea **Transparență** și selectați o culoare mată.
- Pentru a umple cu o culoare pixelii complet transparenți și a amesteca pixelii parțial transparenți cu aceeași culoare, selectați o culoare mată și deselegați opțiunea **Transparență**.
- Pentru a selecta o culoare mată, faceți clic pe specimenul de culoare **Mată** și selectați o culoare din instrumentul **Alegere culoare**. Alternativ, selectați o opțiune din meniul **Mată**: **Pipetă** (pentru a utiliza culoarea de eșantion a pipetei), **Culoare plan frontal**, **Culoare fundal**, **Alb**, **Negru** sau **Altele** (pentru a utiliza instrumentul **Alegere culoare**).



A



B



C



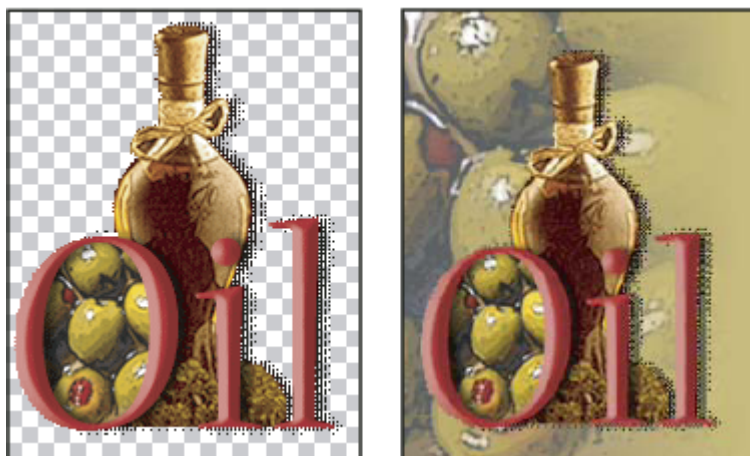
D

Exemple de transparență și mătuire

A. Imagine originală B. Opțiunea Transparență selectată cu o culoare mată C. Opțiunea Transparență selectată fără mătuire D. Opțiunea Transparență deselectată cu o culoare mată

Cuantizarea transparenței Dacă opțiunea Transparență este selectată, puteți alege o metodă pentru cuantizarea pixelilor parțial transparenți:

- Opțiunea Fără cuantizare transparență nu aplică nicio cuantizare pentru pixelii parțial transparenți din imagine.
- Opțiunea Cuantizare transparență difuzie aplică un tipar aleatoriu care de obicei este mai puțin vizibil decât un tipar de cuantizare. Efectele de cuantizare devin difuze în pixelii adiacenți. Dacă selectați acest algoritm, specificați un procentaj de cuantizare pentru a controla gradul de cuantizare care se aplică imaginii.
- Opțiunea Cuantizare transparență tipar aplică un tipar pătrat similar semitonului asupra pixelilor parțial transparenți.
- Opțiunea Cuantizare transparență zgomot aplică un tipar aleatoriu similar algoritmului Difuzie, dar fără ca tiparul să devină difuz în pixelii adiacenți. Cu algoritmul Zgomot nu apar cusături.



Exemplu de cuantizare a transparenței tiparului (stânga) și aplicată pe fundalul unei pagini Web (dreapta)

Întreșere Afișează într-un browser o versiune a imaginii la rezoluție mică, în timp ce se descarcă fișierul de imagine complet. Întreșerea poate face descărcarea să pară mai scurtă și poate asigura utilizatorii că descărcarea este în curs de execuție. Totuși, întreșerea mărește de asemenea dimensiunea fișierului.

Aliniere pentru Web Specifică un nivel de toleranță pentru transformarea culorilor în cele mai apropiate echivalente din paleta pentru Web (și împiedică aplicarea cuantizării asupra culorilor în browser). O valoare mai mare transformă mai multe culori.

Consultați și

“Optimizarea unei imagini pentru Web” la pagina 520

Optimizarea transparenței în imagini GIF și PNG

Transparența permite crearea de imagini non-dreptunghiulare pentru Web. Opțiunea *Transparență fundal* păstrează pixelii transparenți din imagine. Aceasta permite afișarea fundalului paginii Web prin zonele transparente din imagine. Opțiunea *Mătuire fundal* simulează transparența prin umplerea sau amestecarea pixelilor transparenți cu o culoare mată, care se poate potrivi cu fundalul paginii Web. Mătuirea fundalului funcționează optim dacă fundalul paginii Web este o culoare solidă și dacă știți care este acea culoare.

Utilizați opțiunile Transparență și Mată din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive pentru a specifica modul de optimizare a pixelilor transparenți din imagini GIF și PNG.

- (GIF și PNG-8) Pentru a face transparenți pixelii complet transparenți și a amesteca cu o culoare pixelii parțial transparenți, selectați opțiunea Transparență și selectați o culoare mată.
- Pentru a umple cu o culoare pixelii complet transparenți și a amesteca pixelii parțial transparenți cu aceeași culoare, selectați o culoare mată și deselectați opțiunea Transparență.
- (GIF și PNG-8) Pentru a face complet transparenți toți pixelii cu o transparență mai mare de 50% și pentru a face complet opaci toți pixelii cu o transparență de maxim 50%, selectați opțiunea Transparență și selectați opțiunea Fără din meniul Mată.
- (PNG-24) Pentru a salva o imagine cu transparență pe mai multe niveluri (maxim 256 de niveluri), selectați opțiunea Transparență. Opțiunea Mată este dezactivată, deoarece transparența pe mai multe niveluri permite amestecarea unei imagini cu orice culoare de fundal.

Notă: În browserele care nu acceptă transparența PNG-24, pixelii transparenți pot fi afișați pe baza unei culori implicite de fundal, de exemplu gri.

Pentru a selecta o culoare mată, faceți clic pe specimenul de culoare Mată și selectați o culoare din instrumentul Alegere culoare. Alternativ, selectați o opțiune din meniul Mată: Pipetă (pentru a utiliza culoarea de eșantion a pipetei), Culoare plan frontal, Culoare fundal, Alb, Negru sau Altele (pentru a utiliza instrumentul Alegere culoare).

Vizualizarea tabelului de culori pentru o felie optimizată

Tabelul de culori pentru o felie apare în panoul Tabel de culori din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive.

❖ Selectați o felie care este optimizată în format GIF sau PNG-8. Tabelul de culori pentru felia selectată apare în tabelul de culori din caseta Salvare pentru Web și dispozitive.

Dacă o imagine are mai multe felii, culorile din tabelul de culori pot varia în funcție de felie (puteți lega în prealabil feliile pentru a împiedica acest lucru). Dacă selectați mai multe felii care utilizează tabele de culori diferite, tabelul de culori este gol, iar în bara de stare a acestuia se afișează mesajul "Mixt".

Personalizarea tabelului de culori pentru imagini GIF și PNG-8

Utilizați tabelul de culori din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive pentru a personaliza culorile din imagini GIF și PNG-8 optimizate. Reducerea numărului de culori păstrează adesea calitatea imaginii, reducând în același timp dimensiunea fișierului de imagine.

Puteți să adăugați și să ștergeți culori din tabelul de culori, să transformați culorile selectate în culori sigure pentru Web și să blocați culorile selectate pentru a împiedica eliminarea acestora din paletă.

Sortarea unui tabel de culori

Selectați o ordine de sortare din meniul paletei Tabel de culori:

- Opțiunea Nesortat restaurează ordinea de sortare inițială.
- Opțiunea Sortare după nuanță sortează după locația culorii pe cercul de culori standard (exprimată ca grad între 0 și 360). Culorilor neutre le este atribuită nuanța 0 și sunt localizate împreună cu nuanțele de roșu.
- Opțiunea Sortare după luminanță sortează după luminozitatea unei culori.
- Opțiunea Sortare după popularitate sortează după frecvența de apariție a culorii în imagine.

Adăugarea unei culori noi în tabelul de culori


Puteți să adăugați culori care au fost omise la generarea tabelului de culori. Adăugarea unei culori într-un tabel dinamic transformă culoarea din paletă în culoarea cea mai apropiată de culoarea nouă. Adăugarea unei culori într-un tabel fix sau personalizat adaugă o culoare suplimentară în paletă.

1 Dacă în prezent sunt selectate culori în tabelul de culori, selectați opțiunea Deselectare globală culori din meniul paletei Tabel de culori pentru a le deselecta.


2 Selectați o culoare efectuând una din următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe caseta de culori a pipetei, din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive, și selectați o culoare din instrumentul Alegere culoare.
- Selectați instrumentul Pipetă din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive și faceți clic în imagine.

3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Culoare nouă  din tabelul de culori.
- Selectați opțiunea Culoare nouă din meniul paletei Tabel de culori.

•

 Pentru a comuta tabelul de culori la o paletă personalizată, mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) în timp ce adăugați culoarea nouă.

Culoarea nouă apare în tabelul de culori cu un pătrat alb mic în colțul din dreapta-jos, indicând faptul că acea culoare este blocată. Dacă tabelul de culori este dinamic, culoarea inițială este afișată în stânga-sus, iar culoarea nouă este afișată în dreapta-jos.

Selectarea culorilor din tabelul de culori

Un chenar alb apare în jurul culorilor selectate în tabelul de culori.

- Pentru a selecta o culoare, faceți clic pe aceasta în tabelul de culori.
- Pentru a selecta mai multe culori din tabelul de culori, apăsați tasta Shift și faceți clic pe altă culoare. Sunt selectate toate culorile de pe rândurile cuprinse între prima și a doua culoare selectată. Pentru a selecta un grup de culori neadiacente, apăsați tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pe fiecare culoare pe care doriți să o selectați. Meniul paletei Tabel de culori oferă de asemenea comenzi pentru selectarea culorilor.
- Pentru a selecta o culoare din imaginea previzualizată, faceți clic în previzualizare utilizând instrumentul Pipetă din caseta Salvare pentru Web și dispozitive. Faceți Shift-clic pentru a selecta culori suplimentare.
- Pentru a deselecta toate culorile, selectați opțiunea Deselectare globală culori din meniul paletei Tabel de culori.

Transformarea unei culori

Puteți schimba o culoare selectată din tabelul de culori cu o altă culoare RGB. Când regenerați imaginea optimizată, culoarea selectată se schimbă cu noua culoare peste tot unde apare în imagine.

1 Faceți dublu clic pe culoare în tabelul de culori pentru a afișa instrumentul implicit Alegere culoare.

2 Selectați o culoare.

Culoarea inițială apare în partea stângă-sus a specimenului de culoare, iar noua culoare în partea dreaptă-jos. Pătratul mic din partea dreaptă-jos a specimenului de culoare indică faptul că acea culoare este blocată. În cazul în care transformați într-o culoare sigură pentru Web, un romb alb mic apare în centrul specimenului.

3 Pentru a readuce o culoare transformată la culoarea inițială, efectuați una dintre următoarele acțiuni:



- Faceți dublu clic pe specimenul pentru culoarea transformată. Culoarea inițială este selectată în instrumentul Alegere culoare. Faceți clic pe OK pentru a restaura culoarea.
- Pentru a restabili toate culorile transformate dintr-un tabel de culori (inclusiv culorile transformate pentru Web), selectați Anulare globală transformare culori din meniul paletei Tabel de culori.

Transformarea culorilor în cel mai apropiat echivalent din paleta pentru Web

Pentru proteja culorile împotriva cuantizării în browser, le puteți transforma în echivalentele lor cele mai apropiate din paleta pentru Web. Astfel, culorile nu vor fi cuantizate la afișarea în browsere pe sisteme de operare Windows sau Macintosh care pot afișa numai 256 de culori.


1 Selectați cel puțin o culoare din imaginea optimizată sau din tabelul de culori.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Transformare pentru Web  din paleta Tabel de culori.
- Selectați opțiunea Transformare/Anulare transformare culori selectate în/din paleta pentru Web, din meniul paletei Tabel de culori. Culoarea inițială apare în partea stângă-sus a specimenului de culoare, iar culoarea nouă în partea dreaptă-jos. Rombul alb mic  din centrul specimenului de culoare indică faptul că acea culoare este sigură pentru Web; pătratul mic din partea dreaptă-jos a specimenului de culoare indică faptul că acea culoare este blocată.

3 Pentru a seta o toleranță pentru transformare, introduceți o valoare pentru opțiunea Aliniere pentru Web. O valoare mai mare transformă mai multe culori.

4 Pentru a restaura culorile transformate pentru Web, efectuați una dintre următoarele acțiuni:


- Selectați o culoare transformată pentru Web din tabelul de culori și faceți clic pe butonul Transformare pentru Web  din paleta Tabel de culori.
- Pentru a restabili toate culorile transformate pentru Web din tabelul de culori, selectați Anulare globală transformare culori din meniul paletei Tabel de culori.



Maparea culorilor la transparență

Puteți adăuga transparență la o imagine optimizată, mapând culorile existente la transparență.

1 Selectați cel puțin o culoare din imaginea optimizată sau din tabelul de culori.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:




- Faceți clic pe butonul Mapare transparență  din paleta Tabel de culori.

- Selectați opțiunea Mapare/Anulare mapare culori selectate la/de la transparent din meniul paletelor Tabel de culori. Grila de transparență  apare în jumătate din fiecare culoare mapată. Pătratul mic din partea dreaptă-jos a specimenului de culoare indică faptul că acea culoare este blocată.
- 3** Pentru a restaura transparența la culoarea inițială, efectuați una dintre următoarele acțiuni:
- Selectați culorile pe care doriți să le restaurați și faceți clic pe butonul Mapare transparență  sau selectați opțiunea Mapare/Anulare mapare culori selectate la/de la transparent din meniul paletelor Tabel de culori.
 - Pentru a restaura toate culorile mapate la transparență, selectați opțiunea Anulare globală mapare culori transparente.

Blocarea sau deblocarea unei culori

Puteți bloca culorile selectate din tabelul de culori pentru a împiedica eliminarea acestora la reducerea numărului de culori sau pentru a împiedica cuantizarea acestora în aplicație.


Notă: Blocarea culorilor nu împiedică aplicarea cuantizării asupra lor într-un browser.

- 1 Selectați cel puțin o culoare din tabelul de culori.
- 2 Blocați culoarea efectuând una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe butonul Blocare .
 - Selectați opțiunea Blocare/Deblocare culori selectate din meniul paletelor Tabel de culori. Un pătrat alb  apare în colțul din dreapta-jos al fiecărei culori blocate.
- 3 Deblocați culoarea efectuând una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe butonul Blocare .
 - Selectați opțiunea Blocare/Deblocare culori selectate din meniul paletelor Tabel de culori. Pătratul alb dispare din specimenul de culoare.

Ștergerea culorilor selectate

Puteți șterge culorile selectate din tabelul de culori pentru a reduce dimensiunea fișierului de imagine. Când ștergeți o culoare, zonele din imaginea optimizată care includeau anterior culoarea respectivă sunt randate utilizând culoarea cea mai apropiată din paletă.

La ștergerea unei culori, tabelul de culori se schimbă automat într-o paletă personalizată. Aceasta deoarece paletele adaptivă, perceptuală și selectivă adaugă automat culoarea ștersă înapoi în paletă atunci când re-optimizați imaginea - paleta personalizată nu se schimbă la re-optimizarea imaginii.

- 1 Selectați cel puțin o culoare din tabelul de culori.
- 2 Ștergeți culoarea efectuând una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe pictograma Ștergere .
 - Selectați opțiunea Ștergere culori din meniul paletelor Tabel de culori.

Salvarea unui tabel de culori

Puteți salva tabele de culori din imagini optimizate pentru a le utiliza cu alte imagini și pentru a încărca tabelele de culori create în alte aplicații. După încărcarea unui tabel de culori nou într-o imagine, culorile din imaginea optimizată se schimbă pentru a reflecta culorile din noul tabel de culori.

- 1 Selectați opțiunea Salvare tabel de culori din meniul paletelor Tabel de culori.
- 2 Denumiți tabelul de culori și selectați o locație pentru salvarea acestuia. În mod implicit, fișierul tabelului de culori are extensia .act (pentru Adobe Color Table). Dacă doriți să accesați tabelul de culori la selectarea opțiunilor de optimizare pentru o imagine GIF sau PNG, salvați tabelul de culori în dosarul Culori optimizate din dosarul aplicației Photoshop.
- 3 Faceți clic pe Salvare.

Important: Când reîncărcați tabelul, toate culorile transformate vor apărea ca specimene complete și vor fi deblocate.

Încărcarea unui tabel de culori

- 1 Selectați opțiunea Încărcare tabel de culori din meniul paletei Tabel de culori.
- 2 Navigați la fișierul care conține tabelul de culori pe care doriți să îl încărcați - un fișier Adobe Color Table (.act), un fișier Adobe Color Swatch (.aco) sau un fișier GIF (pentru a încărca tabelul de culori încorporat în fișier).
- 3 Faceți clic pe Deschidere.

Opțiuni de optimizare PNG-24

Formatul PNG-24 este adecvat pentru compresia imaginilor cu tonuri continue; totuși, generează fișiere mult mai mari decât formatul JPEG. Avantajul utilizării formatului PNG-24 este că poate păstra până la 256 de niveluri de transparență într-o imagine.

Transparență și Mată Stabilește modul de optimizare a pixelilor transparenți din imagine. Vezi “Optimizarea transparenței în imagini GIF și PNG” la pagina 529.

Întreșesere Afișează într-un browser o versiune a imaginii la rezoluție mică, în timp ce se descarcă fișierul de imagine complet. Întreșeserea poate face descărcarea să pară mai scurtă și poate asigura utilizatorii că descărcarea este în curs de execuție. Totuși, întreșeserea mărește de asemenea dimensiunea fișierului.

Consultați și

“Optimizarea unei imagini pentru Web” la pagina 520

Opțiuni de optimizare WBMP

Formatul WBMP este formatul standard pentru optimizarea imaginilor pentru dispozitive mobile, cum ar fi telefoanele celulare. WBMP acceptă culori pe 1 bit, ceea ce înseamnă că imaginile WBMP pot conține numai pixeli albi și negri.

Opțiunile Metodă de cuantizare și Cuantizare determină metoda și gradul de aplicare a cuantizării. Pentru o compresie optimă, utilizați cel mai scăzut procentaj de cuantizare care vă oferă detaliile dorite.

Puteți selecta una dintre următoarele metode de cuantizare:

Fără cuantizare Nu aplică nicio cuantizare, randând imaginea în pixeli negri puri și pixeli albi puri.

Difuzie Aplică un tipar aleatoriu care de obicei este mai puțin vizibil decât un tipar de cuantizare. Efectele de cuantizare devin difuze în pixelii adiacenți. Dacă selectați acest algoritm, specificați un procentaj de cuantizare pentru a controla gradul de cuantizare care se aplică imaginii.

Notă: *Cuantizarea de tip Difuzie poate cauza apariția de cusături detectabile la limitele dintre felii. Legarea feliilor determină difuzia tiparului de cuantizare în toate feliile legate și elimină cusăturile.*

Tipar Aplică un tipar pătrat similar semitonului pentru a determina valoarea pixelilor.

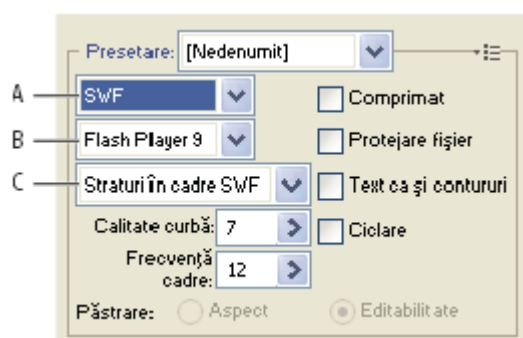
Zgomot Aplică un tipar aleatoriu similar cuantizării de tip Difuzie, dar fără ca tiparul să devină difuz în pixelii adiacenți. Cu algoritmul Zgomot nu apar cusături.

Consultați și

“Optimizarea unei imagini pentru Web” la pagina 520

Opțiuni de optimizare SWF (Illustrator)

Formatul de fișier Flash Adobe Flash (SWF) este un fișier de grafică bazat pe vectori, pentru elementele grafice scalabile și compacte, destinate utilizării pe Web. Deoarece formatul de fișier este bazat pe vectori, ilustrațiile își păstrează calitatea imaginii la orice rezoluție. Formatul SWF este ideal pentru crearea de cadre de animație, dar și pentru salvarea de imagini rasterizate în format SWF sau pentru combinarea graficii rasterizate cu cea vectorială.



Setările de optimizare pentru SWF

A. Meniul Format fișier B. Meniul Flash Player C. Meniul Export

Presetare Specifică setul de opțiuni preconfigurat pe care doriți să îl utilizați pentru export. Puteți crea presetări noi setând opțiunile la valorile dorite și selectând apoi comanda Salvare setări din meniul panoului. (Pentru a deschide meniul panoului, faceți clic pe triunghiul din partea dreaptă a meniului Presetare.)

Versiune Flash Player Specifică cea mai veche versiune de Flash Player care va accepta fișierul exportat.

Tip de export Stabilește modul în care sunt exportate straturile. Selectați Fișier AI în fișier SWF pentru a exporta ilustrațiile într-un singur cadru. Selectați Straturi în cadre SWF pentru a exporta ilustrațiile de pe fiecare strat într-un cadru SWF separat, creând un fișier SWF animat.

Notă: Selectați Fișier AI în fișier SWF pentru a păstra măștile de tăiere a straturilor.

Calitate curbă Stabilește acuratețea curbelor Bezier. O valoare mai mică reduce dimensiunea fișierului exportat, cu o ușoară pierdere a calității curbelor. O valoare mai mare crește acuratețea reproducerii curbei Bezier, dar generează un fișier cu o dimensiune mai mare.


Frecvență cadre Specifică frecvența de cadre la care va fi rulat animația într-o aplicație de vizualizare Flash. Această opțiune este disponibilă doar pentru conversia straturilor în cadre SWF.

Bucă Determină repetarea continuă a animației la redarea într-o aplicație de vizualizare Flash, în locul unei singure redări. Această opțiune este disponibilă doar pentru conversia straturilor în cadre SWF.

Păstrare aspect Expandează contururile în umpleri sub formă de contur și aplatizează toate modurile de amestecare și transparența pe care formatul SWF nu le acceptă.

Păstrare editabilitate unde este posibil Convertește contururi în contururi SWF și aproximează sau ignoră transparența pe care formatul SWF nu o acceptă.

Notă: Formatul SWF acceptă doar opacitatea la nivel de obiect.

 Utilizați comanda Export în locul comenzii Salvare pentru Web și dispozitive pentru a păstra ordinea de suprapunere a ilustrației, exportând fiecare strat într-un fișier SWF separat. Puteți apoi să importați simultan fișierele SWF exportate în Adobe Flash.

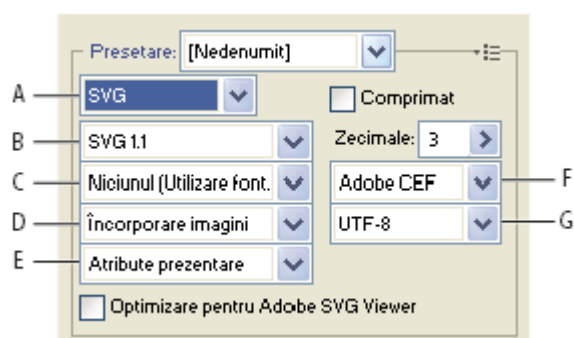
Comprimat Comprimă fișierul exportat.

Protejare fișier Protejează fișierul împotriva importului în alte aplicații decât Flash.

Text drept contururi Convertește întregul text în contururi pentru a păstra aspectul. Dacă doriți să editați textul în Flash, nu selectați această opțiune.

Opțiuni de optimizare SVG (Illustrator)

SVG este un format vectorial care descrie imaginile ca forme, trasee, text și efecte de filtrare. Fișierele rezultate sunt compacte și oferă grafică de calitate ridicată pe Web, la tipărire și chiar pe dispozitive portabile, unde resursele sunt limitate.



Setările de optimizare pentru SVG

A. Meniul Format fișier B. Meniul Profiluri SVG C. Meniul Subseturi de fonturi D. Meniul Locație imagine E. Meniul Proprietăți CSS F. Meniul Tip font G. Meniul Codare

Comprimat Creează un fișier SVG comprimat (SVGZ).

Profiluri SVG Specifică definiția tipului de document SVG XML pentru fișierul exportat.


• **SVG 1.0 și SVG 1.1** Recomandate pentru fișierele SVG care vor fi vizualizate pe un calculator desktop. SVG 1.1 este versiunea completă a specificației SVG, iar SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 și SVG Basic 1.1 sunt subseturi ale acesteia.

• **SVG Basic 1.1** Recomandat pentru fișierele SVG care vor fi vizualizate pe dispozitive bazate pe mediu, cum sunt dispozitivele portabile. Rețineți faptul că nu toate dispozitivele portabile acceptă profilul SVG Basic. Astfel, dacă selectați această opțiune, nu aveți garanția că fișierul SVG va putea fi vizionat pe toate dispozitivele portabile. SVG Basic nu acceptă tăierea non-dreptunghiulară și nici anumite efecte de filtrare SVG.

• **SVG Tiny 1.1 și SVG Tiny 1.1+** Recomandate pentru fișierele SVG care vor fi vizionate pe dispozitivele mici, cum sunt telefoanele mobile. Rețineți că nu toate telefoanele acceptă profilurile SVG Tiny și SVG Tiny Plus. Astfel, dacă selectați oricare dintre aceste opțiuni, nu aveți garanția că fișierul SVG va putea fi vizualizat pe toate dispozitivele de dimensiuni mici.

• **SVG Tiny 1.2** Recomandat pentru fișierele SVG care vor fi vizualizate pe mai multe tipuri de dispozitive, de la PDA-uri și telefoane mobile până la laptopuri și calculatoare desktop.

SVG Tiny nu acceptă degradeuri, transparență, tăiere, măști, simboluri sau efecte de filtrare SVG. Profilul SVG Tiny Plus include capacitatea de a afișa degradeurile și transparența, dar nu acceptă operația de tăiere, măștile, simbolurile sau efectele de filtrare SVG.

 Pentru informații suplimentare privind profilurile SVG, consultați specificația SVG de pe site-ul World Wide Web Consortium (W3C) (www.w3.org).

Zecimale Stabilește precizia datelor vectoriale din fișierul SVG. Puteți seta o valoare între 1 și 7 decimale. O valoare mare crește dimensiunea fișierului și calitatea imaginii.

Subseturi de fonturi Controlează glifurile care sunt încorporate din fișierul SVG. Selectați opțiunea Fără din meniul Subseturi, dacă fonturile instalate pe sistemele pentru utilizatori finali sunt suficiente. Selectați opțiunea Doar glifurile utilizate, pentru a include numai glifurile pentru text care există în ilustrația curentă. Celelalte valori (Common English, Common English + Glifuri utilizate, Common Roman, Common Roman + Glifuri utilizate, Toate glifurile) sunt utile atunci când conținutul textual al fișierului SVG este dinamic (de ex. textul generat de server sau textul interactiv cu utilizatorul).

Tip font Specifică metoda de export a fonturilor.

• **Adobe CEF** Utilizează sugestiile referitoare la fonturi pentru o randare mai bună a fonturilor mici. Acest tip de font este acceptat de Adobe SVG Viewer, dar este posibil să nu fie acceptat de alte aplicații de vizualizare SVG.

• **SVG** Nu utilizează sugestiile referitoare la fonturi. Acest tip de font este acceptat de toate aplicațiile de vizualizare SVG.

• **Conversie în contururi** Converteste textul în trasee vectoriale. Utilizați această opțiune pentru a păstra aspectul vizual al tipului în toate aplicațiile de vizualizare SVG.

Locație imagine Indică dacă se efectuează încorporarea sau legarea la imagini. Încorporarea imaginilor crește dimensiunea fișierului, dar asigură disponibilitatea permanentă a imaginilor rasterizate.

Proprietăți CSS Stabilește modul de salvare a atributelor de stil CSS în codul SVG. Metoda prestabilită, Atribute prezentare, permite aplicarea proprietăților în prima poziție din ierarhie, ceea ce oferă flexibilitate maximă pentru editări și transformări specifice. Metoda Atribute stil permite crearea fișierelor cu grad maxim de lizibilitate, dar este posibil să ducă la creșterea dimensiunii fișierului. Selectați această metodă dacă utilizați codul SVG în transformări - de exemplu, efectuarea transformărilor utilizând XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Metoda Referințe entitate duce la optimizarea timpilor de randare și la reducerea dimensiunii fișierului SVG. Metoda Elemente stil este utilizată în momentul partajării fișierelor cu documente HTML. Prin selectarea opțiunii Element stil, puteți modifica fișierul SVG pentru a muta un element de stil într-un fișier foaie de stil extern la care face de asemenea referire fișierul HTML - totuși, opțiunea Element stil reduce viteza de randare.

Codare Stabilește modul de codare a caracterelor în fișierul SVG. Codarea UTF (Unicode Transformation Format) este acceptată de toate procesoarele XML. (UTF-8 este un format pe 8 biți; UTF-16 este un format pe 16 biți.) ISO 8859-1 și codarea UTF-16 nu păstrează metadatele fișierului.

Optimizare pentru Adobe SVG Viewer Optimizează imaginile pentru Adobe SVG Viewer.

Setările de ieșire pentru imaginile Web

Setarea opțiunilor de ieșire

Setările de ieșire controlează modul în care sunt formate fișierele HTML, modul în care sunt denumite fișierele și fieliile și modul în care sunt tratate imaginile din fundal când salvați o imagine optimizată. Setati aceste opțiuni în caseta de dialog Setări de ieșire.

Puteți salva setările de ieșire și le puteți aplica altor fișiere.

1 Pentru a deschide caseta de dialog Setări de ieșire, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- La salvarea unei imagini optimizate, selectați Altele din meniul pop-up Setări din caseta de dialog Salvare optimizată sau Salvare optimizată ca.
- Selectați Editare setări de ieșire din meniul pop-up Optimizare din caseta de dialog Salvare pentru Web și dispozitive.

2 (Opțional) Pentru a afișa opțiunile de ieșire predefinite, selectați o opțiune din meniul pop-up Setări.

3 Editați fiecare set de opțiuni în funcție de necesități. Pentru a comuta la alt set de opțiuni, selectați un set de opțiuni din meniul pop-up de sub meniul Setări. Alternativ, faceți clic pe Următor pentru a afișa următorul set din lista meniului; faceți clic pe Anterior pentru a afișa setul anterior.

4 (Opțional) Pentru a salva setări de ieșire, setați opțiunile la valorile dorite și faceți clic pe Salvare. Introduceți un nume de fișier, selectați o locație pentru fișier și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva oriunde setările de ieșire. Totuși, dacă plasați fișierul în dosarul Setări de ieșire optimizate din dosarul Photoshop sau în dosarul Salvare setări pentru Web/setări de ieșire din dosarul Illustrator, fișierul va apărea în meniul pop-up Setări.

5 (Opțional) Pentru a încărca setări de ieșire, faceți clic pe Încărcare, selectați un fișier și faceți clic pe Deschidere.

Opțiuni de ieșire HTML

Puteți seta următoarele opțiuni în setarea HTML:

Ieșire XHTML Creează pagini Web care respectă standardul XHTML la export. Dacă selectați opțiunea Ieșire XHTML sunt dezactivate celelalte opțiuni de ieșire care pot intra în conflict cu acest standard. Selectarea automată a acestei opțiuni setează opțiunile Majuscule/Minuscule taguri și Majuscule/Minuscule atribut.

Majuscule/Minuscule taguri Indică scrierea cu majuscule sau minuscule pentru taguri.

Majuscule/Minuscule atribut Indică scrierea cu majuscule sau minuscule pentru atribute.

Indent Specifică metoda pentru indentarea liniilor de cod: utilizarea setărilor de tabulatori ale aplicației de creare, utilizarea numărului de spații specificat sau neutilizarea unei indentări.

Capete de rând Specifică o platformă pentru compatibilitatea capetelor de rând.

Codare Specifică o metodă de codare implicită a caracterelor pentru pagina Web.

Includere comentarii Adaugă comentarii explicative în codul HTML.

Adăugare întotdeauna atribut Alt Adaugă atributul ALT la elemente IMG pentru conformitate cu standardele guvernamentale de accesibilitate pe Web.

Încadrare întotdeauna atribute între ghilimele Încadrează toate atributele de taguri între ghilimele. Încadrarea atributelor între ghilimele este obligatorie pentru compatibilitatea cu anumite versiuni vechi de browsere și pentru compatibilitatea strictă cu HTML. Totuși, nu se recomandă încadrarea întotdeauna a atributelor între ghilimele. Ghilimele se utilizează când este necesare, pentru compatibilitate cu majoritatea browserelor, dacă această opțiune este deselectată.

Închidere toate tagurile Adaugă taguri de închidere pentru toate elementele HTML din fișier, pentru compatibilitate cu XHTML.

Includere margini zero în tag corp Elimină marginile interne implicite dintr-o fereastră de browser. Adaugă taguri pentru lățime margine, înălțime margine, margine stânga și margine sus, cu valori zero la tagul pentru corp.

Opțiunile de ieșire pentru felii

Puteți seta următoarele opțiuni în setarea Felii:

Generare tabel Aliniază feliile utilizând un tabel HTML în locul unei foi de stiluri în cascadă.

Celule goale Specifică modul în care feliile goale sunt convertite în celule de tabel. Selectați GIF, IMG W&H pentru a utiliza un GIF de 1 pixel cu valorile pentru lățime și înălțime specificate în tagul IMG. Selectați GIF, TD W&H pentru a utiliza un GIF de 1 pixel cu valorile pentru lățime și înălțime specificate în tagul TD. Selectați NoWrap, TD W&H pentru a plasa un atribut NoWrap nestandard în datele tabelului și pentru a plasa de asemenea valorile pentru lățime și înălțime specificate în tagurile TD.

TD W&H Specifică când trebuie incluse atributele pentru lățime și înălțime pentru datele tabelului: Întotdeauna, Niciodată sau Automat (setarea recomandată).

Celule spațiator Specifică când trebuie adăugate un rând și o coloană de celule spațiator goale în jurul tabelului generat: Automat (setarea recomandată), Automat (Jos), Întotdeauna, Întotdeauna (Jos) sau Niciodată. Pentru machetele de tabele în care limitele feliilor nu se aliniază, adăugarea de celule spațiator poate împiedica divizarea tabelului în anumite browsere.

Generar CSS Generează o foaie de stiluri în cascadă în locul unui tabel HTML.

Referit Specifică modul în care sunt referite pozițiile feliilor în fișierul HTML când se utilizează CSS:

- **Prin ID** Poziționează fiecare felie utilizând stiluri care sunt referite printr-un ID unic.
- **Integrat** Include elemente de stil în declarația tagului <DIV> a elementului bloc.
- **Prin clasă** Poziționează fiecare felie utilizând clase care sunt referite printr-un ID unic.

Denumirea implicită a feliilor Selectați elemente din meniurile pop-up sau introduceți text în câmpuri pentru a crea nume implicite pentru felii. Elementele includ numele documentului, cuvântul *slice* (felie), numere sau litere care desemnează felii sau stări de rollover, data creării feliei, punctuația sau niciunul.

Setări de ieșire pentru fundal

Puteți seta următoarele opțiuni în setarea Fundal din caseta de dialog Setări de ieșire:

Vizualizare document ca Selectați Imagine dacă doriți ca pagina Web să afișeze o imagine sau o culoare solidă ca fundal, în spatele imaginii curente. Selectați Fundal dacă doriți ca pagina Web să afișeze imaginea optimizată ca fundal mozaic.

Imagine de fundal Introduceți locația unui fișier de imagine sau faceți clic pe Selectare și selectați o imagine. Fișierul specificat va fi afișat ca mozaic în spatele imaginii optimizate, în pagina Web.

Culoare Faceți clic pe caseta Culoare și selectați o culoare de fundal utilizând instrumentul Alegere culoare sau selectați o opțiune din meniul pop-up.

Setări de ieșire pentru salvarea fișierelor

Puteți seta următoarele opțiuni în setarea Salvare fișiere din caseta de dialog Setări de ieșire:

Denumire fișier Selectați elemente din meniurile pop-up sau introduceți text în casetele care urmează să fie combinate în nume implicite pentru toate fișierele. Elementele includ numele documentului, numele feliiei, starea de rollover, felia declanșator, data creării fișierului, numărul feliiei, punctuația și extensia fișierului. Unele opțiuni sunt relevante numai dacă fișierul conține felii sau stări de rollover.

Casetele de text vă permit să schimbați oridinea și formatarea părților pentru numele fișierului (de exemplu, permițându-vă să indicați starea de rollover printr-o abreviere în locul unui cuvânt complet).

Compatibilitate nume fișier Selectați una sau mai multe opțiuni pentru a face numele fișierului compatibil cu Windows (permite nume de fișiere mai lungi), Mac OS și UNIX.

Plasare imagini în dosar Specifică un nume de dosar în care sunt salvate imaginile optimizate (disponibil numai cu documente care conțin mai multe felii).

Copiere imagine de fundal la salvare Păstrează imaginea de fundal care a fost specificată în setarea Preferințe fundal.

Includere XMP Include toate informațiile din fișierul de metadate care a fost adăugat la document (selectați Fișier > Informații fișier pentru a vizualiza sau a introduce metadate pentru document). Metadatele sunt acceptate integral de formatul de fișier JPEG și parțial de formatele GIF și PNG.

Includerea informațiilor de titlu și copyright cu o imagine

Puteți adăuga informațiile de titlu și copyright la o pagină Web introducându-le în caseta de dialog Informații fișier. Informațiile de titlu apar în bara de titlu a browserului Web atunci când imaginea este exportată cu un fișier HTML. Informațiile de copyright nu sunt afișate în browser; totuși, acestea sunt adăugate la fișierul HTML drept comentariu, iar la fișierele de imagine drept metadate.

- 1 Selectați Fișier > Informații fișier.
- 2 Pentru a introduce un titlu care va apărea în bara de titlu din browser, în secțiunea Descriere din caseta de dialog Informații fișier, introduceți textul dorit în caseta de text Descriere.
- 3 Pentru a introduce informații de copyright, în secțiunea Descriere din caseta de dialog Informații fișier, introduceți textul dorit în caseta de text Notă de copyright.
- 4 Faceți clic pe OK.

Capitolul 18: Clipurile video și animațiile

În Adobe Photoshop CS3, puteți să creați animații pe bază de cadre modificând straturile imaginii pentru a crea mișcări și schimbări. De asemenea, puteți să creați imagini de utilizat în clipuri video, utilizând una din numeroasele proporții presetate ale pixelilor. După ce ați finalizat editarea, puteți să salvați activitatea dvs. ca fișier GIF animat sau ca fișier PSD care poate fi editat în numeroase programe video, cum ar fi Adobe Premiere Pro CS3 sau Adobe After Effects CS3.

În Photoshop Extended, puteți de asemenea să importați fișiere video și secvențe de imagini pentru editare și retușare, să creați animații pe bază de cronologie și să exportați rezultatele în format QuickTime, GIF animat sau secvențe de imagini.

Clipurile video și animațiile în Photoshop

Despre animații


O *animație* este o secvență de imagini sau de *cadre* afișate într-un interval de timp. Fiecare cadru este ușor diferit de cel anterior, creând iluzia de mișcare sau de schimbare când cadrele sunt vizualizate în succesiune rapidă.

Despre clipuri și straturi video în Photoshop Extended

Important: Pentru a lucra cu clipuri video în Photoshop Extended, trebuie să instalați pe computerul dvs. QuickTime 7.1 (sau o versiune superioară). QuickTime poate fi descărcat gratuit de pe site-ul Apple Computer.

Puteți să utilizați Photoshop Extended pentru a edita cadre separate ale clipului video și fișiere ale secvenței de imagini. Pe lângă utilizarea oricărui instrument Photoshop pentru editarea și pictura clipului video, puteți de asemenea să aplicați filtre, măști, transformări, stiluri pentru straturi și moduri de amestecare. După realizarea editărilor, puteți să salvați documentul ca fișier PSD (care poate fi redat în alte aplicații Adobe, cum ar fi Premiere Pro și After Effects sau accesat ca fișier static în alte aplicații), sau puteți să îl redați ca videoclip QuickTime sau ca secvență de imagini.

Notă: Într-un fișier video puteți să lucrați numai cu imaginile vizuale, nu și cu cele audio.

Când deschideți un fișier video sau o secvență de imagini în Photoshop Extended, cadrele sunt conținute într-un *strat video*. În paleta Straturi, stratul video este identificat printr-o pictogramă Diafilm . Straturile video vă permit să pictați și să clonați cadre individuale utilizând instrumentele Pensulă și Ștampilă. Ca și în cazul lucrului cu straturi obișnuite, puteți să creați selecții sau să aplicați măști pentru a limita editările la anumite zone ale unui cadru. Deplasați-vă prin cadre utilizând modul Cronologie din paleta Animație (Fereastră > Animație).

Notă: Straturile video nu funcționează în modul Cadre (paleta Animație).

Lucrați cu straturile video ca și cu straturile obișnuite, ajustând modul de amestecare, opacitatea, poziția și stilul stratului. De asemenea, puteți să grupați straturile video în paleta Straturi. Straturile de ajustare vă permit să aplicați ajustări ale culorilor și ale tonurilor non-distructiv în straturile video. Stratul video referă fișierul inițial, astfel încât editările efectuate asupra fișierului video să nu modifice fișierul video original sau secvența de imagini.

Dacă preferați să realizați editările cadrelor pe un strat separat, puteți să creați un strat video gol. De asemenea, fișierele video goale vă permit să creați animații desenate manual.

Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor video, vizitați www.adobe.com/go/vid0027_ro.

Consultați și

“Crearea imaginilor pentru clipul video” la pagina 544

“Încărcarea acțiunilor video” la pagina 547

“Straturile de ajustare și de umplere” la pagina 302

Formate video și de secvențe de imagini acceptate (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteți să deschideți fișiere video și secvențe de imagini în următoarele formate.

Formate video QuickTime

- MPEG-1
- MPEG-4
- MOV
- AVI
- Formatul FLV din QuickTime este acceptat, dacă aveți instalat Adobe Flash 8.
- Formatul MPEG-2 este acceptat, dacă aveți instalat pe calculator un codor MPEG-2.

Formate de secvențe de imagini

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Cineon și JPEG 2000 sunt acceptate, dacă sunt instalate plug-in-urile.

Pentru informații suplimentare referitoare la plug-in-uri și la modul de instalare a acestora, consultați și “Plug-in-uri” la pagina 50.

Notă: În *Photoshop Extended*, puteți să selectați mai multe fișiere DICOM pe un singur strat și să le deschideți într-un strat video (asemeni deschiderii unei secvențe de imagini). Consultați “Fișierele DICOM (Photoshop Extended)” la pagina 587.

Modul Culoare și adâncimea culorii

Straturile video pot conține fișiere în următoarele moduri de culoare și biți per canal (bpc):

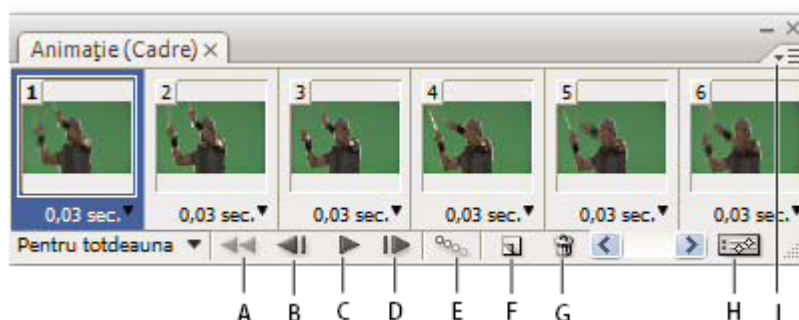
- Tonuri de gri: 8, 16 sau 32 bpc
- RGB: 8, 16 sau 32 bpc
- CMYK: 8 sau 16 bpc
- Lab: 8 sau 16 bpc

Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor video, vizitați www.adobe.com/go/vid0027_ro.

Prezentare generală a casetei Animație

În Photoshop, paleta Animație (Fereastră > Animație) este afișată în modul Cadre, afișând o miniatură pentru fiecare cadru din animația dvs. Utilizați instrumentele din partea inferioară a paletei pentru a vă deplasa prin cadre, a seta opțiuni de reluare, a adăuga și a șterge cadre și a previzualiza animația.

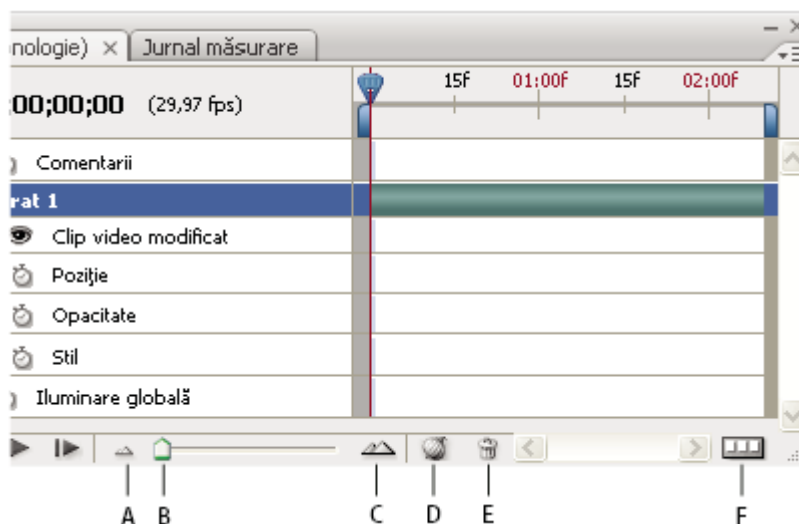
Meniul paletei Animație conține comenzi suplimentare pentru editarea duratelor cadrelor și ale cronologiei și pentru configurarea afișării paletei. Faceți clic pe pictograma meniului paletei pentru a vizualiza comenzile disponibile.



Paleta Animație (modul Cadre)

A. Selectează primul cadru B. Selectează cadrul anterior C. Redă animația D. Selectează cadrul următor E. Creează tranziții intermediare între cadrele de animație F. Duplică toate cadrele selectate G. Șterge cadrele selectate H. Convertește la modul Cronologie (numai Photoshop Extended) I. Meniul paletelor Animație

În Photoshop Extended, puteți să utilizați paleta Animație în modul Cadre sau Cronologie. Modul Cronologie afișează durata cadrului și proprietățile animației pentru straturile documentului. Utilizați instrumentele din partea inferioară a paletelor pentru a vă deplasa prin cadre, a apropia afișarea orei, a comuta în modul Foi de ceapă, a șterge cadrele-cheie și a previzualiza clipul video. Puteți utiliza controalele din cronologie pentru a regla durata cadrului pentru un strat, a seta cadrele-cheie pentru proprietățile stratului și a desemna o secțiune a clipului video ca suprafață de lucru.



Paleta Animație (modul Cronologie)

A. Depărtare B. Glisor zoom C. Apropiere D. Comutare foi de ceapă E. Ștergere cadre cheie F. Conversie la animația cu cadre

În modul Cronologie, paleta Animație afișează fiecare strat într-un document Photoshop Extended (cu excepția stratului de fundal) și este sincronizată cu paleta Straturi. De fiecare dată când este adăugat, șters, redenumit, grupat, duplicat un strat sau este asignată o culoare, modificările sunt actualizate în ambele paletе.

Notă: Când straturile animate sunt grupate sub formă de Obiect inteligent, informațiile despre animație din paleta Animație sunt stocate în Obiect inteligent. Consultați și "Despre obiectele inteligente" la pagina 305.


Pentru un clip video referitor la modul Cronologie, vizitați www.adobe.com/go/vid0023_ro.


Controalele modului Cadre

În modul Cadre, paleta Animație include următoarele controale:

Opțiuni de ciclare Setează numărul de redări ale animației când aceasta este exportată ca fișier animat GIF.

Durată întârziere cadru Setează durata unui cadru în timpul redării.

Tranziții intermediare între cadrele animației  Adaugă o serie de cadre între două cadre existente, variind uniform proprietățile straturilor între cadrele noi.


Duplicare cadre selectate  Adaugă un cadru la animație duplicând cadrul selectat din paleta Animație.

Conversie la animație cu cronologie (Photoshop Extended)  Convertește o animație cu cadre într-o animație cu cronologie utilizând cadre cheie pentru a anima proprietățile straturilor.

Controalele modului Cronologie (Photoshop Extended)


În modul Cronologie, paleta Animație include următoarele caracteristici și controale:

Indicator cadre în cache Afișează o bară verde pentru indicarea cadrelor plasate în cache pentru redare.




Urmărire comentarii Selectați Editare comentariu cronologie din meniul paletelor pentru a introduce un comentariu la ora curentă. Comentariile sunt afișate sub formă de pictograme  în urmărirea comentariilor și sunt afișate ca sugestii pentru instrumente când cursorul este deplasat deasupra pictogramei.

Conversie la animația cu cadre Convertește o animație cu cronologie utilizând cadre-cheie într-o animație cu cadre.

Cod temporal sau Afișare număr cadru Afișează codul temporal sau numărul cadrului (în funcție de opțiunile paletelor) pentru cadrul curent.

Indicator oră curentă  Trageți de indicatorul pentru ora curentă pentru a naviga prin cadre sau a schimba ora sau cadrul curent.


Urmărire iluminare globală Afișează cadrele cheie când setați unghiul de iluminare principal pentru efectele de straturi, cum ar fi Umbră, Umbră interioară, Bizotare și Stampare.

Navigatoare cadre cheie    Butoanele cu săgeți spre stânga ale unei etichete deplasează indicatorul pentru ora curentă la cadrul cheie anterior sau următor față de poziția sa curentă. Faceți clic pe butonul central pentru a adăuga sau a șterge un cadru cheie de la ora curentă.

Bara de durată a stratului Specifică poziția în timp a unui strat într-un clip video sau animație. Pentru a deplasa stratul în altă poziție în timp, trageți de bară. Pentru a tăia (a ajusta durata) unui strat, trageți de oricare capăt al barei.

Pistă video modificată Pentru straturile video, afișează o pictogramă a cadrului cheie pentru fiecare cadru care a fost modificat. Pentru a vă deplasa la cadrele modificate, utilizați navigatoarele pentru cadre cheie din partea stângă a etichetei de urmărire.

Riglă temporală Măsoară durata (sau numărul de cadre) pe orizontală, în funcție de durata și frecvența de cadre a documentului. (Selectați Setări document din meniul paletelor pentru a modifica durata sau frecvența cadrelor). De-a lungul riglei sunt afișate marcate și numere a căror spațiere se modifică odată cu setarea zoom-ului cronologiei.

Cronometru variație timp  Activează sau dezactivează încadrarea cheie pentru proprietatea unui strat. Selectați această opțiune pentru a introduce un cadru cheie și a activa încadrarea cheie pentru o proprietate a unui strat. Deselectați pentru a elimina toate cadrele cheie și a dezactiva încadrarea cheie pentru o proprietate a unui strat.

Opțiuni paletă Animație Deschide meniul paletelor Animație, care include funcții care influențează cadrele cheie, straturile, aspectul panoului, modul Foi de ceapă și setările documentului.

Indicatori suprafață de lucru Trageți de tab-ul albastru la capătul pistei celei mai de sus pentru a marca porțiunea specifică a animației sau a clipului video pe care doriți să o previzualizați sau să o exportați.

Schimbarea dimensiunii miniaturii

În paleta Animație, puteți modifica dimensiunea miniaturilor care reprezintă fiecare cadru sau strat.

1 Selectați Opțiuni paletă din meniul paletelor Animație.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați o opțiune pentru dimensiune.
- (Photoshop Extended) În modul Cronologie, selectați Niciunul pentru a afișa numai numele straturilor.

Comutarea unităților cronologiei (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteți să afișați cronologia paletelor Animație în numere de cadre sau în unități ale codului temporal.

- Pentru a selecta unitățile de afișat, selectați Opțiuni Paletă din meniul paletelor Animație și selectați Număr cadru sau Cod temporal.
- Pentru a comuta între unități, apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pe afișarea orei curente în colțul din stânga-sus al cronologiei.

Afișarea sau ascunderea proprietăților straturilor în cronologie (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, pe măsură ce adăugați straturi într-un document, acestea sunt afișate ca piste în cronologie. Extindeți pistele straturilor pentru a afișa proprietățile straturilor care pot fi animate.

- ❖ Pentru a afișa sau a ascunde proprietățile straturilor, faceți clic pe triunghiul din partea stângă a denumirii stratului.

Pentru un clip video referitor la modul Cronologie, vizitați www.adobe.com/go/vid0023_ro.


Afișarea sau ascunderea straturilor în cronologie (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, toate straturile documentelor sunt afișate în mod prestabilit în cronologie. Pentru a afișa numai un subset de straturi, setează-le în prealabil ca favorite.

- 1 În modul Cronologie, selectați unul sau mai multe straturi din paleta Animație, apoi selectați Afișare > Setare straturi preferate din meniul paletei Animație.
- 2 Pentru a specifica straturile care vor fi afișate, selectați Afișare din meniul paletei Animație, apoi selectați Toate straturile sau Straturi preferate.

Navigarea în cronologie (Photoshop Extended)

- ❖ Având paleta Animație în modul Cronologie, efectuați una din următoarele operații:

- Trageți de indicatorul pentru ora curentă .
- Faceți clic pe un număr sau poziție de pe rigla temporală în care doriți să poziționați indicatorul pentru ora curentă.
- Trageți de afișajul pentru ora curentă (în colțul din stânga-sus al cronologiei).
- Faceți dublu clic pe afișajul orei curente și introduceți un număr sau o oră pentru cadru în caseta de dialog Setare timp curent.
- Utilizați controalele de redare din paleta Animație.
- Selectați Deplasare la din meniul paletei Animație și selectați o opțiune pentru cronologie.



Comutarea modurilor animației (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteți să utilizați paleta Animație în modul Animație cu cadre sau în modul Animație cu cronologie. Modul Cadru afișează durata cadrului și proprietățile animației stratului din documentul Photoshop. Modul Cronologie afișează durata cadrului și proprietățile stratului cu cadre cheie ale clipurilor și animațiilor dintr-o cronologie.

Trebuie să selectați modul pe care doriți să îl utilizați înainte de a porni o animație. Comutarea modurilor într-un document deschis convertește o animație cu cadre la o animație cu cronologie sau invers.

Important: Puteți să pierdeți unele cadre cheie interpolate la conversia unei animații cu cronologie într-o animație cu cadre (aspectul animației nu se modifică).

- ❖ În paleta Animație, efectuați oricare din următoarele operații:

- Faceți clic pe pictograma Conversie la animație cu cadre .
- Faceți clic pe pictograma Conversie la animație cu cronologie .
- Din meniul paletei Animație, selectați Conversie la animație cu cadre sau Conversie la animație cu cronologie.

Specificați durata cronologiei și frecvența cadrelor (Photoshop Extended)

Când lucrați în modul Cronologie, puteți să specificați durata și frecvența cadrelor unui document care conține clipuri video sau animații. *Durata* este lungimea totală a clipului video din document. *Frecvența cadrelor* sau cadrele pe secundă (cps) este stabilită de obicei de tipul de ieșire pe care îl realizați: clipurile NTSC are o frecvență a cadrelor de 29,97 cps; clipurile PAL au o frecvență a cadrelor de 25 cps, iar filmele cinematografice de 24 cps. În funcție de sistemul de transmisie, clipul video poate avea aceeași frecvență a cadrelor cu clipurile NTSC sau PAL sau o frecvență de 23,976. Clipurile video pentru CD-ROM sau Web au de obicei o frecvență a cadrelor de 10 până la 15 cps.

Când creați un document nou, durata prestabilită a cronologiei este de 10 secunde, iar frecvența cadrelor de 30 cps.

- 1 Din meniul paletei Animație, selectați Setări document.
- 2 Introduceți sau selectați valori pentru Durată și Frecvență cadre.

Notă: Reducerea duratei unui clip video sau a unei animații existente are efectul de tăiere a cadrelor (și a oricărui cadru cheie) de la sfârșitul documentului.

Consultați și

“Setarea unei suprafețe de lucru (Photoshop Extended)” la pagina 555

Crearea imaginilor pentru clipul video

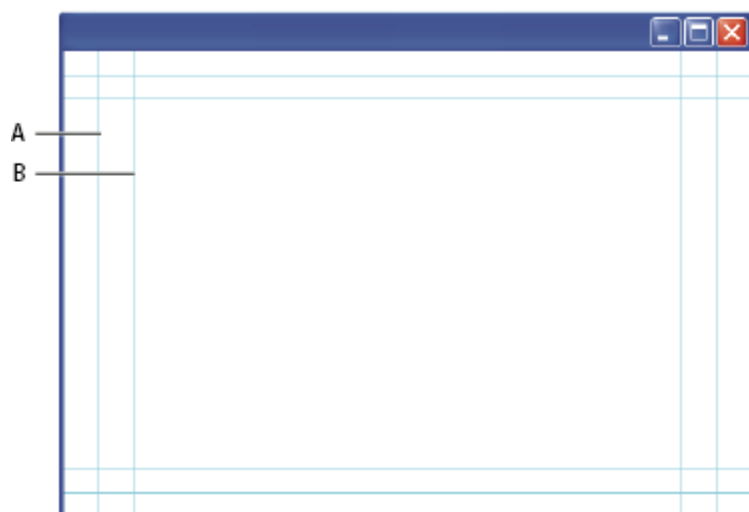
Despre crearea imaginilor pentru clipul video

Photoshop poate crea imagini cu diverse dimensiuni ale pixelilor pentru a fi afișate corespunzător pe dispozitive, precum monitoarele video. Puteți să selectați o anumită opțiune pentru clipul video (utilizând caseta de dialog Creare) pentru a compensa scalarea când imaginea finală este încorporată în clipul video.

Zonele sigure

Presetarea Film & Video creează de asemenea un document cu ghidaje de non-tipărire care delimitează zonele din imagine sigure pentru acțiuni și titluri. Utilizând opțiunile din meniul Dimensiune, puteți realiza imagini pentru anumite sisteme video—NTSC, PAL sau HDTV.

Zonele sigure sunt utile când editați în vederea transmiterii și a transunerii pe bandă video. Cele mai multe receptoare TV casnice utilizează un proces denumit suprascanare, care decupează o porțiune a marginilor exterioare ale imaginii, permițând mărirea centrului imaginii. Suprascanarea nu este identică pentru toate receptoarele TV. Pentru a vă asigura că totul se încadrează în zona afișată de majoritatea televizoarelor, păstrați textul în marginile de siguranță ale titlului și toate celelalte elemente importante în marginile de siguranță ale acțiunilor.



Ghidaje pentru fișiere video presetate

A. Zonă de siguranță a acțiunilor (dreptunghiul exterior) B. Zonă de siguranță a titlului (dreptunghiul interior)

Notă: În cazul în care creați conținut pentru Web sau CD, marginile pentru siguranța titlului și a acțiunii nu sunt valabile, deoarece pe aceste medii de stocare imaginea este afișată integral.

Opțiuni de previzualizare

Pentru a vă ajuta să creați imagini pentru clipul video, Photoshop are un mod de vizualizare Corecție dimensiune pixeli care afișează imagini la raportul de aspect specificat. Pentru vizualizări mai fidele, Photoshop dispune și de o comandă Previzualizare video care vă permite să previzualizați imediat activitatea dvs. pe un dispozitiv de afișare, cum ar fi un monitor video. Pentru a utiliza această caracteristică, trebuie să conectați dispozitivul la computer prin intermediul FireWire. Consultați și “Previzualizarea documentului pe un monitor video” la pagina 573. Pentru informații suplimentare despre FireWire, vizitați site-ul Apple.

Alte observații

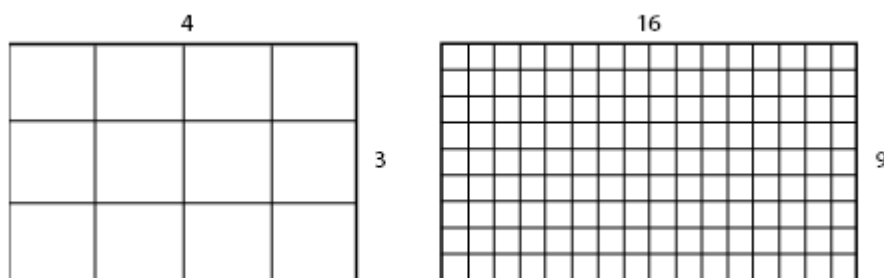
Atât Adobe After Effects, cât și Adobe Premiere Pro acceptă fișiere PSD create în Photoshop. Dacă utilizați alte aplicații pentru filme și clipuri video, trebuie să luați în considerare aceste detalii când creați imagini pentru utilizare în clipul video:

- Unele programe de editare video pot importa straturi individuale dintr-un fișier PSD cu mai multe straturi.
- Dacă fișierul are transparență, unele programe de editare video pot păstra această caracteristică.
- Dacă fișierul utilizează o mască strat sau mai multe straturi, s-ar putea să nu fie necesară aplatizarea straturilor, dar s-ar putea să doriți să includeți o copie aplatizată a fișierului în format PSD pentru mări gradul de compatibilitate cu versiunile anterioare.

Proporțiile pixelilor

Proporțiile pixelilor specifică raportul între lățime și înălțime. Cadrele video au o dimensiune a cadrelor, iar pixelii care formează cadrul au o proporție a pixelilor. Unele camere video pot înregistra diferite dimensiuni ale cadrelor, iar diverse standarde video utilizează diverse proporții ale pixelilor.

Proporția cadrelor descrie raportul dintre lățime și înălțime în dimensiunile unei imagini. De exemplu, DV NTSC are o proporție a cadrelor de 4:3 (sau 4 lățime cu 3 înălțime), iar un cadru obișnuit pentru ecran lat are proporție de 16:9. Multe camere video care dispun de modul Ecran lat pot înregistra utilizând proporția dimensiunilor 16:9. Multe filme au fost realizate utilizându-se proporții ale dimensiunilor și mai late.

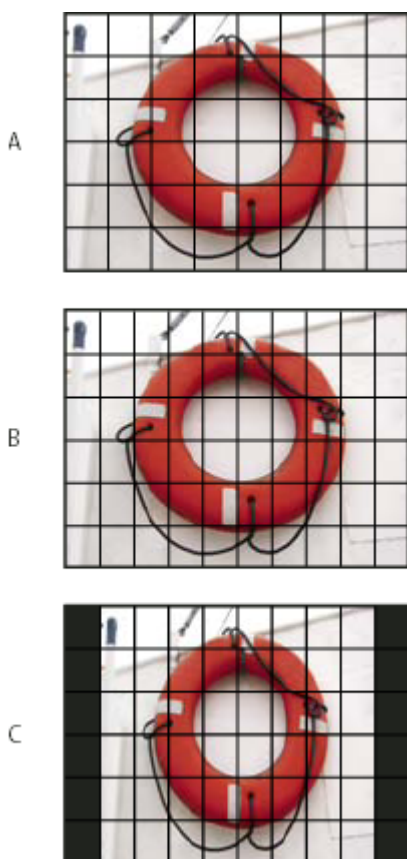


Proporția dimensiunilor cadrului 4:3 (stânga) și proporția dimensiunilor cadrului mai lat 16:9 (dreapta)

Proporția pixelilor descrie raportul lățime-înălțime al unui singur pixel dintr-un cadru. Proporțiile pixelilor variază, deoarece diversele sisteme video aproximează diferit numărul de pixeli necesari pentru umplerea unui cadru. De exemplu, numeroase standarde video pentru computer definesc cadrul cu proporția dimensiunilor 4:3 ca având lățimea de 640 de pixeli și înălțimea de 480 de pixeli, rezultând astfel pixeli pătrați. Pixelii video pentru computer din acest exemplu au o proporție de 1:1 (pătrat), în timp ce pixelii DV NTSC au o proporție de 0,9 (non-pătrat). Pixelii DV, care sunt întotdeauna dreptunghiulari, sunt orientați vertical în sistemele care realizează clipuri video NTSC și orientați orizontal în sistemele care realizează clipuri video PAL.

Dacă afișați pixeli dreptunghiulari pe un monitor cu pixeli pătrați fără modificări, imaginile vor fi afișate distorsionate; de exemplu, cercurile vor fi deformate în ovale. Oricum, la afișarea pe un monitor de transmisie, imaginile sunt corect proporționate, deoarece aceste monitoare utilizează pixeli dreptunghiulari.

Notă: Când copiați sau importați imagini într-un document cu pixeli non-pătrați, Photoshop convertește și scalează automat imaginea la proporția pixelilor documentului. Imaginile importate din Adobe Illustrator CS3 sunt de asemenea scalate corespunzător.



Proporția pixelilor și a cadrelor

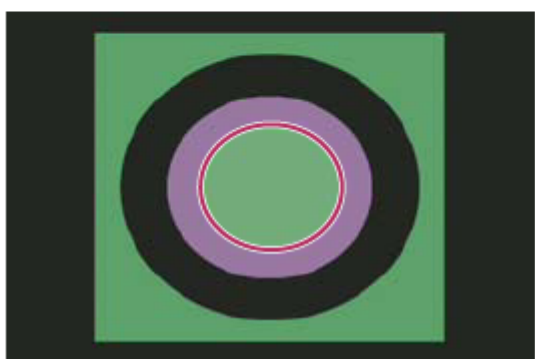
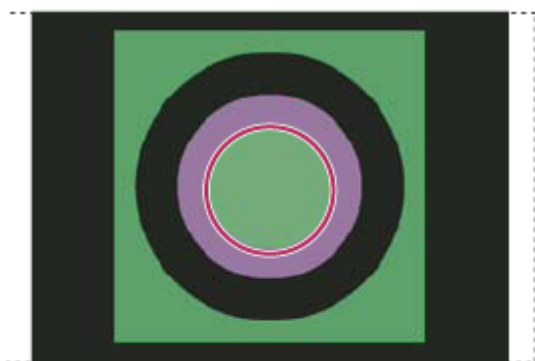
A. Imagine 4:3 cu pixeli pătrați afișată pe un monitor (de computer) 4:3 cu pixeli pătrați B. Imagine 4:3 cu pixeli pătrați interpretată corect pentru afișare pe un monitor (TV) 4:3 cu pixeli non-pătrați C. Imagine 4:3 cu pixeli pătrați interpretată incorect pentru afișare pe un monitor (TV) 4:3 cu pixeli non-pătrați

Crearea unei imagini pentru utilizare în clipul video


- 1 Creați un document nou.
- 2 Din meniul Presetare din caseta de dialog Creare, selectați presetarea Film & Video.
- 3 Selectați dimensiunea care corespunde sistemului video pe care va fi afișată imaginea.
- 4 Faceți clic pe Avansat pentru a specifica profilul culorii și proporția corespunzătoare a pixelilor.

Important: În mod prestabilit, documentele cu pixeli non-pătrați se deschid cu opțiunea Corecție proporție pixeli activată. Această setare scalează imaginea afișând-o așa cum va apărea pe dispozitivul de ieșire cu pixeli non-pătrați (de obicei, un monitor video).


- 5 Pentru a vizualiza această imagine așa cum va fi afișată pe un monitor de computer (cu pixeli pătrați), selectați Vizualizare > Corecție proporție pixeli.



Cerc în document NTSC DV (720 x 480 pixeli) vizualizat pe monitor de computer (cu pixeli pătrați) cu opțiunea Corecție proporție pixeli activată (sus) și dezactivată (jos)

 Puteți să vizualizați simultan o imagine cu opțiunea Corecție proporție pixeli activată și dezactivată. Având deschisă imaginea cu pixeli non-pătrați și opțiunea Corecție proporție pixeli activată, selectați Fereastră > Aranjare > Fereastră nouă pentru [numele documentului]. Având activă fereastra nouă, selectați Vizualizare > Corecție proporție pixeli pentru a dezactiva corecția.

- 6** Dacă aveți un dispozitiv de afișare, cum ar fi un monitor video, conectat la computer prin FireWire, puteți previzualiza documentul pe dispozitiv:
- Pentru a seta opțiunile de ieșire înainte de previzualizarea imaginilor, selectați Fișier > Export > Previzualizare video.
 - Pentru a vizualiza imaginea fără a seta opțiunile de ieșire, selectați Fișier > Export > Trimitere previzualizare video la dispozitiv.

 Când creați imagini pentru clipul video, puteți încărca un set de acțiuni video (incluse în Photoshop) care automatizează anumite sarcini, cum ar fi scalarea imaginilor pentru a corespunde dimensiunilor pixelilor clipului video și setarea proporției pixelilor.

Consultați și

“Previzualizarea documentului pe un monitor video” la pagina 573

Încărcarea acțiunilor video

Pentru imaginile video, acțiunile automatizează sarcini, precum restrângerea gamei de luminanță și a nivelurilor de saturare pentru compatibilitatea cu standardele de transmisie, redimensionarea și conversia pixelilor non-pătrați pentru utilizare în diapanorame DVD (raporturi de aspect NTSC și PAL, standard și ecran lat), crearea unui ecran alfa din toate straturile vizibile în mod curent, ajustarea suprafețelor imaginii (în special, a liniilor subțiri) care este posibil să cauzeze licăriri de întreșere și generarea unei suprapuneri peste siguranța titlului.

- 1 Selectați Fereastră > Acțiuni pentru a afișa panoul Acțiuni.
- 2 Faceți clic pe triunghiul din colțul din dreapta-sus pentru a deschide meniul paletii Acțiuni și selectați Încărcare acțiuni.

- 3 În caseta de dialog Încărcare, deplasați-vă în dosarul Acțiuni Photoshop și selectați fișierul Acțiuni video.atn.
- 4 Faceți clic pe Încărcare.

Consultați și

“Automatizarea sarcinilor” la pagina 604

Ajustarea proporției pixelilor

Puteți să creați o proporție a pixelilor personalizată în documentele existente, să ștergeți sau să resetați proporțiile pixelilor atribuite anterior unui document.

Asignarea unei valori pentru proporția pixelilor într-un document existent

- ❖ Într-un document deschis, selectați Imagine > Proporție pixeli și apoi selectați o proporție pentru pixeli compatibilă cu formatul video cu care veți utiliza fișierul Photoshop.

Crearea unei proporții personalizate a pixelilor

- 1 Într-un document deschis, selectați Imagine > Proporție pixeli > Proporție personalizată pixeli.
- 2 În caseta de dialog Salvare proporție dimensiuni pixel, introduceți o valoare în caseta de text Factor, denumiți raportul personalizat de aspect al pixelilor și faceți clic pe OK.

Noua proporție personalizată a pixelilor este afișată atât în meniul Proporție pixeli al casetei de dialog Creare, cât și în meniul Imagine > Proporție pixeli.

Ștergerea unei proporții a pixelilor

- 1 Într-un document deschis, selectați Imagine > Proporție pixeli > Ștergere proporție pixeli.
- 2 În caseta de dialog Ștergere proporție pixeli, selectați elementul de șters din meniul Proporție pixeli și faceți clic pe Ștergere.

Resetarea proporțiilor pixelilor

- 1 Într-un document deschis, selectați Imagine > Proporție pixeli > Resetare proporție pixeli.
- 2 Selectați una din următoarele opțiuni din caseta de dialog:

Adăugare	Înlocuiește proporțiile curente ale pixelilor cu valorile prestabilite, la care se adaugă orice proporție personalizată a pixelilor. Această opțiune este utilă dacă ați șters o valoare prestabilă și doriți să o restaurați în meniu, dar în același timp doriți să păstrați toate valorile personalizate.
OK	Înlocuiește proporțiile curente ale pixelilor cu valorile prestabilite. Proporțiile personalizate ale pixelilor sunt abandonate.
Revocare	Anulează comanda.

Pregătirea imaginilor pentru utilizare în After Effects

Puteți să importați un fișier Photoshop (PSD) direct într-un proiect After Effects cu opțiunea de păstrare a straturilor individuale, a stilurilor de straturi, a zonelor transparente, a măștilor strat și a straturilor de ajustare (păstrând elementele individuale pentru animație).

Notă: After Effects funcționează în modul Culoare RGB. Pentru cele mai bune rezultate, lucrați în modul RGB în Photoshop pentru fișierele pe care le veți exporta în After Effects. After Effects CS3 poate converti fișiere din CMYK în RGB. After Effects 7 și versiunile anterioare pot converti fișiere din CMYK în RGB.

Înainte de a exporta un fișier Photoshop cu straturi pentru utilizare în After Effects, efectuați una din următoarele operații pentru a reduce previzualizarea și timpul de redare și a evita problemele de import și actualizare a straturilor Photoshop.

- Organizați și denumiți straturile. Dacă modificați denumirea unui strat sau ștergeți un strat dintr-un document Photoshop după ce îl importați în After Effects, After Effects nu va putea să găsească stratul redenumit sau șters. Listele de panouri After Effects Project indică stratul ca fiind lipsă. (De asemenea, puteți să grupați straturile în Obiecte inteligente. De exemplu: Dacă ați utilizat un set de straturi pentru a realiza un obiect din fundal și un set de straturi pentru a realiza un fundal, le puteți grupa sub forma unui singur Obiect inteligent separat și le puteți anima simplu pentru a "zbura" unul în fața celuilalt).
- Asigurați-vă că fiecare strat are o denumire unică. Duplicarea denumirilor straturilor poate crea confuzie.
- Selectați Întotdeauna din meniul Maximizare compatibilitate fișier PSD și PSB din caseta de dialog Preferințe manipulare fișiere.
- Utilizați presetarea corespunzătoare pentru dimensiunea pixelilor pentru clipuri video și filme din caseta de dialog Document nou.
- Efectuați orice corecție a culorii, scalare, decupare sau alte editări necesare în Photoshop, pentru a împiedica procesarea suplimentară a imaginii de către Photoshop. (De asemenea, puteți să asigurați imaginii un profil de culoare care corespunde tipului de ieșire intenționat, cum ar fi Înregistrare 601 NTSC sau Înregistrare 709. After Effects poate citi profilurile de culoare încorporate și poate interpreta corespunzător culorile imaginii. Pentru informații suplimentare referitoare la profilurile de culoare, consultați "Utilizarea profilurilor de culoare" la pagina 138

Importul fișierelor video și al secvențelor de imagini (Photoshop Extended)

Deschiderea sau importul unui fișier video (Photoshop Extended)


În Photoshop Extended, puteți să deschideți direct un fișier video sau să adăugați un fișier video într-un document deschis. Când importați fișierul video, cadrele imaginii sunt referite într-un strat video.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a deschide direct un fișier video, selectați Fișier > Deschidere.
- Pentru a importa un fișier video într-un document deschis, selectați Strat > Straturi video > Strat video nou din fișier.

2 În caseta de dialog Deschidere, pentru Fișiere de tipul (Windows) sau Activare (Mac OS), selectați Toate documentele citibile sau QuickTime Movie.

3 Selectați un fișier video și apoi faceți clic pe Deschidere.

 De asemenea, puteți să deschideți un fișier video direct din Bridge: selectați un fișier video și apoi selectați Fișier > Deschidere cu > Adobe Photoshop CS3.

Consultați și

"Formate video și de secvențe de imagini acceptate (Photoshop Extended)" la pagina 539

"Despre profilurile de culoare care lipsesc sau care nu corespund" la pagina 144

Importul secvențelor de imagini (Photoshop Extended)

Când importați un dosar de fișiere de imagini secvențializate, fiecare imagine devine un cadru într-un strat video.

1 Asigurați-vă că fișierele de imagini se află într-un dosar și sunt denumite secvențial.

Dosarul trebuie să conțină numai acele imagini pe care doriți să le utilizați drept cadre. Animația rezultată va fi mai reușită, dacă toate fișierele au aceleași dimensiuni în pixeli. Pentru a ordona corect cadrele pentru animație, denumiți fișierele în ordine alfabetică sau numerică. De exemplu, *numefișier001*, *numefișier002*, *numefișier003* ș.a.m.d.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a deschide direct o secvență de imagini, selectați Fișier > Deschidere.
- Pentru a importa o secvență de imagini într-un document deschis, selectați Strat > Straturi video > Strat video nou din fișier.

3 Din caseta de dialog Deschidere, deplasați-vă la dosarul cu fișierele din secvența de imagini.

4 Selectați un fișier, bifați opțiunea Secvență imagine și apoi faceți clic pe Deschidere.

Notă: Selectarea mai multor fișiere dintr-o secvență de imagini dezactivează opțiunea Secvență imagine.

Pentru un clip video referitor la utilizarea secvențelor de imagini, vizitați www.adobe.com/go/vid0026_ro.

Consultați și

“Formate video și de secvențe de imagini acceptate (Photoshop Extended)” la pagina 539

Plasarea unui clip video sau a unei secvențe de imagini (Photoshop Extended)

Utilizați comanda Plasare, dacă doriți să transformați la import clipul video sau secvența de imagini într-un document. După plasare cadrele video sunt conținute într-un Obiect inteligent. Când clipul video este conținut într-un Obiect inteligent, puteți să vă deplasați prin cadre utilizând paleta Animație și puteți de asemenea să aplicați Filtrele inteligente.

Notă: Nu puteți să pictați sau să realizați clone direct pe cadrele clipului video conținute într-un Obiect inteligent. În orice caz, puteți să adăugați un strat video gol deasupra unui Obiect inteligent și să pictați pe cadrele goale. De asemenea, puteți să utilizați instrumentul Clonă cu opțiunea Eșantionare globală straturi pentru a picta pe cadrele goale. Aceasta vă permite să utilizați clipul video în Obiectul inteligent ca sursă de clonare.

1 Într-un document deschis, selectați Fișier > Plasare.


2 În caseta de dialog Plasare, realizați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați un fișier video și faceți clic pe Plasare.
- Selectați un fișier dintr-o secvență de imagini, selectați opțiunea Secvență imagine și apoi faceți clic pe Plasare.

Notă: Asigurați-vă că toate fișierele secvenței se află într-un singur dosar.

3 (Opțional) Utilizați punctele de control pentru scalarea, rotirea, mutarea sau deformarea conținutului importat.

4 Faceți clic pe butonul Confirmare transformare ✓ din bara de opțiuni pentru a plasa fișierul.

 Puteți să plasați un clip video direct din Adobe Bridge CS3. Selectați fișierul video și apoi Fișier > Plasare > În Photoshop.

Consultați și

“Despre Obiecte inteligente” la pagina 305

“Transformarea straturilor video (Photoshop Extended)” la pagina 555

“Despre filtrele inteligente” la pagina 308

“Crearea straturilor video noi” la pagina 555


Reîncărcarea lungimii filmului într-un strat video (Photoshop Extended)

Dacă fișierul sursă pentru un strat video este modificat în altă aplicație, în general Photoshop Extended reîncarcă și actualizează lungimea filmului, când deschideți documentul care conține stratul video la care se referă la fișierul sursă modificat. Dacă documentul dvs. este deja deschis, iar fișierul sursă a fost modificat, utilizați comanda Reîncărcare cadru pentru a reîncărca și a reactualiza cadrul curent din paleta Animație. Dacă navigați prin stratul video utilizând butonul Cadru anterior/următor sau Redare din paleta Animație, lungimea filmului trebuie de asemenea să se reîncarce sau să se reactualizeze.

Înlocuirea lungimii filmului într-un strat video (Photoshop Extended)

Photoshop Extended încearcă să păstreze o legătură între fișierul video sursă și stratul video chiar și atunci când modificați sau deplasați lungimea filmului din Photoshop. Dacă, din unele motive, legătura dintre stratul video și fișierul sursă referit este distrusă, comanda Înlocuire lungime film vă permite să refaceți legătura dintre stratul video și fișierul video sursă.

Comanda Înlocuire lungime film poate de asemenea înlocui cadrele dintr-un clip video sau secvență de imagini dintr-un strat video cu cadre dintr-o altă sursă de clipuri video sau secvențe de imagini.

Photoshop încearcă să păstreze legătura dintre stratul video și fișierul sursă, chiar dacă mutați sau redenumiți sursa video. În orice caz, dacă la mutarea, redenumirea sau ștergerea unui fișier video sursă se distruge legătura dintre acesta și stratul video, este afișată o pictogramă de avertizare  pe stratul respectiv din paleta Straturi. Puteți să utilizați comanda Înlocuire lungime film pentru a restabili legătura dintre stratul video și fișierul sursă.

- 1 În paleta Animație sau Straturi, selectați stratul video pe care doriți să îl relegați la fișierul sursă sau al cărui conținut doriți să îl înlocuiți.
- 2 Selectați Strat > Straturi video > Înlocuire lungime film.
- 3 În caseta de dialog Deschidere, selectați un clip video sau un fișier cu secvențe de imagini și apoi faceți clic pe Deschidere.

Interpretarea lungimii clipului video (Photoshop Extended)

Interpretarea lungimii clipului video (Photoshop Extended)

Puteți să specificați modul în care Photoshop Extended interpretează canalul alfa și frecvența de cadre a clipului video deschis sau importat.

- 1 În paleta Animație sau Straturi, selectați stratul video pe care doriți să îl interpretați.
- 2 Selectați Strat > Straturi video > Interpretare lungime film.
- 3 În caseta de dialog Interpretare lungime film, realizați una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a specifica modul de interpretare a canalului alfa din stratul video, selectați o opțiune Canal alfa. Lungimea filmului trebuie să aibă un canal alfa pentru ca această opțiune să fie disponibilă. Dacă este selectată opțiunea Mătuire premultiplicată, puteți să specificați culoarea mată cu care sunt premultiplicate canalele.
 - Pentru a specifica numărul de cadre video redade pe secundă, introduceți o frecvență a cadrelor.
 - Pentru a gestiona culorile cadrelor sau ale imaginilor dintr-un strat video, selectați un profil din meniul Profil de culoare.

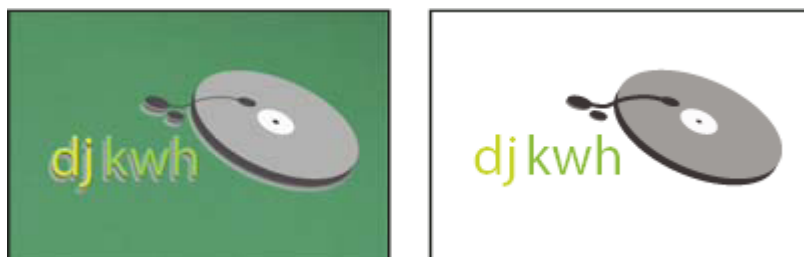
Interpretarea canalului alfa în clipurile video și în secvențele de imagini (Photoshop Extended)

Clipurile video și secvențele de imagini cu canale alfa pot fi drepte sau premultiplicate. Dacă lucrați cu clipuri video sau cu secvențe de imagini care conțin canale alfa, este important să specificați modul în care Photoshop Extended interpretează canalul alfa pentru a obține rezultatul așteptat. Când într-un document se află clipuri video sau imagini premultiplicate cu anumite culori de fundal, este posibil să obțineți imagini-fantomă sau halouri nedorite. Puteți să specificați o culoare mată, astfel încât pixelii semitransparenți să se amestece (să se multiplice) cu fundalul fără a produce halouri.

Ignorare Ignoră canalul alfa din clipul video.

Drept - Nemătuțit Interpretează canalul alfa ca alfa drept. Dacă prin aplicația utilizată pentru crearea clipului video nu este premultiplicat canalul alfa, selectați această opțiune.

Premultiplacat - Mat Interpretează canalul alfa ca premultiplacat cu negru, alb sau o culoare. Dacă este necesar, faceți clic pe specimenul de culoare din caseta de dialog Interpretare lungime film pentru a deschide Adobe Color Picker pentru specificarea culorii mate.



Canal alfa premultiplacat cu alb mat

Pictarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)

Pictarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)

Puteți să editați sau să pictați pe cadre individuale separate pentru a crea o animație, a adăuga conținut sau a elimina detaliile nedorite. Pe lângă utilizarea oricărui instrument pensulă, puteți să pictați utilizând Clonare, Ștampilă Tipar, Pensulă Corecție sau Pensulă Corecție Pată. De asemenea, puteți să utilizați cadre video utilizând instrumentul Plasture.

Notă: *Pictura (sau utilizarea oricărui alt instrument) în cadrele video este adesea denumită rotoscopie, deși tradițional rotoscopia presupune urmărirea cadru cu cadru a imaginilor cu acțiuni live pentru utilizare în animație.*

- 1 Selectați stratul video din paleta Animație sau Straturi.
- 2 Deplasați indicatorul pentru ora curentă la cadrul video pe care doriți să îl editați.
- 3 (Opțional) Dacă doriți ca editările dvs. să se afle pe un strat separat, selectați Strat > Straturi video > Strat video gol nou.
- 4 Selectați instrumentul pensulă pe care doriți să îl utilizați și aplicați editările în cadru.

Pictura pe un strat video este non-distructivă. Pentru a abandona pixelii modificați pe un anumit cadru sau strat video, selectați comanda Restaurare cadru sau Restaurare globală cadre. Pentru a activa sau a dezactiva vizibilitatea straturilor video modificate, selectați comanda Ascundere clip video modificat (sau faceți clic pe pupila de lângă pista video din cronologie).

Pentru un clip video referitor la clonare, vizitați www.adobe.com/go/vid0025_ro.

Pentru un clip video referitor la utilizarea straturilor video, vizitați www.adobe.com/go/vid0027_ro.

Consultați și

“Pictura cu instrumentul Pensulă sau cu instrumentul Creion” la pagina 320

“Retușarea și repararea imaginilor” la pagina 192

“Restaurarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)” la pagina 554

“Crearea animațiilor desenate manual (Photoshop Extended)” la pagina 570

Clonarea conținutului în cadrele video și de animație (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteți să utilizați instrumentele Clonare și Pensulă corecție pentru a retușa sau a duplica obiectele din cadrele video sau de animație. Utilizați Clonare pentru a *eșantiona* conținutul dintr-o parte a unui cadru (*sursa*) și a-l picta peste altă parte a aceluiași cadru sau a unui alt cadru (*ținta*). De asemenea, puteți să utilizați un document separat ca sursă de eșantionare în locul unui cadru. Instrumentul Pensulă Corecție include opțiuni pentru amestecul conținutului eșantionat cu cadrul țintă.

Notă: De asemenea, puteți să clonați conținutul cu instrumentele Pensulă Corecție Pată și Plasture. În orice caz, instrumentele Clonare și Pensulă Corecție vă permit să stocați până la cinci eșantioane din paleta Sursă clonă și să setați opțiuni de suprapunere, scalare și decalare a cadrelor.

După ce eșantionați conținutul dintr-un cadru și pictați cu acesta, iar apoi vă deplasați în alt cadru, cadrul sursă se modifică în raport cu cadrul din care ați realizat eșantionarea inițial. Puteți să blocați cadrul sursă pe care l-ați eșantionat prima dată sau să introduceți o valoare de decalare a cadrului pentru a modifica sursa într-un alt cadru în raport cu cadrul eșantionat prima dată.

Pentru un clip video referitor la clonare, vizitați www.adobe.com/go/vid0025_ro.

Consultați și




“Retușarea cu instrumentul Clonare” la pagina 193


“Retușarea cu instrumentul Pensulă Corecție” la pagina 195


“Setarea surselor de eșantionare pentru clonare și corecție” la pagina 194


“Crearea straturilor video noi” la pagina 555

Clonarea conținutului video sau al animației

- 1 Selectați instrumentul Clonare  sau Pensulă corecție  și apoi setați opțiunile dorite pentru instrumente.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați un strat video din paleta Straturi sau din paleta Animație și apoi mutați indicatorul pentru ora curentă în cadrul pe care doriți să îl eșantionați.
 - Deschideți imaginea pe care doriți să o eșantionați.
- 3 Deplasați cursorul într-o imagine sau cadru deschis și apăsați Alt (Windows) sau Option (Mac OS) și faceți clic pentru a seta punctul de eșantionare.
- 4 Pentru a seta puncte de eșantionare suplimentare, faceți clic pe butonul fiecărei sursă clonă  din paleta Sursă clonă.
- 5 Selectați stratul video țintă și deplasați indicatorul pentru ora curentă la cadrul pe care doriți să îl pictați.

 Dacă doriți să pictați pe un strat separat, puteți să adăugați un strat video gol. Asigurați-vă că selectați opțiunea de eșantionare corespunzătoare pentru a clona conținutul pe stratul video gol.

- 6 Dacă setați mai multe puncte de eșantionare, selectați sursa pe care doriți să o utilizați din paleta Sursă clonă.
- 7 Efectuați una dintre următoarele acțiuni în paleta Sursă clonă:
 - Pentru a scala sau a roti sursa pe care o clonați, introduceți o valoare pentru l (lățime) sau Î (înălțime) sau rotația în grade .
 - Pentru a afișa o suprapunere a sursei pe care o clonați, selectați Afișare suprapunere și specificați opțiunile de suprapunere.

 Utilizați Shift + Option (Windows) sau Shift + Alt (Mac OS) pentru a afișa temporar suprapunerea sursei clonei. Utilizați Shift + Option și trageți (Windows) sau Shift + Alt și trageți (Mac OS) pentru a deplasa suprapunerea sursă la decalajul/ poziția dorită. Pentru informații suplimentare despre Scurtături, consultați “Scurtături de la tastatură” la pagina 623.

- 8 Trageți peste acea parte din imagine pe care doriți să o pictați.

Pictura pe un strat video este non-distructivă. Puteți selecta comanda Restabilire cadru sau Restabilire globală cadre pentru a abandona pixelii modificați de pe un anumit cadru sau strat video.

Schimbarea decalajului cadrelor pentru clonare și corecție

❖ În paleta Sursă clonă:

- Pentru a picta întotdeauna utilizând același cadru din care ați eșantionat inițial, selectați Blocare cadru.

- Pentru a picta utilizând un anumit cadru relativ la cadrul din care ați eșantionat inițial, introduceți numărul de cadre în caseta Decalaj cadru. În cazul în care cadrul pe care doriți să îl utilizați este situat după cadrul eșantionat inițial, introduceți o valoare pozitivă. În cazul în care cadrul pe care doriți să îl utilizați este situat înaintea cadrului eșantionat inițial, introduceți o valoare negativă.

Restabilirea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)

Puteți să abandonați editările realizate asupra straturilor video din cadru și asupra straturilor video goale.

❖ În paleta Animație, selectați un strat video și efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a restabili un anumit cadru, deplasați indicatorul pentru ora curentă la cadrul video și selectați Strat > Straturi video > Restabilire cadru.
- Pentru a restabili toate cadrele dintr-un strat video sau dintr-un strat video gol, selectați Strat > Straturi video > Restabilire globală cadre.

Gestionarea culorilor în straturile video (Photoshop Extended)

În Photoshop Extended, puteți să pictați pe straturile video utilizând instrumente, precum instrumentul Pensulă sau Clonare. Dacă nu este asignat niciun profil de culoare stratului video, aceste editări ale pixelilor sunt stocate utilizând spațiul de culoare al fișierului documentului, iar lungimea filmului rămâne nemodificată. Dacă spațiul de culoare al lungimii filmului importat diferă de spațiul de culoare din documentul Photoshop, este posibil să fie necesară efectuarea unor ajustări. De exemplu, un clip video cu definiție standard poate fi în SDTV 601 NTSC, în timp ce documentul Photoshop Extended este în Adobe RGB. Este posibil ca documentul sau clipul video final exportat să nu aibă culorile așteptate din cauza neconcordanței spațiului de culoare.

💡 *Înainte de a investi timp semnificativ în pictarea sau editarea straturilor video, testați integral fluxul de lucru pentru a înțelege necesitățile de gestionare a culorilor și a găsi abordarea care se potrivește cel mai bine fluxului dvs. de lucru.*

Adesea puteți să rezolvați o neconcordanță asignând un profil de culoare documentului care corespunde lungimii importate și lăsând stratul video negestionat. De exemplu, în cazul clipurilor video cu definiție standard, puteți să lăsați stratul video negestionat și să asigurați documentului profilul de culoare SDTV (Înreg. 601 NTSC). În acest caz, pixelii cadrului importat sunt stocați direct în stratul video fără conversia culorii.

În mod similar, puteți să asigurați profilul de culoare al documentului stratului video utilizând opțiunea Conversie conținut cadru editat (Straturi > Straturi video > Interpretare lungime film). Această opțiune convertește editările pixelilor la spațiul de culoare al documentului, dar nu convertește culorile cadrelor video.

Notă: Evitați utilizarea profilului NTSC (1953); acesta se bazează pe echipamente care nu se mai utilizează.

Comanda Conversie la profil (Editare > Conversie la profil) convertește de asemenea toate editările pixelilor efectuate asupra spațiului de culoare al documentului. Oricum, utilizarea comenzii Atribuire profil (Editare > Atribuire profil) nu convertește editările pixelilor efectuate asupra unui strat video. Utilizați comanda Atribuire profil cu grijă, mai ales atunci când ați pictat pe cadre video sau le-ați editat. Dacă stratul video are un profil de culoare, aplicarea comenzii Atribuire profil în document poate conduce la o neconcordanță a spațiului de culoare între editările pixelilor și cadrele importate.

Unele combinații între lungimea clipului video și spațiile de culoare ale documentului necesită conversia culorilor:

- Un film în tonuri de gri dintr-un document în modul RGB, CMYK sau Lab necesită conversia culorilor.
- Utilizarea unei lungimi de 8 sau 16 bpc într-un document de 32 bpc necesită conversia culorilor.

Consultați și

“Înțelegerea gestionării culorilor” la pagina 127

“Asignarea sau eliminarea unui profil de culoare” la pagina 141

“Conversia culorilor documentelor la alt profil” la pagina 142

Editarea straturilor clipurilor video și ale animațiilor (Photoshop Extended)

Transformarea straturilor video (Photoshop Extended)

Puteți să transformați un strat video așa cum transformați oricare alt strat din Photoshop. După transformare, cadrele video sunt conținute într-un Obiect inteligent.

- 1 Selectați stratul video din paleta Animație sau Straturi.
- 2 Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Editare > Transformare liberă și utilizați apoi mânerul din fereastra documentului pentru a transforma clipul video.
 - Selectați Editare > Transformare și apoi selectați o anumită transformare din submeniu.

Consultați și

“Transformarea obiectelor” la pagina 211

“Despre Obiecte inteligente” la pagina 305

Crearea straturilor video noi

Puteți să crea straturi video noi adăugând un fișier video ca strat nou sau creând un strat gol.

Consultați și

“Importul fișierelor video și al secvențelor de imagini (Photoshop Extended)” la pagina 549

“Plasarea unui clip video sau a unei secvențe de imagini (Photoshop Extended)” la pagina 550

“Înlocuirea lungimii filmului într-un strat video (Photoshop Extended)” la pagina 551

Deschiderea unui fișier video

- ❖ Selectați Fișier > Deschidere, selectați un fișier video și faceți clic pe Deschidere.

Fișierul video este afișat pe un strat video într-un document nou.

Adăugarea unui fișier video ca strat video nou

- 1 În cazul documentului activ, asigurați-vă că paleta Animație este afișată în modul Cronologie.
- 2 Selectați Strat > Straturi video > Strat video nou din fișier.
- 3 Selectați un fișier video sau un fișier cu secvențe de imagini și faceți clic pe Deschidere.

Adăugarea unui strat video gol

- 1 În cazul documentului activ, asigurați-vă că paleta Animație este afișată în modul Cronologie.
- 2 Selectați Strat > Straturi video > Strat video gol nou.

Setarea unei suprafețe de lucru (Photoshop Extended)

- 1 În paleta Animație, efectuați oricare din următoarele acțiuni pentru a seta durata clipului video sau a animației pe care doriți să o exportați sau să o animați:
 - Trageți de marginile barei suprafeței de lucru.

- Deplasați indicatorul pentru ora curentă la momentul sau cadrul dorit. Din meniul paletelor Animație, selectați Setare început spațiu de lucru sau Setare final spațiu de lucru.
- 2 (Opțional) Pentru a elimina porțiuni ale cronologiei care nu se află în spațiul de lucru, selectați Tăiere durată document la spațiul de lucru din meniul paletelor Animație.

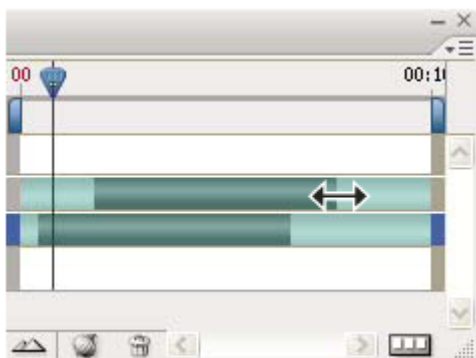
Consultați și

“Specificarea duratei cronologiei și a frecvenței cadrelor (Photoshop Extended)” la pagina 543

Specificarea momentului de afișare a stratului într-un fișier video sau animație (Photoshop Extended)

Puteți să utilizați diverse metode pentru a specifica momentul în care un strat apare într-un fișier video sau într-o animație. De exemplu, puteți să tăiați (să ascundeți) cadre la începutul sau la sfârșitul unui strat. Aceasta modifică punctele de început și încheiere ale stratului dintr-un fișier video sau animație. (Primul cadru care urmează să fie afișat este denumit Punct de intrare, iar ultimul cadru este denumit Punct de ieșire). De asemenea, puteți să trageți de bara de durată a întregului strat la o altă porțiune a cronologiei.

- 1 Selectați stratul din paleta Animație.
 - 2 Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:
 - Pentru a specifica punctele de intrare și ieșire ale unui strat, trageți de începutul și de sfârșitul barei de durată a stratului.
 - Trageți de bara de durată a stratului la secțiunea cronologiei în care doriți să fie afișat stratul.
- Notă:* Pentru cele mai bune rezultate, trageți de bara de durată a stratului după ce bara a fost tăiată.



Straturi (în modul Cronologie) cu bara de durată a stratului selectată pentru tragere

- Deplasați indicatorul pentru ora curentă la cadrul dorit ca Punct nou de intrare sau ieșire, iar din meniul paletelor Animație selectați Tăiere început strat la ora curentă sau Tăiere sfârșit strat la ora curentă.

Aceasta scurtează durata stratului ascunzând cadrele dintre indicatorul pentru ora curentă și începutul sau sfârșitul stratului. (Dacă re-extindeți capetele barei de durată a stratului, vor fi afișate cadrele ascunse).

- Utilizați cadrele-cheie pentru a schimba opacitatea stratului la anumite momente sau cadre.

Notă: Pentru a șterge lungimea filmului în unul sau mai multe straturi blocate, utilizați comanda Ridicare spațiu de lucru. Pentru a șterge o anumită durată din toate straturile video sau animate, utilizați comanda Extragere spațiu de lucru.

Eliminarea lungimii filmului dintr-un strat (Photoshop Extended)

Puteți să eliminați lungimea de la începutul sau de la sfârșitul unui strat video sau cu animație.

💡 Când tăiați lungimea filmului, o puteți restabili prin re-extinderea capetelor barei de durată a stratului.

- 1 În paleta Animație sau Straturi, selectați stratul pe care doriți să îl editați.
- 2 Deplasați indicatorul pentru ora curentă la cadrul (sau timpul) pe care doriți să îl creați în Punct de intrare sau Punct de ieșire.

3 Selectați una din următoarele opțiuni din meniul paletei Animație:

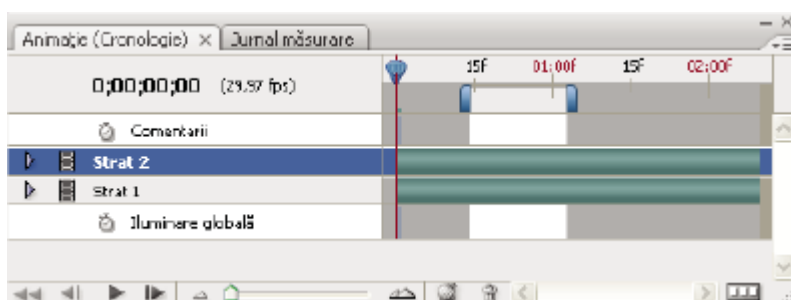
Mutare punct început strat la ora curentă	Deplasează permanent secțiunea de la începutul stratului la indicatorul pentru ora curentă.
Mutare punct final strat la ora curentă	Deplasează permanent secțiunea de la indicatorul pentru ora curentă la sfârșitul stratului.
Tăiere început strat la ora curentă	Elimină (ascunde) temporar secțiunea de la indicatorul orei curente la începutul stratului.
Tăiere sfârșit strat la ora curentă	Elimină (ascunde) temporar secțiunea de la indicatorul orei curente la sfârșitul stratului.

Notă: De asemenea, puteți să utilizați comanda *Ridicare spațiu de lucru* pentru a șterge lungimea în unul sau mai multe straturi blocate sau comanda *Extragere spațiu de lucru* pentru a șterge o anumită durată din toate straturile unui clip video sau ale unei animații.

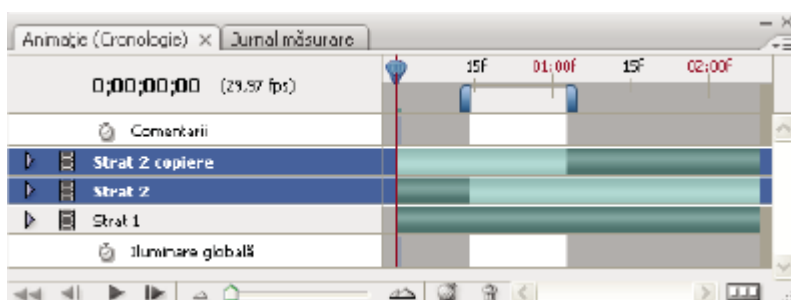
Ridicarea spațiului de lucru (Photoshop Extended)

O secțiune a lungimii din straturile selectate poate fi ștersă, lăsând un spațiu de aceeași durată cu secțiunea eliminată.

- 1 Asigurați-vă că straturile pe care doriți să le păstrați sunt blocate și apoi selectați straturile neblocate pe care doriți să le editați.
- 2 Setați în paleta Animație spațiul de lucru pentru a specifica durata straturilor selectate pe care doriți să le omiteți.
- 3 Selectați *Ridicare spațiu de lucru* din meniul paletei Animație.



Straturi înainte aplicării comenzii *Ridicare spațiu de lucru*



Straturi după aplicării comenzii *Ridicare spațiu de lucru*


Extragerea spațiului de lucru (Photoshop Extended)

Anumite porțiuni ale unei animații sau clip video pot fi șterse utilizând comanda *Extragere spațiu de lucru*. Comanda influențează toate straturile.

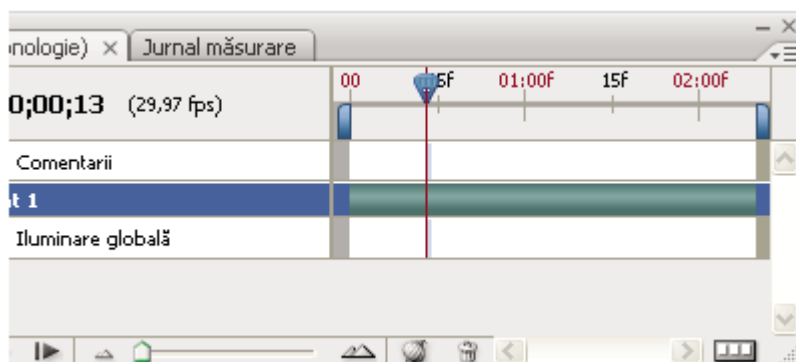
- 1 Setați spațiul de lucru în paleta Animație pentru a specifica durata clipului video sau a animației pe care doriți să o omiteți.
- 2 Selectați *Extragere spațiu de lucru* din meniul paletei Animație.
Conținutul rămas este copiat în straturile video noi.

Divizarea straturilor video (Photoshop Extended)

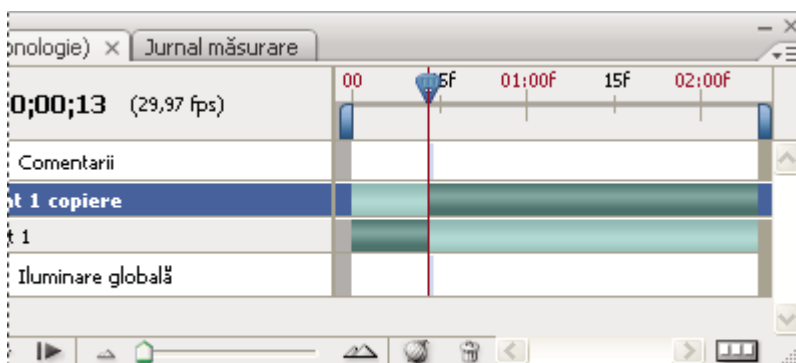
Un strat video poate fi divizat în două straturi video noi la cadrul specificat.

- 1 Selectați un strat video din paleta Animație.
- 2 Deplasați indicatorul orei curente sau numărul cadrului în locul în care doriți să divizați stratul video.
- 3 Faceți clic pe pictograma Opțiuni animație  și selectați Divizare strat video din meniul paletelor Animație.

Stratul video selectat este duplicat și este afișat imediat deasupra originalului în paleta Animație. Stratul original este tăiat de la început la ora curentă, iar stratul duplicat este tăiat de la sfârșit la ora curentă.



Strat original înainte de a utiliza comanda Divizare strat video



Cele două straturi rezultate după utilizarea comenzii Divizare strat video

Gruparea straturilor într-un clip video sau animație (Photoshop Extended)

Pe măsură ce adăugați mai multe straturi în clipul video sau animația dvs., le puteți organiza într-o ierarhie. Unul dintre cele mai simple moduri constă în gruparea straturilor. Photoshop păstrează cadrele în clipul video sau în animație în straturi grupate.

De asemenea, puteți să grupați un *grup de straturi*. Pe lângă imbricarea straturilor într-o ierarhie mai complexă, gruparea unui grup de straturi vă permite să animați simultan opacitatea tuturor straturilor grupate. Paleta Animație afișează un grup de straturi grupate cu o proprietate comună privind opacitatea.

Pentru un clip video referitor la straturile video, vizitați www.adobe.com/go/vid0027_ro.

◆ În paleta Straturi, selectați două sau mai multe straturi și efectuați una din următoarele operațiuni:

- Selectați Strat > Grupare straturi.
- Selectați Strat > Obiecte inteligente > Conversie la obiect inteligent.

Rasterizarea straturilor video (Photoshop Extended)

Când rasterizați straturi video, stratul selectat este aplatizat la un compozit al cadrului curent selectat în paleta Animație. Deși este posibil să rasterizați simultan mai multe straturi, veți putea specifica numai cadrul curent pentru stratul video cel mai de sus.

- 1 Selectați stratul video din paleta Straturi.
- 2 În paleta Animație, deplasați indicatorul pentru ora curentă la cadrul pe care doriți să îl păstrați când rasterizați stratul video.
- 3 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Strat > Rasterizare > Video.
 - Selectați Strat > Rasterizare > Strat.

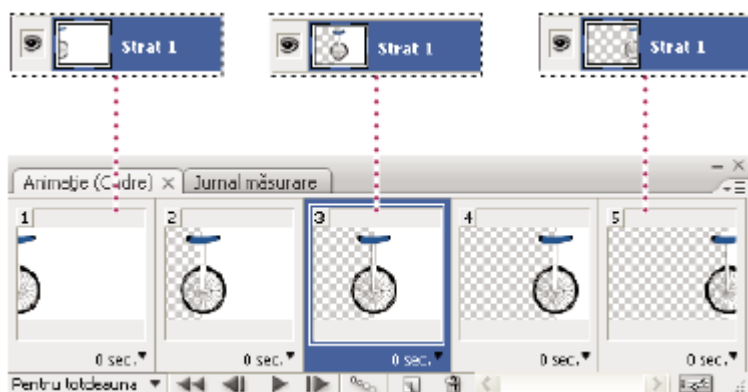
Notă: Pentru a rasteriza simultan mai multe straturi video, selectați straturile din paleta Straturi, setați indicatorul orei curente la cadrul pe care doriți să îl păstrați în stratul video cel mai de sus și apoi selectați Strat > Rasterizare > Straturi.

Crearea cadrelor animației

Fluxul de lucru al animațiilor cu cadre

În Photoshop, utilizați paleta Animație pentru a crea cadre pentru animație. Fiecare cadru reprezintă o configurație de straturi.

Notă: În Photoshop Extended, puteți de asemenea să creați animații utilizând o cronologie și cadre cheie. Consultați “Crearea animațiilor cu cronologie (Photoshop Extended)” la pagina 566.



Ilustrarea unei animații. Imaginea uniciclu se află pe propriul strat; poziția stratului se modifică în fiecare cadru al animației.

Pentru a crea animații bazate pe cadre în Photoshop, utilizați următorul flux de lucru general.

Deschideți un document nou.

Dacă nu sunt deja vizibile, deschideți și paletele Animație și Straturi. În Photoshop Extended, asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre (faceți clic pe butonul Conversie la animație cu cadre din paleta Animație).

Adăugați un strat sau converțiți stratul de fundal.

Întrucât stratul de fundal nu poate fi animat, adăugați un strat nou sau converțiți stratul de fundal într-un strat obișnuit. Consultați “Conversia fundalului și a straturilor” la pagina 278.

Adăugați conținut în animația dvs.

Dacă animația dvs. include mai multe obiecte animate independent sau dacă doriți să schimbați culoarea unui obiect sau să schimbați complet conținutul dintr-un cadru, creați obiecte pe straturi separate.

Adăugați un cadru în paleta Animație.

Consultați “Adăugarea cadrelor într-o animație” la pagina 560.

Selectați un cadru

Consultați “Selectarea cadrelor animației” la pagina 561.

Editați straturile pentru cadrul selectat.

Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Activați și dezactivați vizibilitatea pentru straturi diferite.
- Schimbați poziția obiectelor sau a straturilor pentru a deplasa conținutul stratului.
- Modificați opacitatea stratului pentru a accentua sau a atenua conținutul.
- Schimbați modul de amestecare a straturilor.
- Adăugați un stil la straturi.

Photoshop oferă instrumente pentru a menține aceleași caracteristici ale stratului în cadre. Consultați “Modificarea atributelor straturilor în animații” la pagina 561.

Adăugați mai multe cadre și editați straturile conform necesităților.

Numărul de cadre pe care le puteți crea este limitat doar de memoria sistemului disponibilă pentru Photoshop.

Puteți să generați cadre noi cu schimbări intermediare între două cadre existente din paletă utilizând comanda Tranziții intermediare. Aceasta este o metodă rapidă de a face un obiect să se miște pe ecran sau să se accentueze sau să se estompeze. Consultați “Crearea cadrelor utilizând tranzițiile intermediare” la pagina 563.

Setați opțiunile de decalare și de ciclare a cadrelor.

Puteți să asignați un decalaj pentru fiecare cadru și să specificați opțiuni de ciclare, astfel încât animația să ruleze o singură dată, de un anumit număr de dați sau continuu. Consultați “Specificarea unui decalaj în animațiile cu cadre” la pagina 564 și “Specificarea ciclării în animațiile cu cadre” la pagina 566.

Previzualizați animația.

Utilizați controalele din paleta Animație pentru a reda animația pe măsură ce o creați. Apoi utilizați comanda Salvare pentru Web & Dispozitive pentru a previzualiza animația în browser-ul Web. Consultați “Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web” la pagina 524.

Optimizați animația pentru o descărcare eficientă.

Consultați “Optimizarea cadrelor animației” la pagina 575.

Salvați animația.


Puteți să salvați animația ca GIF animat, utilizând comanda Salvare pentru Web & Dispozitive. Puteți de asemenea să salvați animația în format Photoshop (PSD), pentru a putea efectua ulterior operațiuni suplimentare asupra acesteia.

În Photoshop, puteți să salvați animația cu cadre ca secvență de imagini, film QuickTime sau fișiere separate. Consultați și “Exportul secvențelor de imagini” la pagina 583 și “Exportul clipurilor video” la pagina 576.

Adăugarea cadrelor într-o animație

Adăugarea cadrelor este primul pas în crearea unei animații. Dacă aveți o imagine deschisă, paleta Animație afișează imaginea ca primul cadru dintr-o animație nouă. Fiecare cadru pe care îl adăugați începe ca duplicat al stratului anterior. Apoi efectuați modificări asupra cadrului utilizând paleta Straturi.

1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.

2 Faceți clic pe butonul Duplicare cadru curent  din paleta Animație.

Selectarea cadrelor animației




Înainte de a putea lucra cu un cadru, trebuie să-l selectați drept cadru curent. Conținutul cadrului curent este afișat în fereastra documentului.

În paleta Animație, cadrul curent este indicat printr-un chenar îngust (în interiorul evidențierii selecției umbrite) în jurul miniaturii cadrului. Cadrele selectate sunt indicate printr-o evidențiere umbrită în jurul miniaturilor cadrelor.

Selectarea unui cadru din animație

1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe un cadru din paleta Animație.
- În paleta Animație, faceți clic pe butonul **Selectează cadrul următor**  pentru a selecta cadrul următor din serie drept cadru curent.
- În paleta Animație, faceți clic pe butonul **Selectează cadrul anterior**  pentru a selecta cadrul anterior din serie drept cadru curent.
- În paleta Animație, faceți clic pe butonul **Selectează primul cadru**  pentru a selecta primul cadru din serie drept cadru curent.

Selectarea mai multor cadre din animație

❖ În paleta Animație (în modul Animație cu cadre), efectuați una din următoarele operații:

- Pentru a selecta mai multe cadre adiacente, faceți Shift-clic pe al doilea cadru. Al doilea cadru și toate cadrele dintre primul și al doilea sunt adăugate la selecție.
- Pentru a selecta mai multe cadre neadiacente, apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pe cadre suplimentare pentru a adăuga cadrele respective la selecție.
- Pentru a selecta toate cadrele, apăsați **Selectare globală cadre** din meniul paletei Animație.
- Pentru a deselecta un cadru dintr-o selecție de mai multe cadre, apăsați Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) și faceți clic pe cadrul respectiv.

Editarea cadrelor animației

1 În paleta Animație (în modul Animație cu cadre), selectați unul sau mai multe cadre.


2 Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a edita conținutul obiectelor din cadrele animației, utilizați paleta Straturi pentru a modifica straturile din imagine care influențează cadrul respectiv.
- Pentru a modifica poziția unui obiect într-un cadru al animației, selectați stratul care conține obiectul din paleta Straturi și trageți-l într-o poziție nouă.

***Notă:** În paleta Animație, puteți să selectați și să modificați poziția mai multor cadre. Dacă trageți mai multe cadre neadiacente, acestea sunt plasate adiacent în noua poziție.*

- Pentru a inversa ordinea cadrelor animației, selectați **Inversare cadre** din meniul paletei Animație.

***Notă:** Cadrele pe care doriți să le inversați nu trebuie să fie adiacente; puteți să inversați orice cadru selectat.*

- Pentru a șterge cadrele selectate, selectați **Ștergere cadru** din meniul paletei Animație sau faceți clic pe pictograma **Ștergere** , apoi faceți clic pe **Da** pentru a confirma ștergerea. De asemenea, puteți să trageți cadrul selectat peste pictograma **Ștergere**.

Consultați și

“Selectarea cadrelor animației” la pagina 561




Modificarea atributelor straturilor în animații

Butoanele de unificare (Unificare poziție strat, Unificare vizibilitate strat și Unificare stil strat) din paleta Straturi stabilește modul în care modificările efectuate asupra atributelor din cadrul activ al animației se aplică în celelalte cadre din același

strat. Când este selectat un buton de unificare, atributul respectiv este modificat în toate cadrele din stratul activ; când butonul este deselectat, modificările se aplică numai în cadrul activ.

Opțiunea Propagare cadru 1 din paleta Strat-uri determină de asemenea modul în care modificările efectuate asupra atributelor din primul cadru se vor aplica în celelalte cadre din același strat. Când este selectată, puteți să modificați un atribut din primul cadru, iar toate cadrele ulterioare din stratul activ se vor modifica în relație cu primul cadru (păstrându-se animația deja creată).


Unificarea proprietăților straturilor

- 1 În paleta Animație (în modul Animație cu cadre), selectați atributul unui cadru.
- 2 În paleta Strat-uri, faceți clic pe Unificare poziție strat , Unificare vizibilitate strat  sau Unificare stil strat  pentru ca atributul modificat să se aplice în toate celelalte cadre din stratul activ.

Propagare cadru 1

- 1 În paleta Animație (în modul Animație cu cadre), modificați atributul primului cadru.
- 2 În paleta Strat-uri, selectați opțiunea Propagare cadru 1.

Atributul modificat este aplicat (în relație) în toate cadrele ulterioare dintr-un strat.

 De asemenea, puteți să propagați cadre, selectând cu Shift orice grup consecutiv de cadre din strat și modificând un atribut în orice cadru selectat.

Afișarea sau ascunderea butoanelor Unificare strat-uri

- ❖ Selectați Opțiuni animație din meniul paletei Strat-uri și apoi selectați una din următoarele opțiuni:

Automat	Afișează butoanele de unificare a straturilor când paleta Animație este deschisă. În Photoshop Extended, paleta Animație trebuie să fie în modul Animație cu cadre.
Afișare permanentă	Afișează butoanele de unificare a straturilor dacă paleta Animație este deschisă sau închisă.
Ascundere permanentă	Ascunde butoanele de unificare a straturilor dacă paleta Animație este deschisă sau închisă.

Copierea și lipirea straturilor între cadre

Pentru a înțelege ce se întâmplă când copiați și lipiți un cadru, gândiți-vă la un cadru ca la o versiune duplicat a unei imagini cu o configurație a straturilor dată. Când copiați un cadru, copiați configurațiile straturilor (inclusiv setarea de vizibilitate, poziția și alte proprietăți ale fiecărui strat). Când lipiți un cadru, aplicați configurația stratului respectiv asupra cadrului destinație.

- 1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.
- 2 Selectați unul sau mai multe cadre pe care doriți să le copiați în paleta Animație.
- 3 Selectați Copiere cadru din meniul paletei Animație.
- 4 Selectați un cadru sau cadre destinație din animația curentă sau din altă animație.
- 5 Selectați Lipire cadru din meniul paletei Animație.
- 6 Selectați o metodă de lipire:

Înlocuire cadre	Înlocuiește cadrele selectate cu cadrele copiate. Nu este adăugat niciun strat nou. Proprietățile fiecărui strat existent din cadrele destinație sunt înlocuite de cele ale fiecărui strat copiat. Când lipiți cadre între imagini, sunt adăugate straturi noi în imagine; oricum, numai straturile lipite sunt vizibile în cadrele destinație (straturile existente sunt ascunse).
Lipire peste selecție	Adaugă conținutul cadrelor lipite sub formă de straturi noi în imagine. Când lipiți cadre în aceeași imagine, utilizarea acestei opțiuni dublează numărul de straturi din imagine. În cadrele destinație, straturile nou lipite sunt vizibile, iar straturile originale sunt ascunse. În straturile non-destinație, straturile lipite sunt ascunse.
Lipire înainte de selecție sau Lipire după selecție	Adaugă cadre copiate înainte sau după cadrul destinație. Când lipiți cadre între imagini, sunt adăugate straturi noi în imagine; oricum, numai straturile lipite sunt vizibile în cadrele noi (straturile existente sunt ascunse).

7 (Opțional) Pentru a lega straturile lipite în paletă Straturi, selectați Legare straturi adăugate.

Utilizați această opțiune când este necesar să repositionați straturile lipite sub formă de unitate.

8 Faceți clic pe OK.

Crearea cadrelor utilizând interpolarea

Termenul *interpolare* este derivat din “intercalare”, termenul tradițional utilizat pentru descrierea acestui proces.

Interpolarea reduce semnificativ timpul necesar pentru crearea efectelor de animație, cum ar fi accentuarea sau estomparea sau mutarea unui element în cadru. Puteți să editați cadre interpolate individual după ce le creați.

Utilizați comanda Tranziții intermediare pentru a adăuga sau a modifica automat o serie de cadre dintre două cadre existente —variind proprietățile straturilor (poziție, opacitate sau parametri ai efectelor) în mod uniform între cadrele noi pentru a crea senzația de mișcare. De exemplu, dacă doriți să atenuați un strat, setați opacitatea acestuia în primul cadru la 100%; apoi setați opacitatea aceluiași strat în cadrul final la 0%. Când realizați interpolarea între două cadre, opacitatea stratului este redusă uniform în cadrele noi.



Utilizarea interpolării pentru a anima poziția textului


1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.

2 Pentru a aplica interpolarea într-un anumit strat, selectați-l în paleta Straturi.

3 Selectați un singur cadru sau mai multe cadre adiacente.

- Dacă selectați un singur cadru, selectați dacă să interpolați cadrul cu cadrul anterior sau cu cadrul următor.
- Dacă selectați două cadre adiacente, cadrele noi sunt adăugate între cadre.
- Dacă selectați mai mult de două cadre, cadrele existente între primul și ultimul cadru selectat sunt modificate de operația de interpolare.
- Dacă selectați primul și ultimul cadru, aceste cadre sunt tratate ca adiacente, iar cadrele interpolate sunt adăugate după ultimul cadru. (Această metodă de interpolare este utilă când animația este setată pentru a fi reluată de mai multe ori).

4 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul Intermediar  din paleta Animație.
 - Selectați Intermediar din meniul paletei Animație.
- 5 Specificați stratul sau straturile care urmează să fie variate în cadrele adăugate:

Toate straturile	Variază toate straturile din cadrul sau cadrele selectate.
Straturi selectate	Variază numai stratul selectat în mod curent din cadrul sau cadrele selectate.

- 6 Specificați proprietățile straturilor care urmează să fie variate:

Poziție	Variază poziția conținutului stratului din cadrele noi în mod uniform între cadrele de început și de încheiere.
Opacitate	Variază opacitatea cadrelor noi în mod uniform între cadrele de început și de încheiere.
Efecte	Variază setările parametrilor efectelor straturilor în mod uniform între cadrele de început și de încheiere.

- 7 Dacă ați selectat un singur cadru în etapa a 2-a, selectați locul în care urmează să fie adăugate cadre din meniul Intermediar cu:

Cadrul următor	Adaugă cadre între cadrul selectat și cadrul următor. Această opțiune nu este disponibilă când selectați ultimul cadru din paleta Animație.
Primul cadru	Adaugă cadre între ultimul cadru și primul cadru. Această opțiune este disponibilă numai dacă selectați ultimul cadru din paleta Animație.
Cadrul anterior	Adaugă cadre între cadrul selectat și cadrul precedent. Această opțiune nu este disponibilă când selectați primul cadru din paleta Animație.
Ultimul cadru	Adaugă cadre între primul cadru și ultimul cadru. Această opțiune este disponibilă numai dacă selectați primul cadru din paleta Animație.

- 8 Introduceți o valoare sau utilizați tasta Săgeată sus sau Săgeată jos pentru a selecta numărul de cadre care urmează să fie adăugate. (Această opțiune nu este disponibilă dacă ați selectat mai mult de două cadre).
- 9 Faceți clic pe OK.

Adăugarea unui strat nou la crearea unui cadru

Când creați un strat nou, acesta este vizibil în toate cadrele unei animații. Pentru a ascunde un strat dintr-un anumit cadru, selectați cadrul din paleta Animație și apoi ascundeți stratul dorit din paleta Straturi.

Puteți utiliza opțiunea Creare strat nou pentru fiecare cadru nou pentru a adăuga automat un strat nou în imagine de fiecare dată când creați un cadru. Stratul nou este vizibil în cadrul nou, dar este ascuns în alte cadre. Utilizând această opțiune, economisiți timp când creați o animație care necesită adăugarea unui element vizual nou în fiecare cadru.

- 1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.
- 2 Selectați Creare strat nou pentru fiecare cadru nou din meniul paletei Animație.

O bifă indică faptul că opțiunea este selectată.

Specificarea unui decalaj în animațiile cu cadre

Puteți specifica o *întârziere*—durata în care este afișat un cadru—pentru cadrele unice sau multiple dintr-o animație. Întârzierea este afișată în secunde. Frațiunile de secundă sunt afișate ca valori zecimale. De exemplu, o pătrime dintr-o

secundă este specificată ca .25. Dacă setați un decalaj pe cadrul curent, fiecare cadru pe care îl creați ulterior va reține și va aplica valoarea respectivă a întârzierii.

- 1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.
- 2 Selectați unul sau mai multe cadre.
- 3 În paleta Animație, faceți clic pe Valoare întârziere de sub cadrul selectat pentru a vizualiza meniul pop-up Întârziere.
- 4 Specificați întârzierea:
 - Selectați o valoare din meniul pop-up. (Ultima valoare utilizată este afișată în partea inferioară a meniului).
 - Selectați Altele, introduceți o valoare în caseta de dialog Setare întârziere cadru și faceți clic pe OK. Dacă ați selectat mai multe cadre, specificarea unei valori pentru întârziere pentru un cadru aplică valoarea respectivă în toate cadrele.



Selectarea unei metode de dispunere

Metoda de dispunere a cadrului specifică dacă este abandonat cadrul curent înainte de afișarea cadrului următor. Selectați o metodă de dispunere pentru animații care includ transparență de fundal pentru a specifica dacă cadrul curent va fi vizibil prin zonele transparente ale cadrului următor.



Metode de dispunere a cadrelor

A. Cadru cu transparență de fundal cu opțiunea Restaurare la fundal B. Cadru cu transparență de fundal cu opțiunea Fără dispunere

Pictograma Metodă de dispunere indică setarea cadrului la Fără dispunere  sau la Restaurare la fundal . (Când Metodă de dispunere este setată la Automat, nu este afișată nicio pictogramă).

- 1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.
- 2 Selectați un cadru sau cadre pentru care doriți să selectați o metodă de dispunere.
- 3 Faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) pe pictograma cadrului pentru a vizualiza meniul contextual Metodă de dispunere.
- 4 Selectați o metodă de dispunere:

<p>Automat</p>	<p>Stabilește automat o metodă de dispunere pentru cadrul curent, eliminând cadrul curent dacă următorul cadru conține transparență a stratului. În cazul majorității animațiilor, opțiunea Automat (prestabilită) conduce la rezultatele dorite.</p> <p><i>Notă: Pentru a activa Photoshop să păstreze cadrele care includ transparență, selectați opțiunea Dispunere automată când utilizați opțiunea de optimizare Eliminare pixeli redundanți.</i></p>
<p>Fără dispunere</p>	<p>Păstrează cadrul curent în momentul în care următorul cadru este adăugat la afișaj. Cadrul curent (și cadrele precedente) se pot vedea prin zonele transparente ale cadrului următor. Utilizați un browser pentru a previzualiza fidel o animație utilizând opțiunea Fără dispunere.</p>

Disponere (Photoshop)	Abandonează cadrul curent din afișaj înaintea afișării cadrului următor. În orice moment este afișat un singur cadru (iar cadrul curent nu este afișat prin zonele transparente ale cadrului următor).
-----------------------	--

Specificarea ciclării în animațiile cu cadre

Selecționați o opțiune de ciclare pentru a specifica de câte ori se repetă secvența de animație în momentul redării.

- 1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.
- 2 Faceți clic pe caseta Selecție opțiune ciclare din colțul din stânga-jos al paletei Animație.
- 3 Selecționați o opțiune de ciclare: O dată, Pentru totdeauna sau Altele.
- 4 Dacă ați selectat Altele, introduceți o valoare în caseta de dialog Setare contor ciclare și faceți clic pe OK.

Notă: Opțiunile de ciclare pot fi setate și în caseta de dialog Salvare pentru Web & Dispozitive. Pentru informații suplimentare, consultați “Prezentare generală Salvare pentru Web & Dispozitive” la pagina 518.

Ștergerea integrală a unei animații

- 1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.
- 2 Selecționați Ștergere animație din meniul paletei Animație.

Crearea animațiilor cu cronologie (Photoshop Extended)

Fluxul de lucru al animațiilor cu cronologie (Photoshop Extended)

Pentru a anima conținutul stratului în modul Cronologie (mai degrabă decât în modul Cadru), setați cadre cheie în paleta Animație în timp ce deplasați indicatorul pentru ora curentă la o altă oră/cadru și apoi modificați poziția, opacitatea sau stilul conținutului stratului. Photoshop adaugă sau modifică automat o serie de cadre dintre două cadre existente—variind proprietățile straturilor (poziție, opacitate și stiluri) în mod uniform între cadrele noi pentru a crea senzația de mișcare sau transformare.

De exemplu, dacă doriți să atenuați un strat, setați opacitatea acestuia în primul cadru la 100%, iar în paleta Animație faceți clic pe Cronometru opacitate pentru strat. Apoi deplasați indicatorul pentru ora curentă la ora/cadru pentru cadrul final și setați opacitatea pentru același strat la 0%. Photoshop Extended interpoolează automat cadre între cadrul inițial și cadrul final, iar opacitatea stratului este redusă în mod uniform în cadrele noi.

Pe lângă interpolarea de către Photoshop de cadre într-o animație, puteți de asemenea să creați o animație cadru-cu-cadru desenată manual desenând pe un strat video gol.

 Dacă doriți să creați o animație în format SWF, utilizați Adobe Flash, Adobe After Effects sau Adobe Illustrator.

Pentru a crea animații cu cronologie în Photoshop Extended, utilizați următorul flux de lucru general.

Crearea unui document nou.

Specificați dimensiunea și conținutul fundalului. Asigurați-vă că proporția și dimensiunile pixelilor sunt corespunzătoare pentru animația rezultată. Modul de culoare trebuie să fie RGB. Dacă nu aveți motive speciale pentru a efectua modificări, lăsați rezoluția la 72 pixeli/inch, adâncimea de culoare la 8 bpc și raportul de aspect al pixelilor la pătrat.

Specificați setările cronologiei documentului din meniul paletei Animație.

Specificați durata și frecvența cadrelor. Consultați “Specificarea duratei cronologiei și a frecvenței cadrelor (Photoshop Extended)” la pagina 543.

Adăugați un strat.

Adăugați oricare din următoarele:

- Un strat nou pentru adăugarea conținutului.
- Un strat video nou pentru adăugarea conținutului video.
- Un strat video gol nou în care să fie clonat conținutul sau să fie create animații desenate manual.

Adăugați conținut în strat.**(Opțional) Adăugați o mască strat.**

O mască strat poate fi utilizată pentru a afișa doar o porțiune a conținutului stratului. Puteți să animați masca strat pentru a dezvălui diverse porțiuni ale conținutului stratului în timp. Consultați “Adăugarea măștilor strat” la pagina 314.

Deplasați indicatorul pentru ora sau cadrul curent în locul în care doriți să setați primul cadru cheie.

Consultați “Utilizarea cadrelor cheie pentru animarea proprietăților stratului (Photoshop Extended)” la pagina 568.

Activați cadrele cheie pentru o proprietate a unui strat.

Faceți clic pe triunghiul de lângă numele stratului. Un triunghi cu vârful în jos indică proprietățile stratului. Apoi faceți clic pe Cronometru variație timp pentru a seta primul cadru cheie pentru proprietatea stratului pe care doriți să o animați. Puteți să setați cadre cheie pentru mai multe proprietăți ale stratului simultan.

Deplasați indicatorul pentru ora curentă și modificați o proprietate a stratului.

Deplasați indicatorul pentru ora curentă la timpul sau la cadrul în care se modifică proprietatea stratului. Puteți să efectuați una sau mai multe dintre următoarele acțiuni:

- Schimbați poziția stratului pentru a determina deplasarea conținutului stratului.
- Modificați opacitatea stratului pentru a accentua sau a atenua conținutul.
- Schimbați poziția unei măști strat pentru a dezvălui diverse părți ale stratului.
- Activați sau dezactivați o mască strat.

Pentru unele tipuri de animații, cum ar fi schimbarea culorii unui obiect sau schimbarea totală a conținutului dintr-un cadru, aveți nevoie de straturi suplimentare cu noul conținut.

Notă: Pentru a anima forme, animați masca vectorială, nu masca strat, utilizând Cronometru variație timp pentru Poziție mască vectorială sau Activare mască vectorială.

Adăugați straturi suplimentare cu conținut și editați-le proprietățile, conform necesităților.**Deplasați sau tăiați bara de durată a stratului pentru a specifica momentul în care un strat este afișat într-o animație.**

Consultați “Specificarea momentului în care un strat este afișat într-un clip video sau într-o animație (Photoshop Extended)” la pagina 556 și “Setarea unui spațiu de lucru (Photoshop Extended)” la pagina 555.

Previzualizați animația.

Utilizați controalele din paleta Animație pentru a reda animația pe măsură ce o creați. Apoi previzualizați animația în browser-ul dvs. Web. De asemenea, puteți să previzualizați animația în caseta de dialog Salvare pentru Web & Dispozitive. Consultați “Previzualizarea clipurilor video sau a animațiilor cu cronologie (Photoshop Extended)” la pagina 573.

Salvați animația.

Puteți să salvați animația ca GIF animat utilizând comanda Salvare pentru Web & Dispozitive ca secvență de imagini sau clip video utilizând comanda Randare video. De asemenea puteți să o salvați în format PSD care poate fi importat în Adobe After Effects.

Consultați și

“Selectarea metodei de interpolare (Photoshop Extended)” la pagina 569

“Crearea animațiilor desenate manual (Photoshop Extended)” la pagina 570

Utilizarea cadrelor cheie pentru animarea proprietăților stratului (Photoshop Extended)


Puteți să animați diverse proprietăți ale straturilor, cum ar fi poziția, opacitatea și stilul. Fiecare modificare poate surveni independent de celelalte modificări sau simultan. Dacă doriți să animați diverse obiecte independente, este cel mai bine să le creați pe straturi separate.

Pentru un clip video referitor la crearea animațiilor, vizitați www.adobe.com/go/vid0024_ro.

Iată câteva exemple de animare a proprietăților straturilor:


- Puteți să animați poziția adăugând un cadru cheie la proprietatea Poziție, mutând apoi indicatorul pentru ora curentă și trăgând stratul în fereastra documentului.
- Puteți să animați opacitatea unui strat adăugând un cadru cheie la proprietatea Opacitate, deplasând apoi indicatorul pentru ora curentă și modificând opacitatea în paleta Straturi.


Pentru a anima o proprietate utilizând cadre cheie, trebuie să setați cel puțin două cadre cheie pentru proprietatea respectivă. În caz contrar, modificările pe care le efectuați asupra proprietății stratului rămân în vigoare pentru durata stratului.

Fiecare proprietate a stratului are o pictogramă Cronometru variație timp  pe care faceți clic pentru a începe animarea. Când cronometrul este activ pentru o anumită proprietate, Photoshop setează automat cadre cheie noi de fiecare dată când modificați ora curentă și valoarea proprietății. Când cronometrul este inactiv pentru o proprietate, aceasta nu are niciun cadru cheie. Dacă introduceți o valoare pentru o proprietate a stratului în timp ce cronometrul este inactiv, valoarea rămâne în vigoare pentru durata stratului. Dacă deselectați cronometrul, veți șterge permanent toate cadrele cheie pentru proprietatea respectivă.

Pictograme pentru cadre cheie (Photoshop Extended)

În paleta Animație, aspectul unui cadru cheie depinde de metoda de interpolare pe care o selectați pentru intervalul dintre cadrele cheie. Consultați și “Selectarea metodei de interpolare (Photoshop Extended)” la pagina 569

Cadru cheie liniar  Determină modificarea uniformă în timp a proprietății animate față de starea definită anterior. Singura excepție este reprezentată de proprietatea Poziție mască strat care trece brusc de la starea Activat la starea Dezactivat.

Blocare cadru cheie  Determină proprietatea animată să rămână neschimbată față de cadrul cheie anterior și să se schimbe doar când indicatorul pentru ora curentă este în poziția Blocare cadru cheie.

Deplasarea indicatorului pentru ora curentă la un cadru cheie (Photoshop Extended)

După ce setați cadrul cheie inițial pentru o proprietate, Photoshop afișează navigatorul de cadre cheie pe care îl puteți folosi pentru a vă deplasa de la un cadru cheie la altul sau pentru a seta sau a elimina cadre cheie. Când este bifată caseta Navigator cadre cheie, indicatorul pentru ora curentă se află exact la un cadru cheie pentru proprietatea respectivă a stratului. Când caseta Navigator cadre cheie este debifată, indicatorul pentru ora curentă se află între două cadre. Când apar săgeți de fiecare parte a casetei Navigator cadre cheie, pe ambele părți ale orei curente există alte cadre cheie pentru proprietatea respectivă.

❖ Faceți clic pe săgeata de navigare a unui cadru cheie. Săgeata spre stânga deplasează indicatorul pentru ora curentă la cadrul cheie anterior. Săgeata spre dreapta deplasează indicatorul pentru ora curentă la cadrul cheie următor.


Selectarea cadrelor cheie (Photoshop Extended)

❖ În paleta Animație, efectuați oricare din următoarele operații:

- Pentru a selecta un cadru cheie, faceți clic pe pictograma cadrului cheie
- Pentru a selecta mai multe cadre cheie, apăsați Shift și faceți clic pe cadrele cheie sau trageți de un cadru de selecție din jurul cadrelor cheie.
- Pentru a selecta toate cadrele cheie pentru o proprietate a unui strat, faceți clic pe numele proprietății stratului de lângă pictograma Cronometru.

Deplasarea cadrelor cheie (Photoshop Extended)

- 1 Selectați unul sau mai multe cadre cheie.
- 2 Trageți de oricare din pictogramele cadrului cheie selectat la timpul dorit. Dacă ați selectat mai multe cadre cheie, apoi toate cadrele cheie selectate își păstrează distanța absolută unul față de celălalt.

 Dacă apăsați *Option* și trageți, cadrele cheie se deplasează păstrându-se distanța relativă unul față de celălalt.

Copierea și lipirea cadrelor cheie (Photoshop Extended)

Puteți să copiați cadre cheie în același strat sau între straturi pentru aceeași proprietate (cum ar fi poziția). Cadrele cheie copiate sunt lipite la distanța proporțională de indicatorul orei curente

Puteți să copiați cadre cheie simultan numai de pe un strat. Când lipiți cadre cheie în alt strat, acestea sunt afișate în proprietatea corespunzătoare din stratul destinație. Primul cadru este afișat la timpul curent, iar celelalte cadre cheie urmează în ordine relativă. Cadrele cheie rămân selectate după lipire, astfel încât să le puteți deplasa imediat în cronologie.

Notă: Puteți să copiați și să lipiți simultan cadre cheie între mai multe proprietăți.

- 1 În paleta Animație, afișați proprietatea stratului care conține cadrele cheie pe care doriți să le copiați.
- 2 Selectați unul sau mai multe cadre cheie.
- 3 Deschideți meniul paletei Animație și selectați Copiere cadre cheie.
- 4 În paleta Animație care conține stratul destinație, deplasați indicatorul pentru ora curentă în punctul din timp în care doriți să fie afișate cadrele cheie.
- 5 Selectați stratul destinație.
- 6 Deschideți meniul paletei Animație și selectați Lipire cadre cheie.

Ștergerea cadrelor cheie (Photoshop Extended)

Ștergerea cadrelor poate fi utilă, când, de exemplu, faceți o greșală în timp ce setați cadre cheie sau dacă hotărâți că un cadru cheie nu mai este necesar.

- ❖ Selectați unul sau mai multe cadre cheie și efectuați una din următoarele acțiuni:
 - Deschideți meniul paletei Animație și selectați Ștergere cadre cheie.
 - Faceți clic dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) și selectați Ștergere din meniul contextual.

Selectarea metodei de interpolare (Photoshop Extended)

Interpolarea este procesul de umplere a datelor necunoscute dintre două valori cunoscute. În clipurile video și filmele digitale, de obicei, aceasta se referă la generarea unor valori noi între două cadre cheie. De exemplu, dacă doriți ca un element grafic să fie deplasat cu cincizeci de pixeli pe ecran spre stânga în 15 cadre, veți seta poziția graficului în primul și în cadrul al 15-lea și le veți marca pe amândouă drept cadre cheie. Photoshop interpoalează cadrele între două cadre cheie. (Interpolarea mai este denumită uneori și *intercalare*.) Interpolarea între cadrele cheie poate fi utilizată pentru a anima deplasarea, opacitatea, stilurile și iluminarea globală.

În Photoshop, cele două tipuri de interpolare sunt interpolarea liniară și interpolarea blocată.

Interpolare liniară Creează o schimbare în ritm uniform de la un cadru cheie la altul. Modificările create prin interpolare liniară încep și se încheie brusc la fiecare cadru cheie.

Interpolare blocată Schimbă valoarea unei proprietăți a stratului în timp fără o tranziție treptată. Această metodă de interpolare este utilă pentru efectele stroboscopice sau când doriți ca straturile să apară și să dispară brusc.

Dacă aplicați Interpolare blocată în toate cadrele cheie ale unei proprietăți a stratului, valoarea primului cadru cheie rămâne neschimbată până la următorul cadru cheie, când valorile se modifică imediat.

- 1 În paleta Animație, selectați unul sau mai multe cadre cheie.
- 2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic dreapta pe un cadru selectat și selectați Interpolare liniară sau Interpolare blocată din meniul contextual.
 - Deschideți meniul paletei Animație și selectați Interpolare cadre cheie > Interpolare liniară sau cadru cheie > Blocare.


Consultați și


“Utilizarea cadrelor cheie pentru animarea proprietăților stratului (Photoshop Extended)” la pagina 568

Crearea animațiilor desenate manual (Photoshop Extended)

Puteți să adăugați un strat video gol în documentul dvs., când doriți să creați animații desenate manual cadru-cu-cadru. Adăugând un strat video gol deasupra unui strat video și ajustând ulterior opacitatea stratului video gol, puteți să vizualizați conținutul stratului video de mai jos. Puteți apoi să retușați strat cu strat conținutul stratului video pictând sau desenând pe stratul video gol. Consultați și “Pictarea cadrelor în straturile video (Photoshop Extended)” la pagina 552.

Notă: Dacă animați mai multe straturi independente, creați conținut separat pe straturi video diferite.

- 1 Creați un document nou.
- 2 Adăugați un strat video gol.
- 3 Pictați sau adăugați conținut în strat.
- 4 (Opțional) Faceți clic pe butonul Comutare foi de ceapă  pentru a activa modul Foi de ceapă.
- 5 Deplasați indicatorul pentru ora curentă la cadrul următor.
- 6 Pictați sau adăugați conținut în strat într-o poziție ușor diferită de conținutul din cadrul anterior.

 Puteți să adăugați un cadru video gol, să duplicați un cadru sau să ștergeți un cadru din stratul video gol, selectând Strat > Straturi video și apoi comanda corespunzătoare.

În timp ce creați mai multe cadre desenate manual, puteți să trageți indicatorul pentru ora curentă sau să utilizați controalele de redare din paleta Animație pentru a previzualiza animația.

Inserarea, ștergerea sau duplicarea cadrelor video goale (Photoshop Extended)

Un cadru video gol poate fi adăugat la un strat video gol sau eliminat din acesta. De asemenea, puteți să duplicați cadrele (pictate) existente din straturile video goale.

- 1 În paleta Animație, selectați stratul video gol și apoi deplasați indicatorul pentru ora curentă la cadrul dorit.
- 2 Selectați Strat > Straturi video și apoi selectați una din următoarele:

Inserare cadru gol	Inserează un cadru video gol în stratul video gol selectat la timpul curent.
Ștergere cadru	Șterge un cadru video din stratul video gol selectat la timpul curent.
Duplicare cadru	Adaugă o copie a cadrului video la timpul curent în cadrul video gol selectat.

Specificarea setărilor pentru modul Foi de ceapă (Photoshop Extended)

Modul Foi de ceapă afișează conținutul desenat pe cadrul curent, la care se adaugă conținutul desenat pe cadrele din jur. Aceste tușe suplimentare sunt afișate la opacitatea specificată pentru a le distinge de tușele din cadrul curent. Modul Foi de ceapă este util pentru desenarea animațiilor cadru-cu-cadru, deoarece oferă puncte de referință pentru pozițiile tușelor.

Utilizați setările pentru modul Foi de ceapă pentru a specifica modul de afișare a tușelor anterioare și următoare (care înconjoară cadrul curent) când modul Foi de ceapă este activat pe parcursul redării în paleta Animație.

- 1 Deschideți meniul paletei Animație și selectați Setări foi de ceapă.
- 2 Specificați opțiuni pentru următoarele:
 - **Contor foi de ceapă** Specifică numărul de cadre anterioare și următoare sunt afișate. Introduceți valori pentru Cadre înainte (cadre anterioare) și Cadre după (cadre următoare) în casetele de text.

- **Spațiere cadre** Specifică numărul de cadre dintre cadrele afișate. De exemplu, valoarea 1 afișează cadre consecutive, iar valoarea 2 afișează tușe care se află la două cadre distanță.
- **Opacitate maximă** Setează procentajul opacității pentru cadrele care se află imediat înainte și după timpul curent.
- **Opacitate minimă** Setează procentajul opacității pentru ultimele cadre aflate înaintea și după seturile de cadre foi de ceapă.
- **Mod Amestec** Setează aspectul suprafețelor în care cadrele se suprapun.



Modul Foi de ceapă

A. Cadrul curent cu un cadru după B. Cadrul curent cu un cadru înainte și după C. Cadrul curent cu un cadru înainte



Consultați și

“Lista modurilor de amestecare” la pagina 338

Conversia animațiilor cu cadre și cu cronologie (Photoshop Extended)

O animație cu cadre creată în Photoshop sau Photoshop Extended poate fi convertită într-o animație cu cronologie pentru a putea utiliza cadrele cheie și celelalte caracteristici ale cronologiei pentru animarea proprietăților straturilor. De asemenea, este posibil să converțiți animațiile cu cronologie în animații cu cadre. Rețineți totuși că straturile video nu vor fi redade în animații cu cadre, iar unele proprietăți ale straturilor cu cadre cheie se pot pierde în timpul conversiei.

❖ În paleta Animație, efectuați oricare din următoarele operații:

- Din meniul paletei Animație, selectați **Conversie la animație cu cadre** sau **Conversie la animație cu cronologie**.
- Faceți clic pe pictograma **Conversie la animație cu cronologie** .
- Faceți clic pe pictograma **Conversie la animație cu cadre** .

Deschiderea unei animații cu mai multe straturi

Puteți să deschideți animații care au fost salvate în versiuni Photoshop mai vechi ca fișiere Photoshop (PSD). Straturile sunt plasate în paleta Animație în ordinea în care au fost stivuite, stratul de jos devenind primul cadru.

1 Selectați **Fișier > Deschidere** și selectați fișierul Photoshop pentru deschidere.


2 În paleta Straturi, selectați straturile pe care le doriți pentru animație și selectați **Creare cadre** din straturi din meniul paletei Animație.

Cadrele cheie sunt generate pentru poziția, opacitatea și stilul fiecărui strat din paleta Animație, astfel încât să se păstreze animația inițială. Puteți să editați animația, să utilizați comanda **Salvare pentru Web & Dispozitive** pentru salvare ca GIF animat sau să utilizați comanda **Randare video** pentru a salva animația ca film Quicktime.


Previzualizarea clipurilor video și a animațiilor


Previzualizarea unei animații cu cadre

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butonul **Redare**  din paleta Animație.
- Utilizați bara de spațiu pentru a reda și a opri animația.

Animația este afișată în fereastra documentului. Animația se repetă nedefinit dacă nu ați introdus altă valoare de repetare în caseta de dialog **Opțiuni redare**.

2 Pentru a opri animația, faceți clic pe butonul **Stop** .

3 Pentru a derula animația la capăt, faceți clic pe butonul **Selectează primul cadru** .

***Notă:** Pentru a vizualiza o previzualizare mai fidelă a animației și a duratei, previzualizați animația într-un browser Web. În Photoshop, deschideți caseta de dialog **Salvare pentru Web & Dispozitive** și faceți clic pe butonul **Previzualizare în browser**. Utilizați comenzile **Stop** și **Reîncărcare** ale browser-ului pentru a opri și a relua animația.*

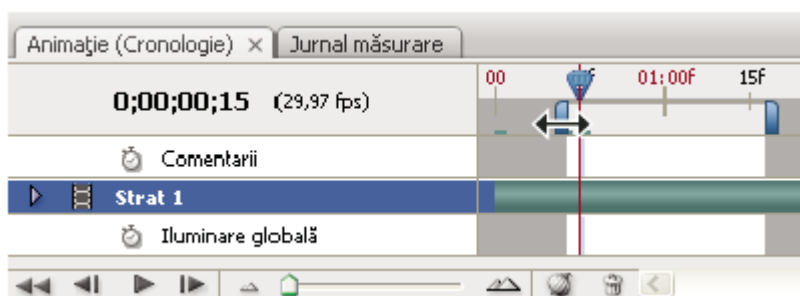
Consultați și

“Previzualizarea imaginilor optimizate într-un browser Web” la pagina 524

Setați zona cronologiei care urmează să fie previzualizată (Photoshop Extended)

❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți de bara spațiului de lucru de deasupra secțiunii pe care doriți să o previzualizați.
- Trageți de marcasele spațiului de lucru (la oricare din capetele barei spațiului de lucru) pentru a specifica începutul sau sfârșitul spațiului de lucru.



Tragerea marcajelor spațiului de lucru

- Deplasați indicatorul pentru ora curentă la cadrul dorit și apoi selectați Setare început spațiu de lucru sau Setare final spațiu de lucru din meniul paletei Animație.

Previzualizarea clipurilor video sau a animațiilor cu cronologie (Photoshop Extended).

Clipul video sau animația dvs. poate fi previzualizată în fereastra documentului. Photoshop utilizează previzualizare RAM pentru a previzualiza clipul video sau animația pe parcursul sesiunii de editare. Când redați sau trageți pentru a previzualiza cadre, acestea sunt plasate automat în cache pentru fi redare mai rapid la următoarea rulare. Cadrele din cache sunt indicate printr-o bară verde în spațiul de lucru al paletei Animație. Numărul de cadre plasate în cache depinde de memoria RAM disponibilă pentru Photoshop.

Previzualizarea unui clip video sau a unei animații cu cronologie (Photoshop Extended)


❖ Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:

- Trageți de indicatorul pentru ora curentă din cronologie.
- Utilizați butoanele de redare din partea inferioară a paletei Animație.
- Apăsați pe bara de spațiu pentru a porni sau a opri redarea.

Notă: Pentru a vizualiza o previzualizare mai fidelă a animației create pentru Web, previzualizați animația într-un browser Web. Utilizați comenzile Stop și Reîncărcare ale browser-ului pentru a opri și a relua animația. Deschideți caseta de dialog Salvare pentru Web și Dispozitive și faceți clic pe butonul Previzualizare în browser.

Activarea omiterii cadrelor (Photoshop Extended)

Photoshop Extended poate omite cadrele care nu sunt plasate în cache pentru a realiza o redare în timp real.

- ❖ Cu paleta Animație în modul Cronologie, faceți clic pe pictograma Opțiuni animație  și selectați Permite ignorare cadre din meniul paletei Animație.

Previzualizarea documentului pe un monitor video

Plug-in-ul pentru previzualizare video vă permite să previzualizați cadrul curent din Cronologie animație (sau orice imagine deschisă în Photoshop) prin FireWire pe un dispozitiv de afișare, cum ar fi un monitor video. De asemenea, puteți să ajustați proporția dimensiunilor pentru afișarea corespunzătoare a imaginilor. Plug-in-ul pentru previzualizare video acceptă imagini RGB, în tonuri de gri și indexate. (Plug-in-ul convertește imagini de 16 bpc până la 8 bpc.) Plug-in-ul pentru previzualizare video nu acceptă canale alfa. Transparența este afișată ca negru.

Notă: Plug-in-ul pentru previzualizare video nu blochează dispozitivul de afișare. Când programul Photoshop rulează în fundal pe calculatorul dvs. și alte aplicații se deplasează în plan frontal, previzualizarea se dezactivează, iar dispozitivul este deblocat pentru ca aplicațiile celelalte să îl poată utiliza în scopul previzualizării.

- 1 Conectați un dispozitiv de afișare, cum ar fi un monitor video, la calculatorul dvs. prin FireWire.
- 2 Având un document deschis în Photoshop, efectuați una din următoarele operații:
 - Dacă nu doriți să setați opțiuni de ieșire pentru vizualizarea documentului dvs. pe un dispozitiv, selectați Fișier > Export > Trimitere previzualizare video la dispozitiv. Puteți ignora restul etapelor din această procedură.
 - Pentru a seta opțiuni de ieșire înaintea de vizualizarea documentului pe dispozitiv, selectați Fișier > Export > Previzualizare video.

Se va deschide caseta de dialog Previzualizare video. Dacă proporția pixelilor din documentul dvs. nu corespunde cu setările proporției dimensiunilor de pe dispozitivul de afișare, veți vedea o alertă.

Notă: Comanda Trimitere previzualizare video la dispozitiv utilizează setările anterioare din caseta de dialog Previzualizare video.

3 În Setări dispozitiv, specificați opțiunile pentru dispozitivul care va afișa imaginea:

- (Mac OS) Pentru a specifica un mod de ieșire, selectați NTSC sau PAL. Dacă modul de ieșire și dispozitivul nu corespund (de exemplu, dacă specificați NTSC ca mod de ieșire, dar vă conectați la un dispozitiv în modul PAL), în previzualizare apar pete negre.
- Pentru a specifica proporția dimensiunilor dispozitivului de afișare, selectați Standard (4:3) sau Ecran lat (16:9) din meniul Proporție dimensiuni.

Notă: Setarea proporțiilor dimensiunilor determină opțiunile de plasare disponibile.

4 În Opțiuni imagini, selectați o opțiune de plasare pentru a stabili modul în care imaginea este afișată în dispozitivul de afișare:

Centru	Plasează centrul imaginii în centrul ecranului, decupând porțiunile care se situează în exteriorul muchiilor de afișare ale dispozitivului de previzualizare video.
CasetăPicior	Afișează o imagine 4:3 pe un ecran 16:9 plasând centrul imaginii în centrul ecranului și dungi gri în partea stângă și în partea dreaptă a imaginii. Opțiunea este disponibilă numai dacă ați selectat Ecran lat (16:9) pentru proporția dimensiunilor dispozitivului.
Decupaj la 4:3	Afișează o imagine 16:9 pe un ecran 4:3 plasând centrul imaginii în centrul ecranului fără distorsiuni și decupând marginile din dreapta și din stânga ale cadrului care se situează în afara muchiilor ecranului dispozitivului de previzualizare video. Opțiunea este disponibilă numai dacă ați selectat Standard (4:3) pentru proporțiile dimensiunii dispozitivului.
Casetă literă	Scalează o imagine 16:9 pentru a se încadra pe un ecran 4:3. În partea superioară și inferioară a imaginii sunt afișate benzi gri din cauza diferenței proporțiilor dimensiunii între imaginea 16:9 și ecranul 4:3. Aceasta păstrează proporțiile dimensiunii ecranului fără a decupa sau a distorsiona imaginea. Opțiunea este disponibilă numai dacă ați selectat Standard (4:3) pentru proporțiile dimensiunii dispozitivului.
Decupaj la 14:9/Casetă literă	Afișează o imagine pe ecran lat decupată la proporții ale dimensiunii de 14:9 de cu benzi negre plasate fie în partea superioară, fie în partea inferioară a imaginii (când este vizualizată pe un ecran 4:3) sau în partea stângă și dreaptă (când este vizualizată pe un ecran 16:9). Aceasta păstrează proporția dimensiunilor ecranului fără a distorsiona imaginea.

5 Selectați o opțiune din meniul Dimensiune imagine pentru a controla scalarea pixelilor documentului la dispozitivul de afișare:

Fără scalare	Nu aplică nicio scalare verticală în imagine. Imaginea este decupată, dacă înălțimea este mai mare decât cea a afișajului video.
---------------------	--

Scalare pentru încadrare în interiorul cadrului	Mărește sau micșorează înălțimea și lățimea imaginii proporțional pentru a se încadra în cadrul video. Prin intermediul acestei opțiuni, o imagine 16:9 este afișată pe un ecran 4:3 sub formă de casetă literă, iar o imagine 4:3 este afișată pe un ecran 16:9 sub formă de casetă picior.
---	--

- 6 Bifați opțiunea Aplicare proporție dimensiuni în pixeli la previzualizare pentru a afișa imaginea utilizând raportul de aspect al pixelului (nepătrat) din document. Debifați această opțiune pentru a afișa imaginea așa cum apare pe monitorul calculatorului dvs. (pixel pătrat).

În mod prestabilit, caseta de validare Aplicare proporție dimensiuni pixeli la previzualizare este bifată pentru a păstra proporția pixelilor din imagine. În general, veți deselega această opțiune dacă se presupune că proporția pixelilor documentului este pătrată și doriți să vizualizați imaginea așa cum va apărea pe monitorul computerului (pixel pătrat).

- 7 Faceți clic pe OK pentru a exporta documentul pe dispozitivul de afișare.

Salvarea și exportul clipurilor video și al animațiilor

Formate pentru exportul clipurilor video și al animațiilor

Puteți să salvați animațiile în format GIF pentru vizualizare pe Web.


În Photoshop Extended, clipurile video și animațiile pot fi salvate ca filme QuickTime sau fișiere PSD. Dacă nu redați activitatea dvs. pe video, atunci salvarea fișierului ca PSD este soluția cea mai bună, deoarece păstrează editările și salvează fișierul într-un format care este acceptat de aplicațiile video digitale Adobe și de numeroase aplicații de editare a filmelor.

Pentru un clip video referitor la utilizarea secvențelor de imagini, vizitați www.adobe.com/go/vid0026_ro.

Optimizarea cadrelor din animație

După ce finalizați animația, trebuie să o optimizați în vederea descărcării eficiente într-un browser Web. Puteți să optimizați o animație în două moduri:

- Optimizați cadrele pentru a include numai suprafețele care se modifică de la un cadru la altul. Astfel, se reduce semnificativ dimensiunea fișierului GIF animat.
- Dacă salvați animația ca imagine GIF, optimizați-o așa cum ați proceda cu o imagine GIF. Este aplicată o tehnică specială de cuantizare în animații pentru a garanta că tiparele de cuantizare sunt consecvente în toate cadrele și pentru a evita licărirea în timpul redării. Datorită acestor funcții de optimizare suplimentare, este posibil să dureze mai mult optimizarea unui GIF animat față de optimizarea unui GIF standard.

 Când optimizați culori într-o animație, utilizați paleta Adaptativ, Perceptual sau Selectiv. Aceasta asigură consecvența culorilor în cadre.

- 1 (Photoshop Extended) Asigurați-vă că paleta Animație este în modul Animație cu cadre.
- 2 Selectați Optimizare animație din meniul paletelor Animație.
- 3 Setați următoarele opțiuni:

Casetă de încadrare	Decupează fiecare cadru la suprafața modificată din cadrul precedent. Fișierele de animație create cu ajutorul acestei opțiuni sunt mai mici, dar incompatibile cu programele de editare GIF care nu acceptă această opțiune. (Această opțiune este selectată în mod prestabilit și este recomandată.)
---------------------	--

<p>Eliminare pixeli redundanți</p>	<p>Transformă toți pixelii nemodificați din cadrul precedent în pixeli transparenți. Pentru ca eliminarea pixelilor redundanți să funcționeze, trebuie să fie selectată opțiunea Transparență din paleta Optimizare. (Această opțiune este selectată în mod prestabilit și este recomandată.)</p> <p><i>Important: Când utilizați opțiunea Eliminare pixeli redundanți, setați metoda de eliminare a cadrelor la Automat. (Consultați “Selectarea unei metode de dispunere” la pagina 565.)</i></p>
---	---

4 Faceți clic pe OK.

Consultați și

“Optimizarea unei imagini pentru Web” la pagina 520

“Opțiuni de optimizare GIF și PNG-8” la pagina 525

Aplatizarea cadrelor în straturi

Când aplatizați cadre în straturi, este creat un singur strat pentru fiecare cadru dintr-un strat video. Această opțiune poate fi utilă dacă, de exemplu, exportați cadre video individuale ca fișiere de imagini separate sau dacă intenționați să utilizați partea video a unui obiect static dintr-o stivă de imagini.

- 1 Selectați stratul video din paleta Animație sau Straturi.
- 2 În paleta Animație, selectați Aplatizare cadre în straturi din meniul paletei.

Consultați și

“Stive de imagini (Photoshop Extended)” la pagina 589

Exportul clipurilor video

Notă: În Photoshop, puteți să exportați fișiere QuickTime sau secvențe de imagini. În Photoshop Extended, puteți să exportați animații cu cronologie cu straturi video.

- 1 Selectați Fișier > Export > Randare video.
- 2 În caseta de dialog Randare video, introduceți un nume pentru clipul video sau secvența de imagini.
- 3 Faceți clic pe butonul Selectare dosar, deplasați-vă la locul în care doriți să salvați clipul video și apoi faceți clic pe Selectare.
Pentru a crea un dosar care să conțină clipul video exportat, selectați opțiunea Creare subdosar nou și introduceți un nume pentru subdosar.
- 4 Din Opțiuni fișier, selectați Export QuickTime și apoi selectați un format de fișier din meniul pop-up.
- 5 (Opțional) În funcție de formatul de fișier video QuickTime selectat, faceți clic pe butonul Setări și specificați setările pentru export.

Notă: iPod (320x240) utilizează automat setările H.264 (Calitate ridicată, RGB 24 biți).

- 6 Selectați una dintre următoarele opțiuni din Interval:
 - **Toate cadrele** Randează toate cadrele din documentul Photoshop.
 - **În cadru** Vă permite să specificați un anumit cadru pentru randare.
 - **Cadre selectate curent** Randează cadrele selectate de către bara spațiului de lucru din paleta Animație.
- 7 (Opțional) Specificați opțiuni de randare:

- **Canal Alfa** Specifică modul de randare a canalelor alfa. (Această opțiune este disponibilă în formatele care acceptă Canal alfa, cum ar fi PSD sau TIFF).
- **Frecvență cadre** Stabilește numărul de cadre pe secundă (cps) redade de clipul video randat.

8 Faceți clic pe Randare.

Consultați și

“Interpretarea lungimii clipului video (Photoshop Extended)” la pagina 551

Formate de fișiere pentru exportul QuickTime

3G Format de fișier creat pentru dispozitivele mobile de generația a treia. 3G se bazează pe formatul de fișier MP4.

FLC Format de animație pentru redarea animațiilor generate pe computer pe stațiile de lucru, pe computere Windows și Mac OS. Acest format este denumit și FLI.

Flash Video (FLV) Formatul Adobe pentru transmiterea în flux a fișierelor audio și video prin Web și alte rețele (trebuie să instalați un decodor FLV QuickTime).

iPod (320x240) Fișier .m4v care conține un clip video H.264 și AAC optimizate pentru redare pe iPod.

QuickTime Movie Arhitectura multimedia Apple Computer care include un număr de codecuri.

AVI Audio Video Interleave (AVI) este un format pentru date audio/video de pe calculatoare Windows.

DV Stream Format video cu compresie între cadre care utilizează interfața FireWire (IEEE 1394) pentru transferul clipurilor video pe sisteme de editare neliniare.

Secvență de imagini Secvență de imagini statice care se află într-un dosar și utilizează același tipar numeric sau alfabetic pentru numele fișierului (cum ar fi Secvență 1, Secvență 2 etc.).

MPEG-4 Standard multimedia pentru livrarea fluxurilor audio și video într-un interval de lățimi de bandă.

Notă: De asemenea, Photoshop acceptă și alte formate terțe, cum ar fi Avid AVR Codecs; oricum, trebuie instalate codecurile necesare QuickTime.

Setări pentru export 3G

Pentru informații suplimentare despre setările 3G, căutați 3G pe site-ul Apple Computer.

Format fișier 3GPP și 3GPP2 reprezintă standarde pentru crearea, furnizarea și redarea fișierelor multimedia prin intermediul rețelelor wireless de mare viteză de generația a treia. 3GPP este destinat rețelelor GSM, iar 3GPP2 este destinat rețelelor CDMA 2000. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie) și AMC (EZmovie) sunt destinate rețelelor specifice. 3GPP (Mobile MP4) este destinat serviciului 3G i-motion NTT DoCoMo. 3GPP2 (EZmovie) este destinat serviciului de rețea 3G de la KDD. AMC (EZmovie) este destinat abonaților KDDI cu telefoane compatibile AMC.

Video Selectați Video din meniul pop-up de sub meniul Format fișier și specificați următoarele:

- **Format video** Selectează codecul utilizat pe parcursul exportului clipului video. Dacă videoclipul sursă are o singură pistă video și este deja comprimat, puteți să selectați Trecere prin pentru ca fișierul video să nu mai fie comprimat din nou.

- **Frecvență date** Specifică kilobiții pe secundă (kbps) de pe parcursul redării. O frecvență mai ridicată pentru kbps îmbunătățește de obicei calitatea redării filmului; oricum, nu selectați o frecvență a datelor mai ridicată decât lățimea de bandă disponibilă.

- **Optimizat pentru** Specifică metoda de livrare intenționată, dacă ați selectat H.264 din meniul Fomat video. Această setare transmite codecului cantitatea de date care poate varia peste și sub frecvența de date selectată.

- **Dimensiune imagine** Specifică un standard pentru transmiterea fișierului către un telefon mobil. Curent păstrează dimensiunea materială a sursei; fișierul rezultat nu poate fi redat pe un telefon mobil. Selectați Personalizat pentru a specifica o dimensiune care nu este inclusă în meniu.

- **Păstrare proporție dimensiuni utilizând** Specifică o opțiune când modificați dimensiunea imaginii, iar filmul trebuie scalat la dimensiuni noi. Casetă literă scalează sursa proporțional pentru a se încadra în diafragma curată, adăugând bare negre în partea superioară, inferioară sau în părțile laterale conform necesităților. Decupează părțile centrale, scalează și taie la diafragma curată. Încadrare în dimensiune ajustează la dimensiunea destinație, încadrând în partea cea mai lungă și scalând, dacă este necesar.

- **Frecvență cadre** Specifică cadrele pe secundă (kbps) de pe parcursul redării. În majoritatea cazurilor, clipul video va avea o calitate mai bună dacă selectați un număr care este divizibil exact cu numărul de cadre pe secundă din sursă. De exemplu, dacă sursa este captată la 30 cps, selectați o frecvență a cadrelor de 10 sau 15. Nu selectați o frecvență mai mare decât cea a materialului sursă.

- **Cadru cheie** Specifică frecvența de creare a cadrelor cheie în fișierul video exportat. O frecvență mai ridicată a cadrelor cheie (număr mai mic) îmbunătățește calitatea video, dar mărește dimensiunea fișierului.

- **Opțiuni video** Dacă este disponibil, faceți clic pe butonul Opțiuni video pentru a deschide caseta de dialog Setări video 3G avansate. În funcție de clipul video, puteți să specificați dacă adăugați marcate de re-sincronizare în interiorul cadrelor video pentru a vă ajuta să recuperați pachetele pierdute în timpul transmiterii în flux. În cazul clipurilor video H.264, puteți de asemenea să accelerați procesul de compresie (de exemplu, în scopuri de previzualizare), selectând Codare mai rapidă (O singură trecere). Opțiunea prestabilită, Cea mai bună calitate (Mai multe treceri) permite codecului să stabilească numărul de treceri necesare pentru compresia datelor în vederea obținerii celei mai bune calități.

Audio Deși opțiunea Audio este disponibilă în meniul pop-up de sub meniul Format fișier, Photoshop Extended CS3 nu acceptă piste audio.

Text Selectați Text din meniul pop-up de sub meniul Format fișier și specificați următoarele:

- **Format text** Specificați formatarea sau absența formătărilor pentru afișarea textului pe dispozitive mobile.

- **Codare text** Selectează codarea UTF8, UTF16 sau STML Native (dacă este disponibilă).

- **Solicitare funcție text pe telefon** Permite redarea filmului, numai dacă textul poate fi afișat pe dispozitivul de recepție. Deselectați această opțiune pentru a permite redarea fișierului audio sau video, chiar dacă textul nu poate fi afișat pe dispozitiv.

Notă: Aceste opțiuni sunt disponibile numai dacă fișierul video are o pistă de text, cum ar fi credite, titluri, subtitrări etc.

Transmitere în flux Selectați Transmitere în flux din meniul pop-up de sub meniul Format fișier și specificați următoarele:

- **Activare transmitere în flux** Creează un fișier pentru transmitere RTSP către QuickTime Player. Această opțiune creează o pistă de sugestie (instrucțiuni necesare pentru transmiterea în flux a unui fișier).

- **Optimizare pentru server** Ajută serverul să proceseze fișierul mai rapid, dar mărește dimensiunea acestuia.

Avansat Selectați Avansat din meniul pop-up de sub meniul Format fișier și specificați următoarele:

- **Distribuție restricționată** Specifică de câte ori poate fi redat fișierul pe telefon după descărcare. De asemenea, specifică opțiunile de expirare a fișierului: setați fișierul să expire într-un număr de zile sau introduceți o dată. Dacă fișierul dvs. are formatul Mobile MP4 sau EZmovie, puteți să restricționați distribuția, astfel încât, odată aflat pe un telefon, să nu mai poată fi trimis sau copiat altundeva.

- **Fragmentare film** Permite descărcarea fișierului prin HTTP în bucăți mici, astfel încât redarea să înceapă mai rapid, iar fișierele mari să poată fi redade pe telefon (doar fragmentul, nu filmul întreg trebuie să se încadreze pe telefon simultan).

Setări pentru exportul FLC

Următoarele opțiuni sunt disponibil în caseta de dialog Setări export FLC:

Tabel culori Specifică tabelul de culori utilizând culorile sistemului Windows sau culorile sistemului Mac OS din filmul exportat.

Mișcare Setează frecvența cadrelor la redare.

Specificarea setărilor pentru exportul AVI

1 În caseta de dialog Randare video, selectați Export QuickTime și apoi AVI din meniul pop-up.

2 Faceți clic pe butonul Setări.

3 Asigurați-vă că este selectată opțiunea Video în caseta de dialog Setări AVI.

Important: Deși caseta de dialog Setări AVI conține Opțiuni sunet, Photoshop Extended CS3 nu acceptă piste audio.

4 Faceți clic pe butonul Setări din Video și setați următoarele:

Tip compresie	Selectează compresorul video (Codec) pentru comprimarea clipului video. Pentru calitatea cea mai bună la frecvența de date cea mai redusă (sau cel mai mic fișier), se recomandă H.264.
Cadre pe secundă	<p>Specifică numărul de imagini separate afișate în fiecare secundă. NTSC este formatul video standard și are 29,97 cps. PAL este un format video european cu 25 cps. Standardul pentru film este de 24 cps. Filmele QuickTime sunt uneori create la o frecvență a cadrelor mai scăzută pentru a reduce lățimea de bandă și cerințele CPU.</p> <p>Filmele cu o frecvență a cadrelor mai ridicată afișează mișcarea mai bine, dar dimensiunile fișierelor sunt mai mari. Dacă selectați o frecvență a cadrelor mai scăzută decât frecvența curentă a filmului, cadrele sunt șterse. Dacă selectați un număr mai ridicat decât frecvența curentă a cadrelor filmului, cadrele existente sunt duplicate (nu se recomandă, deoarece mărește dimensiunea fișierului fără a îmbunătăți calitatea). În majoritatea cazurilor, clipul video va avea o calitate mai bună dacă selectați un număr care este divizibil exact cu numărul de cadre pe secundă din sursă. De exemplu, dacă sursa este captată la 30 cps, selectați o frecvență a cadrelor de 10 sau 15. Nu selectați o frecvență mai mare decât cea a materialului sursă.</p>
Cadru cheie la fiecare	Specifică frecvența cadrelor cheie. O frecvență mai ridicată a cadrelor cheie (număr mai mic) îmbunătățește calitatea video, dar mărește dimensiunea fișierului. La unele compresoare, este inserat automat un cadru cheie suplimentar, dacă imaginea s-a modificat prea mult de la un cadru la următorul. În general, este suficient un cadru cheie la fiecare 5 secunde (înmulțiți cadrele pe secundă cu 5). În cazul în care creați un fișier pentru transmitere în flux RTSP și aveți dubii legate de siguranța rețelei de transmisie, este posibil să doriți să creșteți frecvența cadrelor cheie la un cadru cheie la fiecare 1 sau 2 secunde.
Limitare frecvență date la	Specifică kilobiții pe secundă (kbps) de pe parcursul redării. O frecvență mai ridicată pentru kbps îmbunătățește de obicei calitatea redării filmului; oricum, nu selectați o frecvență a datelor mai ridicată decât lățimea de bandă disponibilă.

Adâncime	Specifică numărul de culori care urmează să fie inclus într-un clip video pentru export. Acest meniu nu este disponibil, în cazul în care codecul selectat acceptă doar o adâncime de culoare.
Calitate	Dacă este disponibil, trageți de glisor sau introduceți o valoare pentru a ajusta calitatea imaginii clipului video exportat și, în consecință, dimensiunea fișierului acestuia. Dacă utilizați același codec pentru captură și export și ați randat previzualizări ale unei secvențe, puteți să salvați timpul de randare potrivit setarea calității exportului cu setarea calității captării inițiale. Creșterea calității peste calitatea captării inițiale nu conduce la creșterea calității, dar poate avea ca rezultat mărirea timpilor de randare.
Mod scanare	Specifică dacă filmul exportat are câmpuri (Întreșut) sau nu are niciun câmp (Progresiv).
Proporție dimensiuni	Specifică o proporție a dimensiunilor de 4:3 sau 16:9 pentru filmul exportat.
Opțiuni	(Numai Intel Indeo® Video 4.4) Setează compresia, opțiunile de transparență și accesul pentru codecul Intel Indeo® Video 4.4 Codec.

Setări pentru exportul fluxului DV

Următoarele setări sunt disponibile în caseta de dialog Setări export DV:

Format DV Specifică formatul DV sau DVCPRO pentru clipul video exportat.

Format video Specifică standardul de transmisie video NTSC sau PAL.

Mod scanare Specifică dacă filmul exportat are câmpuri întreșute sau nu are niciun câmp (Scanare progresivă).

Proporție dimensiuni Specifică o proporție a dimensiunilor de 4:3 sau 16:9.

Păstrare proporție dimensiuni utilizând Specifică o opțiune, dacă filmul este scalat la dimensiuni noi ale pixelilor. Casetă literă scalează sursa proporțional pentru a se încadra în diafragma curată, adăugând bare negre în partea superioară, inferioară sau în părțile laterale conform necesităților. Decupează părțile centrale, scalează și taie la diafragma curată.

Important: Deși caseta de dialog Setări export DV conține Opțiuni audio format, Photoshop Extended CS3 nu acceptă piste audio.

Specificarea setărilor pentru exportul MPEG-4 (Photoshop Extended)

- 1 În caseta de dialog Randare video, selectați Export QuickTime și apoi faceți clic pe butonul Setări.
- 2 În caseta de dialog Setări export MPEG-4, selectați MP4 sau MP4 (ISMA) din meniul Format fișier. Formatul MP4 (ISMA) asigură utilizarea cu dispozitive fabricate de membri ISMA.
- 3 În Video, specificați următoarele:

Format video	Selectează codecul pentru comprimarea clipului video. Pentru calitatea cea mai bună la frecvența de date cea mai redusă (sau cel mai mic fișier), se recomandă H.264. Dacă este necesar ca fișierul să fie redat pe un dispozitiv care acceptă fișiere video MPEG-4, selectați MPEG-4 de bază sau MPEG-4 îmbunătățit, în funcție de dispozitivul destinație. Dacă pista video a filmului sursă este deja comprimată, puteți să selectați Trecere prin pentru ca fișierul video să nu mai fie comprimat din nou.
---------------------	---

Frecvență date	Specifică kilobiții pe secundă (kbps) de pe parcursul redării. O frecvență mai ridicată pentru kbps îmbunătățește de obicei calitatea redării filmului; oricum, nu selectați o frecvență a datelor mai ridicată decât lățimea de bandă disponibilă.
Optimizat pentru	Specifică cât de mult frecvența datelor poate varia peste și sub frecvența de date selectată.
Dimensiune imagine	Specifică dimensiunile pixelilor pentru fișierul video exportat. Curent păstrează dimensiunea materială a sursei. Pentru a specifica o dimensiune neinclusă în meniul Dimensiune imagine, selectați Personalizat.
Păstrare proporție dimensiuni utilizând	Specifică o opțiune, dacă filmul trebuie scalat la dimensiuni noi ale pixelilor. Casetă literă scalează sursa proporțional pentru a se încadra în diafragma curată, adăugând bare negre în partea superioară, inferioară sau în părțile laterale conform necesităților. Decupează părțile centrale, scalează și taie la diafragma curată. Încadrare în dimensiune ajustează la dimensiunea destinație, încadrând în partea cea mai lungă și scalând, dacă este necesar.
Frecvență cadre	Specifică frecvența cadrelor pentru redarea fișierului video exportat. De obicei, clipul video va avea o calitate mai bună dacă selectați un număr care este divizibil exact cu numărul de cadre pe secundă din sursă. De exemplu, dacă sursa este captată la 30 cps, selectați o frecvență a cadrelor de 10 sau 15. Nu selectați o frecvență mai mare decât cea a materialului sursă.
Cadru cheie	Specifică generarea automată a cadrelor cheie sau cât de frecvent sunt create cadre cheie în fișierul video exportat. O frecvență mai ridicată a cadrelor cheie (număr mai mic) îmbunătățește calitatea video, dar mărește dimensiunea fișierului.

4 (Numai pentru formatul de fișier MP4) Faceți clic pe butonul Opțiuni video și specificați următoarele:

Marcaje resincronizare	(Numai MPEG-4 de bază și MPEG-4 îmbunătățit) Utilizează marcaje de resincronizare în fluxul de biți video. Aceasta ajută la reluarea sincronizării în urma erorilor de transmisie.
Restricționare profil(uri) la	(Numai H.264) Selectează profilurile pentru redarea fișierelor video pe un dispozitiv care respectă unul sau mai multe profiluri ale standardului.
Mod codare	(Numai H.264) Specifică dacă doriți cea mai bună calitate sau o codare mai rapidă.

Specificarea setărilor pentru QuickTime Movie (Photoshop Extended)

1 În caseta de dialog Randare video, selectați Export QuickTime și apoi QuickTime Movie din meniul pop-up.

2 Faceți clic pe butonul Setări.

3 Asigurați-vă că este selectată opțiunea Video în caseta de dialog Setări film.

Important: Deși caseta de dialog Setări film conține Opțiuni sunet, Photoshop Extended CS3 nu acceptă piste audio.

4 Faceți clic pe butonul corespunzător din Video pentru a seta următoarele opțiuni:

Setări	Deschide caseta de dialog Setări compresie video standard pentru a putea seta compresia video și opțiunile aferente.
Filtru	Deschide caseta de dialog Selectare filtru video, în care puteți să aplicați efecte video QuickTime încorporate.
Dimensiune	Deschide caseta de dialog Export setări dimensiune pentru a specifica dimensiunile pixelilor pentru fișierul video exportat.

- 5 (Opțional) Dacă filmul dvs. este transmis prin Internet, selectați Pregătire pentru transmitere în flux prin Internet și apoi una din opțiunile următoare:

Pornire rapidă	Configurează filmul să înceapă să ruleze de pe un server Web înainte ca acesta să se fi descărcat complet pe hard-discul calculatorului unui utilizator.
Antet comprimat pentru pornire rapidă	Comprimă antetul filmului fără pierderi și configurează filmul să înceapă să ruleze de pe un server Web înainte să se fi descărcat complet pe hard-discul calculatorului utilizatorului.
Transmitere în flux sugerată	Configurează filmul să fie transmis în flux de către un server de transmitere în flux QuickTime.

Setări de compresie video standard QuickTime

Următoarele opțiuni sunt disponibile în caseta de dialog Setări de compresie video standard QuickTime:

Tip compresie Selectați codetul care va fi aplicat la exportul unui fișier.

Mișcare Specificați frecvența cadrelor pentru clipul dvs. video selectând numărul de cadre pe secundă (cps). Unele codecuri acceptă un anumit set de frecvențe ale cadrelor. Mărirea frecvenței cadrelor poate produce mișcări mai line (în funcție de frecvențele inițiale ale cadrelor din fișierele video sursă), dar utilizează mai spațiu de pe disc. Dacă este posibil, specificați cât de des sunt generate cadrele cheie. Anumite codecuri QuickTime utilizează diferențierea cadrelor pentru a comprima fișierul video, preluând un cadru cu imaginea completă a informațiilor video și generând un număr de cadre stocând numai diferențele dintre fiecare cadru și primul cadru cu imagine completă. Primul cadru cu imagine completă se numește cadru cheie (a nu se confunda cu cadrele cheie utilizate în modul Cronologie al paletii Animație).

Frecvență date Selectați (dacă există disponibil pentru compresorul selectat) și introduceți o frecvență a datelor pentru a plasa o limită superioară pe cantitatea de date video produse de către fișierul video exportat în momentul redării.

Compresor Setări opțiunile specifice compresorului pentru codetul selectat. Faceți clic pe butonul Opțiune (dacă este disponibil) pentru a specifica opțiuni suplimentare pentru compresor. Dacă sunt disponibile, selectați adâncimea de culoare sau numărul de culori care urmează să fie incluse în fișierul video pe care îl exportați. Acest meniu nu este disponibil, în cazul în care codetul selectat acceptă doar o adâncime de culoare.

Dacă glisorul Calitate este disponibil în Compresor, trageți de glisor sau introduceți o valoare pentru a ajusta calitatea imaginii clipului video exportat și, în consecință, dimensiunea fișierului acestuia. Dacă utilizați același codec pentru captură și export și ați randat previzualizări ale unei secvențe, puteți să salvați timpul de randare privind setarea calității exportului cu setarea calității captării inițiale. Creșterea calității peste calitatea captării inițiale nu conduce la creșterea calității, dar poate avea ca rezultat mărirea timpilor de randare.

Notă: Opțiunile pentru compresor nu sunt disponibile pentru Codec videocomponentă.

Setările pentru dimensiunea filmului QuickTime

Următoarele setări sunt disponibile în caseta de dialog Export setări dimensiune:

Dimensiuni Specifică dimensiunea cadrului pentru filmul exportat. Dacă doriți să specificați o dimensiune a cadrului care nu este inclusă în meniul Dimensiuni, selectați Personalizat și introduceți valori pentru Lățime și Înălțime.

Păstrare proporție dimensiuni utilizând Specifică o opțiune, dacă filmul este scalat la o dimensiune nouă pentru cadru. Casetă literă scalează sursa proporțional pentru a se încadra în diafragma curată, adăugând bare negre în partea superioară, inferioară sau în părțile laterale conform necesităților. Decupează părțile centrale, scalează și taie la diafragma curată. Încadrare în dimensiuni ajustează la dimensiunea destinație, încadrând în partea cea mai lungă și scalând, dacă este necesar.

De-întrețesere fișier video sursă De-întrețese cele două câmpuri în fiecare cadru video întrețesut.

Exportul secvențelor de imagini

- 1 Selectați Fișier > Export > Randare video.
- 2 În caseta de dialog Randare video, introduceți un nume pentru clipul video sau secvența de imagini.
- 3 Faceți clic pe butonul Selectare dosar, deplasați-vă la locul în care doriți să salvați clipul video și apoi faceți clic pe Selectare.
Pentru a crea un dosar care să conțină fișierele exportate, selectați opțiunea Creare subdosar nou și introduceți un nume pentru acesta.
- 4 Din Opțiuni fișier, selectați Secvențe de imagini și apoi selectați un format de fișier din meniul pop-up.
- 5 (Opțional) Faceți clic pe butonul Setări pentru a seta opțiuni pentru salvarea fișierelor.
Pentru informații suplimentare referitoare la formatele fișierelor și la opțiunile de export ale acestora, consultați și “Formate de fișiere” la pagina 455 și “Salvarea și exportul fișierelor în alte formate” la pagina 446.
- 6 (Opțional) Dacă ați selectat Secvență de imagini în pasul al 4-lea, introduceți numărul de pornire și selectați numărul de cifre din meniul pop-up Cifre.
Această opțiune specifică sistemul de numerotare pentru fișierele care conțin secvențe de imagini exportate.
- 7 Utilizați meniul pop-up Dimensiune pentru a specifica dimensiunile pixelilor pentru fișierele exportate.
- 8 Selectați una dintre următoarele opțiuni din Interval:
 - **Toate cadrele** Randează toate cadrele din documentul Photoshop.
 - **În cadru** Vă permite să specificați un anumit cadru pentru randare.
 - **Cadre selectate curent** Randează cadrele selectate de către bara spațiului de lucru din paleta Animație.
- 9 (Opțional) Specificați opțiuni de randare:
 - **Canal Alfa** Stabilește cum sunt randate canalele alfa în fișierele exportate.
 - **Frecvență cadre** Stabilește numărul de cadre pe secundă (cps) redade de secvența de imagini.

Notă: Opțiunile de randare disponibile depind de formatul de fișier pentru export selectat.
- 10 Faceți clic pe Randare.

Consultați și

“Interpretarea lungimii clipului video (Photoshop Extended)” la pagina 551

Setările exportului secvenței de imagini pentru exportul în QuickTime

Următoarele setări sunt disponibile în caseta de dialog Export setări secvență de imagini:

Format Selectează un format de fișier pentru imaginile exportate.

Cadre pe secundă Setează frecvența cadrelor pentru secvența de imagini.

Inserare spațiu înainte de număr Inserează un spațiu între nume și numărul generat în numele fișierului imaginii.

Opțiuni Dacă este disponibil, faceți clic pe butonul Opțiuni și specificați setările de export pentru formatul fișierului selectat.

Pentru informații suplimentare referitoare la formatele specifice ale fișierelor și la opțiunile acestora, consultați și “Salvarea și exportul fișierelor în alte formate” la pagina 446 și “Formate de fișiere” la pagina 455.

Pentru un clip video referitor la utilizarea secvențelor de imagini, vizitați www.adobe.com/go/vid0026_ro.

Randarea canalului alfa în clipurile video și în secvențele de imagini (Photoshop Extended)

Clipurile video și secvențele de imagini cu canale alfa pot fi drepte sau premultiplycate. Dacă lucrați cu clipuri video sau cu secvențe de imagini care conțin canale alfa, este important să specificați modul în care Photoshop Extended interpretează

canalul alfa pentru a obține rezultatul așteptat. Când într-un document se află clipuri video sau imagini premultiplicate cu anumite culori de fundal, este posibil să obțineți imagini-fantomă sau halouri nedorite. Puteți să specificați o culoare mată, astfel încât pixelii semitransparenți să se amestece (să se multiplice) cu fundalul fără a produce halouri.

Ignorare Ignoră canalul alfa din clipul video.

Drept - Nemățuit Interpretează canalul alfa ca alfa drept. Dacă prin aplicația utilizată pentru crearea clipului video nu este premultiplicat canalul alfa, selectați această opțiune.

Premultiplicat - Mat Interpretează canalul alfa ca premultiplicat cu negru, alb sau o culoare. Dacă este necesar, faceți clic pe specimenul de culoare din caseta de dialog Interpretare lungime film pentru a deschide Adobe Color Picker pentru specificarea culorii mate.

Capitolul 19: Crearea de imagini tehnice

Adobe Photoshop CS3 Extended oferă instrumente puternice pentru analiza și editarea imaginilor tehnice, inclusiv integrarea cu MATLAB, suport pentru formatele de imagini medicale DICOM și tehnologia de stivuire a imaginilor pentru îmbunătățirea sofisticată a imaginilor. Instrumentele de măsurare vă permit să măsurați cu precizie conținutul complex al imaginilor, să înregistrați date și să afișați scale de măsurare. Cu straturile 3D puteți deschide și manipula modele 3D, puteți edita texturi de modele și puteți combina straturi 3D și 2D în imagini compozite.

Photoshop și MATLAB (Photoshop Extended)

Despre Photoshop și MATLAB (Photoshop Extended)

MATLAB este un limbaj de calcul tehnic de nivel înalt și un mediu interactiv pentru dezvoltarea algoritmilor, vizualizarea datelor și calculul numeric. Cu Photoshop Extended puteți vizualiza imagini MATLAB, puteți procesa rezultatele în Photoshop și puteți combina comenzi MATLAB cu caracteristici de editare a imaginilor din Photoshop.

Odată ce v-ați conectat la Photoshop din MATLAB, introduceți comenzi în prompt-ul de comandă MATLAB pentru a efectua operații în Photoshop. Puteți rula algoritmi MATLAB și puteți vizualiza rezultatele în imaginea din Photoshop.

Notă: Comunicarea dintre Photoshop și MATLAB utilizează interfața JavaScript din Photoshop și interfața bibliotecii MATLAB.

Configurarea Photoshop și MATLAB (Photoshop Extended)

Instalați Photoshop și MATLAB pe calculator. Odată ce ați instalat Photoshop Extended și MATLAB, trebuie să verificați integrarea MATLAB.

Verificarea integrării MATLAB

- 1 Porniți Photoshop Extended și apoi MATLAB.
- 2 Din MATLAB, adăugați calea Photoshop/MATLAB, inclusiv subdosarele.
- 3 În prompt-ul MATLAB, deschideți dosarul MATLAB, localizați și deschideți dosarul Tests (Teste), apoi introduceți `testall`.
- 4 Photoshop și MATLAB rulează o serie de teste pentru a asigura integrarea între cele două programe și afișează un raport sumar.

(Opțional) Setarea accesului la Photoshop din MATLAB

Puteți configura o cale către Photoshop Extended pentru a permite accesul direct la comenzile Photoshop din MATLAB.

- 1 Din MATLAB, selectați Fișier > Setare cale.
- 2 Faceți clic pe Adăugare dosar și selectați dosarul MATLAB în care este instalat Photoshop Extended.
- 3 Faceți clic pe Salvare și apoi pe Închidere.
- 4 Din meniul MATLAB, selectați Fișier > Preferințe.
- 5 În caseta de dialog Preferințe, faceți clic pe arborele General (stânga sus).
- 6 Faceți clic pe butonul Actualizare cache cale casetă instrumente.
- 7 Faceți clic pe Aplicare și apoi pe OK.

Conectați-vă la/deconectați-vă de la Photoshop din MATLAB (Photoshop Extended)

❖ În MATLAB, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Pentru a lansa sau a vă conecta la Photoshop, tastați `ps launch`, apoi apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

- Pentru a vă deconecta de la Photoshop și a părăsi aplicația, tastați `psquit`, apoi apăsați Enter (Windows) sau Return (Mac OS).

Utilizarea asistenței și noțiuni introductive (Photoshop Extended)

Sistemul de asistență MATLAB include exemple ale unui flux de lucru MATLAB/Photoshop.

- 1 Selectați Asistență > Asistență pentru toată familia de produse.

Se va afișa o casetă de instrumente Photoshop cu elemente de submeniu, inclusiv Exemple pentru noțiuni introductive. Dacă nu este afișată caseta de instrumente Photoshop, încercați următorii pași.

- 2 Faceți clic pe butonul Start.
- 3 Selectați Instrumente desktop > Vizualizare fișiere sursă.
- 4 Faceți clic pe butonul Reîmprospătare star, apoi pe Închidere, apoi reîncercați meniul Asistență.

Comenzile MATLAB (Photoshop Extended)

Introducerea de comenzi în linia de comandă MATLAB vă permite să vă conectați la și să vă deconectați de la Photoshop, precum și să generați pixeli care pot fi văzuți într-un document Photoshop.

Pentru o listă a tuturor comenzilor MATLAB Photoshop, parcurgeți fișierul `psfunctions.cat.html`, disponibil în dosarul MATLAB din directorul în care ați instalat aplicația Photoshop. Introduceți `help` (numele comenzii) în prompt-ul de comandă MATLAB pentru o descriere mai detaliată a fiecărei comenzi, inclusiv sintaxa, argumentele și exemplele.

Notă: Toate comenzile MATLAB sunt acceptate pentru caracterele japoneze. MATLAB pentru Windows acceptă o interfață de utilizator în limba japoneză pe sistemele WinXP în limba japoneză. MATLAB pentru Mac OS acceptă numai engleza (US) pe sistemele Mac OS în limba japoneză. Pentru mai multe informații, contactați The MathWorks, Inc.

Crearea unui document nou în MATLAB (Photoshop Extended)

- 1 În MATLAB, introduceți `psnewdoc`.

- 2 Pentru a specifica atributele noului document, introduceți una dintre următoarele:

- Pentru a crea un document nou utilizând valorile prestabilite, introduceți `psnewdoc()`. Pentru informații privind valorile prestabilite, vezi mai jos.
- Pentru a crea un document nou cu lățime și înălțime specificate, introduceți `psnewdoc(W,H)`. Valorile W și H utilizează unitățile curente setate în opțiunea Unități și rigle din caseta de dialog Preferințe Photoshop. Celelalte atribute ale documentului sunt setate la valorile prestabilite.

Notă: Introduceți "undefined" ca șir pentru a omite argumente de intrare. Dimensiunea prestabilită pentru un document nou este 504 x 360 pixeli.

- Pentru a crea un document nou și a specifica atributele, introduceți `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`. Pentru informații despre atributele noului document, vezi mai jos.

Acesta este un exemplu de cod pentru crearea unui nou document și specificarea tuturor atributelor în MATLAB:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated (SWOP) v2')
```

Atributele și valorile prestabilite ale noului document

Dacă introduceți `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`, veți crea un document nou cu valori pentru următoarele atribute:

W Specifică lățimea documentului, utilizând unitățile curente din opțiunea Unități și rigle din caseta de dialog Preferințe Photoshop. Lățimea prestabilită este 504 pixeli.

H Specifică înălțimea documentului, utilizând unitățile curente din opțiunea Unități și rigle din caseta de dialog Preferințe Photoshop. Înălțimea prestabilită este 360.

R Specifică rezoluția. Valoarea prestabilită este 72 ppi.

N Specifică numele documentului. Valoarea prestabilită este Untitled-X, unde X este indicele pentru documente noi.

- M** Specifică modul de culoare: RGB, CMYK, Lab, Bitmap, sau Tonuri de gri. Valoarea prestabilită este RGB.
- F** Specifică tot conținutul de fundal al documentului nou: Alb, Culoare fundal sau Transparent. Valoarea prestabilită este Alb.
- A** Specifică raportul aspectului pixelilor. Valoarea prestabilită este 1,0 (pătrat).
- B** Specifică adâncimea în biți: 1, 8, 16 sau 32. Valoarea prestabilită este 8.
- P** Specifică profilul de culoare. Valoarea prestabilită este spațiul de culoare de lucru pentru modul de culoare specificat. Spațiile de lucru sunt specificate în caseta de dialog Setări culoare Photoshop.

Fișierele DICOM (Photoshop Extended)

Despre fișierele DICOM (Photoshop Extended)

DICOM este cel mai comun standard pentru primirea scanărilor medicale. Photoshop Extended vă permite să deschideți și să lucrați cu fișiere DICOM (.dc3, .dcm, .dic sau nicio extensie). Fișierele DICOM pot conține mai multe "felii" sau cadre, care reprezintă diferite straturi ale unei scanări.

Photoshop citește toate cadrele dintr-un fișier DICOM și le convertește în straturi Photoshop. Photoshop poate citi fișiere DICOM pe 8, 10, 12 sau 16 biți. (Photoshop convertește fișierele pe 10 și 12 biți în fișiere pe 16 biți.)

Odată ce ați deschis un fișier DICOM în Photoshop, puteți utiliza orice instrument Photoshop pentru a ajusta, marca sau adnota fișierul. De exemplu, utilizați instrumentul Note pentru a adăuga un comentariu la fișier, instrumentul Creion pentru a marca o anumită zonă a scanării sau filtrul Praf și Zgârieturi pentru a elimina praful sau zgârieturile dintr-o scanare.

Puteți salva fișierele DICOM pe 8 biți în orice format acceptat de Photoshop (fișierele pe 16 biți trebuie salvate ca fișiere DICOM, format pentru documente mari, Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG sau TIFF).

Important: Când salvați un fișier ca DICOM, toate stilurile de straturi, ajustările, modurile de amestecare sau măștile sunt abandonate.

Puteți vizualiza și edita metadatele pentru fișierele DICOM în Bridge sau în caseta de dialog Informații fișier Photoshop. Fișierele DICOM acceptă automatizarea externă prin scripting (consultați "Despre scripting" la pagina 616).

Pentru un clip video referitor la fișierele DICOM, vizitați www.adobe.com/go/vid0028_ro.

Consultați și

"Adnotarea imaginilor" la pagina 462


"Pictura cu instrumentul Pensulă sau cu instrumentul Creion" la pagina 320

"Aplicarea filtrului Praf & Zgârieturi" la pagina 391

Deschiderea unui fișier DICOM (Photoshop Extended)

Înainte de a deschide un fișier DICOM, puteți specifica modul de deschidere a cadrelor DICOM (ca straturi sau într-o grilă), și puteți seta opțiuni (în caseta de dialog Import fișier DICOM) care marchează metadatele pacientului ca anonime și afișează acoperiri. Odată ce ați deschis fișierul în Photoshop, puteți efectua panoramări, măririi sau micșorări ale ferestrelor și modificarea nivelului ferestrelor.


Caseta de dialog pentru import DICOM afișează și informații din antetul DICOM — informații textuale despre fișier, cum ar fi dimensiunile acestuia, rezoluția datelor și dacă datele au fost comprimate.

 Puteți importa o secvență de mai multe fișiere DICOM cu cadru unic într-un fișier Photoshop unic cu mai multe straturi, utilizând Strat video nou din comanda Fișier. Consultați "Importul secvențelor de imagini (Photoshop Extended)" la pagina 549


Pentru un clip video referitor la deschiderea fișierelor DICOM, vizitați www.adobe.com/go/vid0028_ro.

1 Selectați Fișier > Deschidere, selectați un fișier DICOM și faceți clic pe Deschidere.

- 2 Selectați cadrele pe care doriți să le deschideți. Apăsați tasta Shift și faceți clic pentru a selecta mai multe cadre la rând. Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pentru a selecta cadre disparate. Faceți clic pe Selectare globală pentru a selecta toate cadrele.

 Pentru a parcurge rapid cadrele, utilizați roțița de derulare a mouse-ului (Windows) sau faceți clic pe butoanele dreapta sau stânga de sub zona de previzualizare mare.

- 3 Selectați una dintre următoarele opțiuni și faceți clic pe Deschidere.

Importul cadrelor	Importul cadrele ca straturi plasează cadrele DICOM pe straturi. Configurația Grilă afișează mai multe cadre într-o grilă (introduceți valorile în casetele Rânduri și Coloane pentru a specifica înălțimea și lățimea grilei).
Setul de date DICOM	Marcarea ca anonim suprascrive metadatele pacientului cu "anonimat". Opțiunea Afișare acoperiri afișează acoperiri cum ar fi adnotări, curbe sau text.
Plasarea în ferestre	Ajustați contrastul și luminozitatea cadrului cu ajutorul opțiunilor pentru plasarea în ferestre. Selectați Afișare opțiuni fereastră și ajustați lățimea ferestrei (contrast) și nivelul acesteia (luminozitate) prin introducerea valorilor în casetele Nivel fereastră sau Lățime fereastră. Alternativ, puteți trage instrumentul Nivel fereastră în sus sau în jos pentru a ajusta nivelul, sau la stânga sau la dreapta pentru a ajusta lățimea. Puteți de asemenea să selectați presetări comune pentru radiologie din meniul Presetare fereastră (Prestabilit, Plămân, Os sau Abdomen). Selectați Inversare imagine pentru a inversa valorile luminozității pentru cadru.  Pentru a efectua zoom, selectați un nivel de zoom din meniul Selectare nivel zoom (sau faceți clic pe simbolurile plus și minus pentru a mări sau micșora). Pentru a panorama, faceți clic pe pictograma Mână din partea de sus a casetei de dialog și trageți-o peste cadru.

Exportul cadrelor DICOM ca fișiere JPEG (Photoshop Extended)

- 1 Deschideți un fișier DICOM și setați opțiunile în caseta de dialog Import fișier DICOM (consultați "Deschiderea unui fișier DICOM (Photoshop Extended)" la pagina 587).
- 2 Selectați cadrele din caseta de dialog Import fișier DICOM: Țineți apăsată tasta Shift și faceți clic pentru a selecta cadre continue, Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pentru a selecta cadre disparate, sau faceți clic pe Selectare globală pentru a selecta toate cadrele.
- 3 Introduceți un prefix în caseta Prefix din zona Opțiuni export.
- 4 Faceți clic pe Export prezentare (JPEG), selectați un dosar și faceți clic pe Selectare.

Fișierele JPEG sunt salvate în locația specificată, cu prefixul adăugat la numele fișierelor. Dacă selectați mai multe cadre, Photoshop adaugă succesiv numere la fiecare nume de fișier (de exemplu, DICOM Cadru1, DICOM Cadru2, DICOM Cadru3).

Metadatele DICOM (Photoshop Extended)

Puteți vizualiza și edita mai multe categorii de metadate DICOM din caseta de dialog Informații fișier Photoshop.

Date despre pacient Includ numele pacientului, ID-ul, sexul și data nașterii.

Date despre studiu Includ ID-ul studiului, medicul referent, data și ora studiului și descrierea acestuia.

Date despre serie Includ numărul seriei, modalitatea, data și ora seriei și descrierea acesteia.

Date despre echipament Include instituția și producătorul echipamentului.

Date despre imagine Include sintaxa de transfer, interpretarea fotometrică, lățimea și înălțimea imaginii, biții per pixel și cadrele. (Aceste câmpuri nu sunt editabile.)

Consultați și

“Despre metadate” la pagina 461

Animarea fișierelor DICOM (Photoshop Extended)

Pentru a anima feliile sau cadrele DICOM, selectați toate straturile DICOM și selectați opțiunea Creare cadre din straturi din meniul paletii Animație (Montaj).

După crearea cadrelor în paleta (Animație) Montaj, puteți salva fișierele DICOM ca filme QuickTime (schimbați fișierele DICOM în tonuri de gri la RGB, apoi randăți-le video). Puteți de asemenea să salvați cadrele ca fișiere GIF animate (selectați Fișier > Salvare pentru Web și dispozitive).

Consultați și

“Exportul fișierelor video ” la pagina 576

“Crearea animațiilor cu cadre” la pagina 559

“Crearea unei prezentări PDF” la pagina 466

“Fluxul de lucru pentru montajul animației (Photoshop Extended)” la pagina 566

Stivele de imagini (Photoshop Extended)

Despre stivele de imagini (Photoshop Extended)

O stivă de imagini combină un grup de imagini cu un cadru de referință similar, dar cu diferențe în ceea ce privește calitatea sau conținutul în cadrul setului. Odată combinate într-o stivă, puteți procesa imaginile multiple pentru a produce o vizualizare compozită care elimină conținutul sau zgomotul nedorite.

Puteți utiliza stivele de imagini pentru a îmbunătăți imaginile în mai multe moduri:

- Pentru a reduce zgomotul imaginilor și deformarea în imaginile criminalistice, medicale sau astrofotografice.
- Pentru a elimina obiectele nedorite sau accidentale dintr-o serie de fotografii staționare sau o serie de cadre video. De exemplu, dacă doriți să eliminați o persoană care trece prin cadru sau o mașină care trece prin fața subiectului principal.

Stivele de imagini sunt stocate ca obiecte inteligente. Opțiunile de procesare pe care le puteți aplica stivei se numesc moduri pentru stivă. Aplicarea unui mod pentru stivă la o stivă de imagini este o editare nedistructivă. Puteți schimba modurile pentru stivă pentru a produce diferite efecte; informațiile originale despre imaginile din stivă rămân neschimbate. Pentru a păstra modificările după ce ați aplicat modul pentru stivă, salvați rezultatul ca imagine nouă, sau rasterizați obiectul inteligent. Puteți crea o stivă de imagini manual sau utilizând un script.

Crearea unei stive de imagini (Photoshop Extended)

Pentru rezultate optime, imaginile conținute într-o stivă de imagini trebuie să aibă aceleași dimensiuni și conținut similar, cum ar fi un set de imagini luate dintr-un punct de observare fix, sau o serie de cadre dintr-o cameră video staționară. Conținutul imaginilor trebuie să fie suficient de asemănător pentru a vă permite să le înregistrați sau să le aliniați cu alte imagini din set.

- 1 Combinați imaginile separate într-o singură imagine cu mai multe straturi. Consultați “Straturile duplicate” la pagina 279.

Notă: O stivă de imagini trebuie să conțină cel puțin două straturi.

Puteți de asemenea să combinați imagini utilizând un script (Fișier > Scripturi > Încărcare fișiere în stivă).

2 Selectați Selectare > Toate straturile.

Notă: Pentru a marca stratul de fundal ca selectabil cu comanda Toate straturile, trebuie mai întâi să-l converțiți într-un strat obișnuit.

3 Selectați Editare > Aliniere automată straturi și selectați Auto ca opțiune de aliniere. Dacă Auto nu creează o înregistrare bună a straturilor, încercați opțiunea Repoziționare.

4 Selectați Strat > Obiecte inteligente > Conversie la obiect inteligent.

5 Selectați Strat > Obiecte inteligente > Mod stivă și selectați un mod pentru stivă din submeniu.

- Pentru reducerea zgomotului, utilizați plugin-urile Medie sau Median.
- Pentru eliminarea obiectelor din imagine, utilizați plugin-ul Median.

Rezultatul este o imagine compozită cu aceeași dimensiune ca și stiva de imagini originală. Poate fi necesară experimentarea cu mai multe plugin-uri pentru a obține cea mai reușită îmbunătățire pentru o anumită imagine.

Pentru a schimba efectul de randare, selectați un alt mod pentru stivă din submeniu. Randarea stivei nu este cumulativă — fiecare efect al randării operează asupra datelor de imagine originale din stivă și înlocuiește efectele anterioare.

Modurile pentru stivă

Modurile pentru stivă operează numai pe un canal și numai pe pixelii netransparenți. De exemplu, modul Maxim returnează valorile maxime pentru canalul roșu, verde și albastru pentru o secțiune transversală prin pixel și fuzionează aceste valori într-o valoare compozită de pixel din imaginea randată.

Numele plugin-ului de randare	Rezultat	Comentarii
Entropie	$\text{entropia} = - \text{suma}(\text{probabilitatea valorii}) * \log_2(\text{probabilitatea valorii})$ Probabilitatea valorii = (numărul de apariții ale valorii) / (numărul total de pixeli netransparenți)	Entropia binară (sau entropia de ordin zero) definește o limită inferioară a numărului de biți necesar pentru codarea fără pierderi a informațiilor dintr-un set.
Exces	$\text{exces} = (\text{sumă}(\text{valoare} - \text{medie})^4) \text{ pentru pixelii netransparenți} / ((\text{numărul de pixeli netransparenți} - 1) * (\text{abaterea standard})^4).$	O măsură a aplatizării sau neregularității comparate cu o distribuție normală. Excesul pentru o distribuție normală standard este 3,0. Un exces mai mare decât 3 indică o distribuție neregulată, iar un exces mai mic decât 3 indică o distribuție aplatizează (prin comparație cu o distribuție normală).
Maxim	Valorile maxime de canal pentru toți pixelii netransparenți	
Medie	Valorile medii de canal pentru toți pixelii netransparenți	Eficient pentru reducerea zgomotului
Median	Valorile mediane de canal pentru toți pixelii netransparenți	Eficient pentru reducerea zgomotului și eliminarea conținutului nedorit din imagine
Minim	Valorile minime de canal pentru toți pixelii netransparenți	
Interval	Valorile maximă minus minimă pentru pixelii netransparenți	
Grad de înclinare	$\text{gradul de înclinare} = (\text{sumă}(\text{valoare} - \text{medie})^3) \text{ pentru pixelii netransparenți} / ((\text{numărul de pixeli netransparenți} - 1) * (\text{abaterea standard})^3).$	Gradul de înclinare este o măsură a simetriei sau asimetriei față de media statistică

Numele plugin-ului de randare	Rezultat	Comentarii
Abatere standard	abatere standard = rădăcină pătrată (varianță)	
Însumare	Suma valorilor de canal pentru toți pixelii netransparenți	
Varianța	varianța = (sumă((valoare - medie) ²) pentru pixelii netransparenți) / ((numărul de pixeli netransparenți - 1))	

Eliminarea randării stivei

- ❖ Selectați Strat-uri > Obiecte inteligente > Mod stivă > Fără pentru a elimina toate randările dintr-o stivă de imagini și a o converti înapoi la un obiect inteligent obișnuit.

Editarea unei stive de imagini

Deoarece o stivă de imagini este un obiect inteligent, puteți edita în orice moment imaginile originale care creează straturile din stivă.

- ❖ Selectați Strat > Obiecte inteligente > Editare conținut, sau faceți dublu clic pe miniatura stratului. După ce ați salvat obiectul inteligent editat, stiva este randată automat cu ultima opțiune de randare aplicată.

Conversia unei stive de imagini

Pentru a păstra efectele randării asupra unei stive de imagini, convertiți obiectul inteligent la un strat obișnuit. (Puteți copia obiectul inteligent înainte de a-l converti, în caz că doriți să randăți din nou stiva de imagini ulterior.)

- ❖ Selectați Strat > Obiecte inteligente > Rasterizare.

Utilizarea unui script pentru a crea o stivă de imagini (Photoshop Extended)

Puteți utiliza scriptul Statistică pentru a automatiza crearea și randarea unei stive de imagini.

- 1 Selectați Fișier > Scripturi > Statistică.
- 2 Selectați un mod pentru stivă din meniul Selectare mod stivă.
- 3 Aplicați modul pentru stivă la fișierele deschise curent sau deplasați-vă pentru a selecta un dosar sau fișiere individuale. Fișierele selectate sunt listate în caseta de dialog.
- 4 Specificați dacă doriți alinierea automată a imaginilor (echivalent cu selectarea opțiunii Editare > Aliniere automată strat-uri) și faceți clic pe OK.

Photoshop combină imaginile multiple într-o singură imagine cu mai multe straturi, convertește straturile într-un obiect inteligent și aplică modul pentru stivă selectat.

Măsurarea (Photoshop Extended)

Despre măsurare (Photoshop Extended)

Utilizând caracteristica Măsurare din Photoshop Extended, puteți măsura orice suprafață definită cu instrumentul Riglă sau cu un instrument de selectare, inclusiv suprafețele neregulate selectate cu lasoul, selectarea rapidă sau bagheta magică. Puteți de asemenea să calculați înălțimea, lățimea, suprafața și perimetrul sau puteți urmări măsurătorile unei imagini sau mai multor imagini. Datele măsurătorii sunt înregistrate în paleta Jurnal măsurare. Puteți personaliza coloana Jurnal măsurare, puteți sorta datele din coloană și le puteți exporta din jurnal într-un fișier CSV (valori separate prin virgulă).

Pentru un clip video referitor la măsurători, vizitați www.adobe.com/go/vid0029_ro.

Scala de măsurare

Setarea unei scale de măsurare setează un număr specificat de pixeli în imagine egal cu un număr de unități din scală, cum ar fi inci, milimetri sau microni. Odată ce ați creat o scală, puteți măsura suprafețe și puteți primi calcule și rezultate ale jurnalului în unitățile de scală selectate. Puteți crea mai multe presetări pentru scala de măsurare, chiar dacă nu puteți utiliza decât câte o scală într-un document.

Reperele de scală


Puteți plasa repere de scală pe o imagine pentru a afișa scala de măsurare. Reperele de scală pot fi afișate cu sau fără o legendă care indică unitățile scalei de măsurare.


Setarea scalei de măsurare (Photoshop Extended)

Utilizați instrumentul Riglă pentru a seta scala de măsurare pentru un document. Puteți crea presetări pentru scala de măsurare pentru scalele de măsurare utilizate frecvent. Presetările sunt adăugate la submeniul Analiză > Setare scală de măsurare. Scala de măsurare curentă pentru un document este bifată în submeniu și apare în paleta Informații.

Selecția Analiză > Setare scală de măsurare > Prestabilită pentru a reveni la scala de măsurare prestabilită, 1 pixel = 1 pixel.

Setarea scalei de măsurare

- 1 Deschideți un document.
- 2 Selectați Analiză > Setare scală de măsurare > Personalizată. Instrumentul Riglă  este selectat automat. Trageți instrumentul pentru a măsura distanța în pixeli din imagine sau introduceți o valoare în caseta de text Lungime în pixeli. Se revine la setarea curentă a instrumentului la închiderea casetei de dialog Scală de măsurare.
- 3 Introduceți lungimea logică și unitățile logice pe care doriți să le setați egale cu lungimea în pixeli.
De exemplu, dacă lungimea în pixeli este 50 și doriți să setați o scală de 50 de pixeli per micron, introduceți 1 pentru lungimea logică și microni pentru unitățile logice.
- 4 Faceți clic pe OK în caseta de dialog Scală de măsurare pentru a seta scala de măsurare a documentului.
- 5 Selectați Fișier > Salvare pentru a salva setarea curentă a scalei de măsurare cu documentul.
Pentru a afișa scala în paleta Informații, selectați Opțiuni paletă din meniul paletelor și selectați Scală de măsurare în zona Informații stare.

 Pentru a afișa scala de măsurare în partea de jos a ferestrei documentului, selectați Afișare > Scală de măsurare din meniul ferestrei documentului.

Crearea unei presetări pentru scala de măsurare

- 1 Deschideți un document.
- 2 Selectați Analiză > Setare scală de măsurare > Personalizată.
- 3 Creați o scală de măsurare.
- 4 Faceți clic pe Salvare presetare și denumiți presetarea.
- 5 Faceți clic pe OK. Presetarea creată este adăugată la submeniul Analiză > Setare scală de măsurare.

Ștergerea unei presetări pentru scala de măsurare

- 1 Selectați Analiză > Setare scală de măsurare > Personalizată.
- 2 Selectați presetarea pe care doriți să o ștergeți.
- 3 Faceți clic pe Ștergere presetare și apoi pe OK.

Utilizarea reperelor de scală (Photoshop Extended)

Reperele scalei de măsurare afișează scala de măsurare utilizată în document. Trebuie să setați scala de măsurare pentru document înainte de a crea un reper de scală. Puteți seta lungimea reperului în unități logice, puteți include o legendă sub formă de text care indică lungimea și puteți seta culoarea reperului și a legendei la alb sau negru.

Crearea unui reper de scală

- 1 Selectați Analiză > Plasare reper de scală.
- 2 În caseta de dialog Reper scală de măsurare, setați următoarele opțiuni:

Lungime	Introduceți o valoare pentru a seta lungimea reperului de scală. Lungimea reperului în pixeli va depinde de scala de măsurare selectată curent pentru document.
Afișare text	Selectați această opțiune pentru a afișa lungimea și unitățile logice pentru reperul de scală.
Poziție text	Afișează legenda deasupra sau dedesubtul reperului de scală.
Culoare	Setează culoarea reperului de scală și a legendei la alb sau negru.

- 3 Faceți clic pe OK.

Reperul de scală este plasat în colțul din stânga jos al imaginii. Reperul adaugă un grup de straturi la document, conținând un strat de text (dacă este bifată opțiunea Afișare text) și un strat de grafică. Puteți utiliza instrumentul Deplasare pentru a muta reperul de scală, sau instrumentul Text pentru a edita legenda sau a schimba dimensiunea, fontul sau culoarea textului.

Pentru un clip video pentru înțelegerea și utilizarea caracteristicilor de măsurare, vizitați www.adobe.com/go/vid0029_ro.

Adăugarea sau înlocuirea reperelor de scală

Puteți plasa mai multe repere de scală într-un document și puteți înlocui reperele existente.

Notă: Reperele de scală suplimentare sunt plasate în aceeași poziție în imagine și se pot suprapune, în funcție de lungime. Pentru a vizualiza un reper de dedesubt, dezactivați setarea stratului pentru reperul de scală.

- 1 Selectați Analiză > Plasare reper de scală.
- 2 Faceți clic pe Înălțurare sau Păstrare.
- 3 Introduceți setările pentru noul reper și faceți clic pe OK.

Ștergerea unui reper de scală

- 1 În paleta Straturi, selectați grupul de straturi Reper scală de măsurare pentru reperul de scală pe care doriți să-l ștergeți.
- 2 Faceți clic dreapta pe grupul de straturi și selectați Ștergere grup din meniul contextual, sau faceți clic pe butonul Ștergere strat.
- 3 Faceți clic pe Grup și conținut.

Efectuarea unei măsurări (Photoshop Extended)

Puteți măsura utilizând instrumentele de selecție Photoshop, instrumentul Riglă sau Număr. Selectați un instrument de măsurare care corespunde tipului de date pe care doriți să-l înregistrați în jurnalul de măsurare.

- Creați o suprafață de selecție pentru a măsura valori cum ar fi înălțimea, lățimea, perimetrul, suprafața și valorile de gri ale pixelilor. Puteți măsura o selecție sau mai multe selecții.
- Desenați o linie cu instrumentul Riglă pentru a măsura distanța liniară și unghiul.
- Utilizați instrumentul Număr pentru a număra elementele din imagine și a le înregistra numărul (consultați "Despre numărare (Photoshop Extended)" la pagina 597).

Fiecare măsurare se ocupă de unul sau mai multe *puncte de date*. Punctele de date selectate stabilesc informațiile înregistrate în jurnalul de măsurare. Punctele de date corespund cu tipul instrumentului cu care măsurați. Suprafața, perimetrul, înălțimea și lățimea sunt puncte de date pentru măsurarea selecțiilor. Lungimea și unghiul sunt puncte de date disponibile pentru măsurătorile efectuate cu instrumentul Riglă. Puteți crea și salva seturi de puncte de date pentru tipurile particulare de măsurători, pentru a face fluxul de lucru mai rapid.

- 1 Deschideți un document existent.
- 2 Selectați Analiză > Setare scală de măsurare și selectați o presetare pentru scala de măsurare pentru document (consultați "Setarea scalei de măsurare (Photoshop Extended)" la pagina 592), sau selectați opțiunea Personalizat și setați o scală de măsurare personalizată.

Măsurătorile sunt calculate și înregistrate în jurnalul de măsurare utilizând unitățile pentru scală efective la momentul înregistrării măsurării. Dacă nu există nicio scală de măsurare, scala prestabilită este 1 pixel = 1 pixel.

- 3 (Opțional) Selectați Analiză > Selectare puncte de date și efectuați una din următoarele acțiuni:

- Selectați Personalizat pentru a selecta punctele de date de măsurat.
- Selectați o presetare de punct de date existentă din submeniu.

Pentru un clip video pentru înțelegerea și utilizarea caracteristicilor de măsurare, vizitați www.adobe.com/go/vid0029_ro.

În caseta de dialog Selectare puncte de date, punctele de date sunt grupate în funcție de instrumentul de măsurare care le poate măsura. Punctele de date comune sunt disponibile pentru toate instrumentele. Acestea adaugă informații utile la jurnalul de măsurare, cum ar fi numele fișierului măsurat, scala de măsurare și data/ora măsurării.

În mod prestabilit sunt selectate toate punctele de date. Puteți selecta un subset de puncte de date pentru un anumit tip de măsurare și puteți salva combinația pentru a o face disponibilă ca presetare de punct de date.

Notă: Când măsurați cu un anumit instrument, numai punctele de date asociate cu acel instrument vor fi afișate în jurnal, chiar dacă sunt selectate alte puncte de date. De exemplu, dacă efectuați o măsurătoare cu instrumentul Riglă, numai punctele de date pentru instrumentul riglă vor fi afișate în jurnalul de măsurare, împreună cu punctele de date comune selectate.

- 4 Selectați o caracteristică a imaginii și un instrument de selectare corespunzătoare punctelor de date selectate. Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Creați una sau mai multe selecții în imagine.
 - Selectați Analiză > Instrument Riglă, sau faceți clic pe instrumentul Riglă din caseta cu instrumente, apoi utilizați instrumentul pentru a măsura lungimea unei suprafețe din imagine.
 - Selectați Analiză > Instrument Număr, sau faceți clic pe instrumentul Număr din caseta cu instrumente, apoi numărați elementele din imagine.

- 5 Selectați Fereastră > Jurnal măsurare pentru a deschide paleta Jurnal măsurare.

- 6 Selectați Analiză > Înregistrare măsurători, sau faceți clic pe Înregistrare măsurători în paleta Jurnal măsurare.

Notă: Dacă punctele de date selectate curent nu corespund cu instrumentul de măsurare curent, vi se solicită să selectați puncte de date pentru acel instrument.

Jurnalul de măsurare are coloane pentru fiecare punct de date selectat în caseta de dialog Puncte de date pentru măsurare. Fiecare măsurătoare efectuată introduce un nou rând de date în jurnalul de măsurare.

Dacă măsurați mai multe suprafețe selectate din imagine, în jurnal este creat un rând de date care conține date de sumarizare sau cumulate pentru toate suprafețele selectate, urmat de câte un rând de date pentru fiecare suprafață selectată. Fiecare suprafață selectată este listată drept caracteristică separată în coloana Etichetă din jurnal și are asignat un număr unic.

Puteți repeta pașii 2 - 6 pentru o varietate de diferite selecții în același document sau mai multe documente. Coloana Document din jurnalul de măsurare reflectă sursa datelor măsurătorii.

Punctele de date pentru măsurare

Unghi Unghiul de rotație ($\pm 0 - 180$) al instrumentului Riglă.

Suprafață Suprafața selectată în pixeli pătrați, sau în unitățile calibrate în funcție de scala de măsurare curentă (cum ar fi milimetri pătrați).

Circularitate $4\pi(\text{suprafață/perimetru}^2)$. Valoarea 1,0 indică un cerc perfect. Pe măsură ce valoarea se apropie de 0,0, indică un poligon din ce în ce mai alungit. Este posibil ca valorile să nu fie valide pentru selecții foarte mici.

Număr Variaza în funcție de instrumentul de măsură selectat. Instrumentul de selecție: numărul de zone selectate discontinue din imagine. Instrumentul de numărare: numărul de elemente numărate din imagine. Instrumentul Riglă: numărul de linii de riglă vizibile (1 sau 2).

Data și ora Aplică o șampilă cu data/ora efectuării măsurătorii.

Document Identifică documentul (fișierul) măsurat.

Valoare gri Aceasta reprezintă o măsurare a luminozității, de la 0 la 255 (pentru imaginile pe 8 biți), de la 0 la 32.768 (pentru imaginile pe 16 biți), sau de la 0,0 la 10 (pentru imaginile pe 32 de biți). Pentru toate măsurările corelate cu valoarea de gri, imaginea este convertită intern la tonuri de gri (echivalent cu selectarea opțiunii Imagine > Mod > Tonuri de gri) utilizând profilul prestabilit pentru tonuri de gri. Apoi sunt efectuate calculele solicitate (medie, mediană, minim, maxim) pentru fiecare caracteristică și pentru sumar.

Înălțime Înălțimea selecției ($y \text{ max} - y \text{ min}$), în unități corespunzătoare scalei de măsurare curente.

Histogramă Generează date de histogramă pentru fiecare canal din imagine (trei pentru imaginile RGB, patru pentru CMYK ș.a.m.d.), înregistrând numărul de pixeli de la fiecare valoare de la 0 la 255 (valorile pe 16 biți sau 32 de biți sunt convertite la 8 biți). Când exportați date din jurnalul de măsurare, datele histogramei numerice sunt exportate într-un fișier CSV (valori separate prin virgulă). Fișierul este plasat în propriul său dosar, în aceeași locație în care este exportat și fișierul text delimitat prin tab-uri al jurnalului de măsurare. Fișierele histogramă primesc un număr unic, începând de la 0 și crescând cu câte 1 unitate. Pentru mai multe selecții măsurate simultan, este generat un fișier histogramă pentru toată suprafața selectată, plus fișiere histogramă suplimentare pentru fiecare selecție.

Densitate integrată Suma valorilor pixelilor din selecție. Este echivalentă cu produsul dintre suprafață (în pixeli) și valoarea de gri medie.

Etichetă Identifică și numerează automat fiecare măsurătoare ca Măsurătoare 1, Măsurătoare 2 ș.a.m.d. Pentru mai multe selecții măsurate simultan, fiecărei selecții îi sunt asignate o etichetă de caracteristică și un număr suplimentare.

Lungime Distanța liniară definită de instrumentul Riglă în imagine, în unități corespunzătoare scalei de măsurare curente.

Perimetru Perimetrul selecției. Pentru mai multe selecții măsurate simultan, este generată o măsurătoare pentru perimetrul total al tuturor selecțiilor, plus măsurători suplimentare pentru fiecare selecție.

Scală Scala de măsurare pentru documentul sursă (de exemplu $100 \text{ px} = 3 \text{ mile}$).

Unități scală Unitățile logice ale scalei de măsurare.

Factor scală Numărul de pixeli asigurați unității scalei.

Sursă Sursa măsurătorii: instrumentul Riglă, instrumentul Număr sau selecție.

Lățime Lățimea selecției ($x \text{ max} - x \text{ min}$), în unități corespunzătoare scalei de măsurare curente.

Crearea unei presetări pentru un punct de date

- 1 Selectați Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat.
- 2 Selectați punctele de date de inclus în presetare.
- 3 Faceți clic pe Salvare presetare și denumiți presetarea.
- 4 Faceți clic pe OK. Presetarea este salvată și este acum disponibilă din submeniul Analiză > Selectare puncte de date.

Editarea unei presetări pentru un punct de date

- 1 Selectați Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat.
- 2 Selectați presetarea pe care doriți să o editați din meniul Presetare.
- 3 Selectați sau deselectați puncte de date. Numele presetării este modificat la Personalizat.
- 4 Faceți clic pe Salvare presetare. Introduceți numele presetării originale pentru a înlocui presetarea existentă, sau un nume nou pentru a crea o nouă presetare.

Ștergerea unei presetări pentru un punct de date

- 1 Selectați Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat.
- 2 Selectați presetarea pe care doriți să o ștergeți din meniul Presetare.
- 3 Faceți clic pe Ștergere presetare, apoi pe Da pentru a confirma ștergerea.
- 4 Faceți clic pe OK.

Utilizarea jurnalului de măsurare (Photoshop Extended)

Când măsurați un obiect, paleta Jurnal măsurare înregistrează datele măsurării. Fiecare rând din jurnal reprezintă un set de măsurători; coloanele reprezintă punctele de date dintr-un set de măsurare.

Când măsurați un obiect, în jurnalul de măsurare este afișat un rând nou. Puteți reordona coloanele din jurnal, puteți sorta datele din coloane, puteți șterge rânduri sau coloane și puteți exporta date din jurnal într-un fișier text cu valori delimitate prin virgulă.

Pentru un clip video pentru înțelegerea și utilizarea caracteristicilor de măsurare, vizitați www.adobe.com/go/vid0029_ro.

Afișarea jurnalului de măsurare

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Analiză > Înregistrare măsurători.
 - Selectați Fereastră > Jurnal măsurare.

Selectarea rândurilor din jurnal

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe un rând din jurnal pentru a-l selecta.
 - Pentru a selecta mai multe rânduri adiacente, faceți clic pe primul rând și trageți cursorul peste rândurile adiacente, sau faceți clic pe primul rând și apoi Shift-clic pe ultimul rând.
 - Pentru a selecta rânduri disparate, faceți clic pe primul rând și apoi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac) pe rândurile suplimentare.
 - Pentru a selecta toate rândurile, faceți clic pe Selectare globală.
 - Pentru a deselecta toate rândurile, faceți clic pe Fără selectare.

Selectarea coloanelor din jurnal

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe un antet de coloană.
 - Pentru a selecta coloane adiacente, faceți clic pe un antet de coloană și trageți cursorul pentru coloanele adiacente, sau faceți clic pe antetul primei coloane și apoi Shift-clic pe antetul ultimei coloane.
 - Pentru a selecta coloane disparate, faceți clic pe antetul primei coloane și apoi Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac) pe anteturile coloanelor suplimentare.

Reordonarea, redimensionarea sau sortarea coloanelor în jurnal

- ❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Trageți coloanele selectate pentru a le reordona în jurnal. Poziția coloanei este indicată de o linie neagră dublă.
 - Pentru a redimensiona o coloană, faceți clic pe antetul coloanei și apoi trageți separatorul.
 - Pentru a sorta datele dintr-o coloană, faceți clic pe antetul coloanei pentru a modifica ordinea de sortare, sau faceți clic dreapta pe antet și selectați Context >Sortare ascendentă sau Context >Sortare descendentă. (Rândurile nu pot fi reordonate manual.)

Ștergerea rândurilor sau coloanelor din jurnal

- 1 Selectați unul sau mai multe rânduri sau coloane din jurnal.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Ștergere din meniul Opțiuni jurnal măsurare.
- Faceți clic pe pictograma Ștergere din partea de sus a paletii.
- Faceți clic dreapta într-un rând sau un antet de coloană, apoi selectați Ștergere din meniul pop-up.

Exportul datelor din jurnalul de măsurare

Puteți exporta date din jurnalul de măsurare într-un fișier text cu valorile delimitate prin virgulă. Puteți deschide fișierul text într-o aplicație cu foi de calcul și puteți efectua calcule statistice sau analitice din datele măsurătorilor.

1 Selectați unul sau mai multe rânduri de date din jurnal.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Export din meniul Opțiuni jurnal măsurare.
- Faceți clic pe pictograma Export din partea de sus a paletii.
- Faceți clic dreapta pe un rând, apoi selectați Export din meniul pop-up.

3 Introduceți un nume de fișier și o locație și faceți clic pe Salvare.

Măsurătorile sunt exportate într-un fișier text UTF8 cu valori delimitate prin virgulă.

Numărarea obiectelor dintr-o imagine (Photoshop Extended)

Despre numărare (Photoshop Extended)

Puteți utiliza instrumentul Număr pentru a număra obiectele dintr-o imagine. Pentru a număra obiectele manual, faceți clic pe imagine cu instrumentul Număr și aplicația Photoshop ține evidența numărului de clicuri. Numărul este afișat pe element și în bara de opțiuni a instrumentului Număr.

Photoshop poate să numere și automat mai multe zone selectate din imagine și poate înregistra rezultatele în paleta Jurnal măsurare.

Consultați și

“Efectuarea unei măsurări (Photoshop Extended)” la pagina 593

Numărarea manuală a elementelor dintr-o imagine (Photoshop Extended)

1 Pentru a seta culoarea pentru elementul măsurat, efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Utilizați selectorul de culoare din bara de opțiuni pentru instrumentul Număr.
- Selectați Editare > Preferințe > Ghidaje, grile, felii și număr, apoi setați culoare în panoul Număr din caseta de dialog Preferințe.

2 Faceți clic pe un obiect din imagine pentru a adăuga un număr.

- Trageți un număr existent pentru a-l muta.
- Faceți Shift-clic pentru a constrânge orizontal sau vertical deplasarea.
- Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pentru a elimina un număr. Numărul total este actualizat.
- Faceți clic pe Golire în bara de opțiuni pentru a reseta contorul la 0.

Notă: Numerele înregistrate deja în jurnalul de măsurare nu sunt modificate prin golirea numerelor din imagine.

3 (Opțional) Pentru a afișa sau a ascunde numerele:

- Selectați Vizualizare > Afișare > Număr.

Notă: Numerele nu sunt salvate cu documentul.

- Selectați Vizualizare > Bonusuri, Vizualizare > Afișare > Toate sau Vizualizare > Afișare > Fără.

- 4 (Opțional) Selectați Analiză > Înregistrare măsurători sau faceți clic pe Înregistrare măsurători în paleta Jurnal măsurare pentru a înregistra numărul în jurnalul de măsurare.

Notă: Pentru a înregistra un număr în jurnalul de măsurare, trebuie să selectați Număr ca punct de date pentru măsurare. Selectați Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat și selectați punctul de date Număr din zona instrumentului Număr.

Numărarea automată utilizând o selecție (Photoshop Extended)

Utilizați caracteristica de numărare automată a aplicației Photoshop pentru a număra mai multe zone selectate dintr-o imagine. Definiți zonele de selecție utilizând instrumentul Baghetă magică sau comanda Gamă culoare.

- 1 Selectați instrumentul Baghetă magică sau Selectare > Gamă culoare.
- 2 Creați o selecție care include obiectele din imagine pe care doriți să le numărați. Pentru rezultate optime, utilizați o imagine în care obiectele au un contrast bun față de fundal.
 - Dacă utilizați instrumentul Baghetă magică, creșteți sau descreșteți valoarea opțiunii Toleranță după cum este necesar pentru a optimiza selectarea obiectelor pe care doriți să le numărați din imagine. Deselectați opțiunile Antialias și Adiacent.
 - Pentru Gamă culoare, setați opțiunile Dispersie și Culori selectate pentru reglarea fină a suprafețelor de imagine selectate (consultați “Selectarea unei game de culoare” la pagina 248).
- 3 Selectați Analiză > Selectare puncte de date > Personalizat.
- 4 În zona Selecții, selectați punctul de date Număr și faceți clic pe OK.
- 5 Deschideți jurnalul de măsurare.
- 6 Selectați Analiză > Înregistrare măsurători, sau faceți clic pe Înregistrare măsurători în Jurnal măsurare. Photoshop numără zonele selectate și introduce numere în coloana Număr din jurnalul de măsurare.

Consultați și

“Selectarea cu instrumentul Baghetă magică” la pagina 247

Lucrul cu fișiere 3D (Photoshop Extended)

Fișierele 3D în Photoshop (Photoshop Extended)

Suportul pentru fișiere tridimensionale (3D) din Photoshop vă permite să deschideți și să lucrați cu fișiere 3D (în formatele .u3d, .3ds, .obj, .kmz și Collada) create de programe ca Adobe Acrobat 3D® versiunea 8, 3D Studio Max, Alias, Maya și Google Earth.

Photoshop plasează modelele 3D pe un strat 3D. Puteți utiliza instrumentele 3D pentru a muta sau scala un model 3D, a modifica iluminarea sau a schimba modulele de randare - de exemplu de la Solid la Schelet de sârmă.

Notă: Pentru a edita modelul 3D în sine, trebuie să utilizați un program de creare 3D.

Puteți adăuga mai multe straturi 3D la o imagine, puteți combina un strat 3D cu straturi bidimensionale (2D) pentru a crea un fond destinat conținutului 3D sau puteți converti un strat 3D într-un strat 2D sau un obiect inteligent.

Dacă fișierul 3D conține texturi, acestea sunt deschise odată cu fișierul și apar ca straturi separate în paleta Straturi. Puteți edita texturile utilizând oricare dintre instrumentele de pictură sau ajustare Photoshop și apoi puteți reaplica texturile pe model și observa rezultatul.

Notă: Nu puteți crea texturi noi în Photoshop și nu puteți modifica modul în care sunt mapate la suprafețele modelului.

Pentru un clip video referitor la importul modelelor 3D ca obiecte inteligente, vizitați www.adobe.com/go/vid0018_ro.

Pentru un clip video referitor la maparea imaginilor 2D la modele 3D, vizitați www.adobe.com/go/vid0020_ro.

Pentru un clip video referitor la editarea texturilor, vizitați www.adobe.com/go/vid0021_ro.

Pentru un clip video referitor la exportul modelelor 3D, vizitați www.adobe.com/go/vid0022_ro.

Deschiderea fișierelor 3D (Photoshop Extended)

Puteți deschide un fișier 3D sau îl puteți adăuga la un fișier Photoshop existent ca strat 3D. La deschiderea unui fișier 3D, va trebui să setați o înălțime și o lățime pentru fișier. (Modelele 3D pot fi scalate la orice dimensiune.) La adăugarea unui fișier ca strat 3D, stratul va utiliza dimensiunile fișierului existent. Un strat 3D conține modelul 3D și un fundal transparent.

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Fișier > Deschidere.
- Cu un document deschis, selectați Strat > Straturi 3D > Strat nou din fișier 3D.

Selectați unul din șabloanele de modele 3D disponibile.

- Dacă deschideți un fișier 3D în afara unei imagini existente, setați înălțimea și lățimea fișierului imagine și faceți clic pe OK.

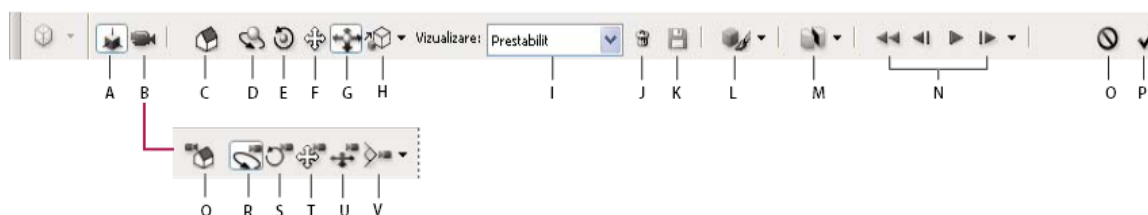
La fel ca și ilustrațiile vectoriale, modelele 3D pot fi mărite sau micșorate prin scalare fără pierderea detaliilor sau calității. Setarea unor dimensiuni mai mari sau mai mici ale imaginii va scala modelul proporțional pentru a umple cadrul imaginii.

Notă: Un strat 3D nu păstrează nicio informație alfa sau despre fundal din fișierul 3D original.

Transformarea modelelor 3D (Photoshop Extended)

După ce deschideți un model 3D puteți modifica poziția modelului, vizualizarea camerei, iluminarea sau modul de randare, puteți crea o vizualizare în secțiune transversală și puteți reda animația conținută în fișierul 3D. Pentru a crea aceste modificări, utilizați instrumentele Photoshop 3D.

Notă: Când utilizați instrumentele 3D, nu veți putea accesa alte funcții sau comenzi de meniu Photoshop decât după salvarea sau anularea modificărilor aduse conținutului 3D.



Bara de opțiuni Transformare 3D

A. Activare instrumente de editare a obiectelor 3D (C - H) B. Activare instrumente de editare a camerei 3D (C - H) C. Revenire la poziția inițială a obiectului D. Rotire E. Rulare F. Tragere G. Glisare H. Scalare I. Meniul Vizualizare J. Ștergere vizualizare curentă K. Salvare locație curentă cameră ca vizualizare L Opțiuni pentru modul de randare și iluminare M. Opțiuni pentru secțiunea transversală 3D N. Controale de redare animație O. Anulare transformare 3D curentă P. Confirmare transformare 3D curentă Q. Revenire la poziția inițială a camerei R. Deplasare pe orbită S. Rulare T. Panoramară U. Pivotare V. Zoom

Utilizarea instrumentelor 3D

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- În paleta Straturi, faceți dublu clic pe miniatura stratului 3D.
- Selectați Strat > Straturi 3D > Transformare model 3D.


Bara de opțiuni se modifică pentru a afișa instrumentele 3D. Pentru a părăsi modul de transformare 3D, faceți clic pe Anulare transformare 3D sau Confirmare transformare 3D în bara de opțiuni.

Deplasarea, rotirea sau scalarea unui model 3D

Puteți utiliza instrumentele de editare a obiectelor 3D pentru a roti un model 3D în jurul axei sale x, y sau z; a deplasa modelul de-a lungul unei axe; sau a scala obiectul. Când manevrați modelul 3D, vizualizarea camerei rămâne fixă.

💡 Pentru indicații privind fiecare instrument 3D, selectați Opțiuni paletă din meniul Opțiuni paletă Informații și selectați Afișare sugestii instrumente. Faceți clic pe un instrument, apoi deplasați cursorul în fereastra imaginii, pentru a vizualiza detaliile instrumentului în paleta Informații.

- 1 Faceți clic pe Editare obiect 3D în bara de opțiuni.
- 2 Faceți clic pe un instrument de navigare pentru a-l activa:

 Țineți apăsată tasta Shift și trageți pentru a constrânge instrumentul Rotire, Tragere, Glisare sau Scalare la o singură direcție de deplasare.


Rotire	Trageți în sus sau în jos pentru a roti modelul în jurul axei sale x, sau în lateral pentru a-l roti în jurul axei y. Țineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru a rula modelul.
Rulare	Trageți în lateral pentru a roti modelul în jurul axei sale z.
Tragere	Trageți în lateral pentru a deplasa modelul orizontal, sau în sus sau în jos pentru a îl deplasa vertical. Țineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru deplasare în direcția x/z.
Glisare	Trageți în lateral pentru a deplasa modelul orizontal, sau în sus sau în jos pentru a îl deplasa mai aproape sau mai departe. Țineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru deplasare în direcția x/y.
Scalare	Trageți în sus sau în jos pentru a mări sau micșora modelul prin scalare. Țineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru scalare în direcția z.

Faceți clic pe pictograma vizualizării prestabilite din bara de opțiuni pentru a readuce modelul la vizualizarea inițială.


Pentru a vizualiza sau edita valorile numerice ale poziției x, y și z, rotirea sau scalarea modelului 3D, faceți clic pe săgeata din dreapta instrumentelor 3D.

Editarea camerei 3D

Utilizați instrumentele de editare a camerei pentru a deplasa vizualizarea camerei și a părăsi poziția obiectului 3D fix.

 Pentru indicații privind fiecare instrument 3D, selectați Opțiuni paletă din meniul Opțiuni paletă Informații și selectați Afișare sugestii instrumente. Faceți clic pe un instrument, apoi deplasați cursorul în fereastra imaginii, pentru a vizualiza detaliile instrumentului în paleta Informații.

- 1 Faceți clic pe Editare cameră 3D în bara de opțiuni.
- 2 Faceți clic pe un instrument de editare a camerei pentru a-l activa.

 Țineți apăsată tasta Shift și trageți pentru a constrânge instrumentul Deplasare pe orbită, Panoramare sau Pivotare la o singură direcție de deplasare.

Deplasare pe orbită	Trageți pentru a deplasa pe orbită camera în direcția x sau y. Țineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru a rula camera.
Rulare	Trageți pentru a rula camera.
Panoramare	Trageți pentru a panorama camera în direcția x sau y. Țineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru panoramare în direcția x sau z.
Pivotare	Trageți pentru a avansa camera (translatare z și rotire y). Țineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Option (Mac OS) și trageți pentru pivotare în direcția z/x (translatare z și rotire x).

Zoom	Trageți pentru a schimba câmpul de vizualizare al camerei 3D. Unghiul maxim de vizualizare este 180.
-------------	---


Pentru a vizualiza sau edita valorile numerice pentru poziția x, y și z, rotirea sau câmpul de vizualizare al camerei 3D, faceți clic pe săgeata din dreapta instrumentelor de editare a camerei pentru a deschide setările pentru camera 3D.

Selectați Vizualizare ortografică pentru a afișa modelul într-o vizualizare cu scală precisă și fără deformarea perspectivei.

Modificarea sau crearea vizualizărilor de cameră 3D

❖ Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați o vizualizare de cameră presetată a modelului din meniul Vizualizare.
- Pentru a adăuga o vizualizare personalizată, plasați camera 3D în poziția dorită, utilizând instrumentele de editare a camerei, apoi faceți clic pe Salvare în bara de opțiuni.

 Pentru a reveni la vizualizarea prestabilită a camerei pentru model, faceți clic pe pictograma Revenire la camera prestabilită din bara de opțiuni, când sunt selectate instrumente de editare a camerei.

Modificarea efectelor de iluminare

Puteți aplica diferite efecte de iluminare la un model 3D, cum ar fi lumina zilei, lumină de interior sau lumină colorată, sau puteți elimina complet iluminarea pentru a crea un efect de siluetă. Setarea prestabilită pentru iluminare, Lumini din fișier, afișează modelul 3D utilizând setările pentru iluminare din fișierul original (creat într-un program de creare 3D).

❖ Faceți clic pe pictograma Setări iluminare și aspect și selectați un mod de iluminare din paleta pop-up.

Modificarea efectelor de randare

Modul de randare prestabilit este solid. Moduri ca schelet de sârmă, contur sau vertex prezintă structura de bază a componentelor modelului. Puteți combina randarea de tip schelet de sârmă și solidă (modul Schelet de sârmă solid), sau puteți ajusta transparența suprafețelor solide din model (Transparent sau Schelet de sârmă transparent).

Modurile de randare ca Contur vectorial solid și Ilustrație linie vă permit să ajustați numărul de linii structurale care apar în model, prin ajustarea setării Prag pliu. Un pliu sau o linie se formează atunci când două poligoane din model se ating sub un anumit unghi. Dacă muchiile se întâlnesc sub un unghi mai mic decât valoarea setării Prag pliu, (0 - 180), linia formată de acestea este eliminată. La o valoare 0 a setării, este afișat întregul schelet de sârmă.

1 Faceți clic pe pictograma Setări iluminare și aspect și selectați un mod de randare din paleta pop-up.

Casetă de încadrare	Desenează o casetă în jurul fiecărei componente a modelului, cu dimensiunile minime necesare pentru a conține acea componentă.
Transparent	Afișează modelul cu opacitate ajustabilă. Introduceți o valoare pentru opacitate pentru a modifica transparența procentuală de la 0 la 100.
Ilustrație linie	Afișează modelul ca solid (neumbrit) cu contururi suprapuse. Utilizați Culoare față pentru a seta culoarea solidă și Culoare linie pentru a seta culoarea conturului.
Contur solid	Similar cu modul Schelet de sârmă, cu excepția faptului că scăderea pragului pentru pliu conduce la scăderea treptată a scheletului de sârmă la contururi simple.
Schelet de sârmă/Schelet de sârmă umbrit	Afișează numai scheletul de sârmă, în culoarea selectată sau în tonuri de gri umbrite.
Schelet de sârmă ascuns	Afișează sau ascunde vizualizarea scheletului de sârmă fără suprafețe ascunse vizibile. Un efect similar poate fi obținut prin utilizarea modului Contur solid, cu valoarea unghiului conturului setată la 0.

Vertexuri	Afișează toate vertexurile sau intersecțiile de poligoane care alcătuiesc modelul de tip schelet de sârmă.
------------------	--

2 Setează opțiunile Culoare linie, Culoare față, Opacitate și Prag pliu ca disponibile pentru modul de randare selectat.

Vizualizarea secțiunilor transversale

Puteți vizualiza o secțiune transversală a unui model 3D prin intersectarea acestuia cu un plan invizibil care trece prin model la orice unghi și afișează numai conținutul de pe o parte a planului.

1 Faceți clic pe pictograma Setări secțiune transversală pentru a deschide paleta pop-up.

2 În zona Setări secțiune transversală, selectați Activare secțiune transversală și selectați opțiuni pentru aliniere, poziție și orientare.

Aliniere	Selectați o axă (x, y sau z) pentru planul de intersecție. Planul este perpendicular pe axa selectată.
Poziție și orientare	Utilizați Decalaj pentru a deplasa planul de-a lungul axei sale, fără a-i modifica înclinarea. La valoarea prestabilită 0 a decalajului, planul intersectează modelul 3D în punctul din mijloc. La valori maxime pozitive sau negative ale decalajului, planul se mută dincolo de orice intersecție cu modelul. Utilizați setările pentru înclinare pentru a roti planul până la 360° în oricare dintre direcțiile de înclinare posibile. Pentru o anumită axă, setarea înclinării va roti planul de-a lungul celorlalte două axe. De exemplu, un plan aliniat la axa y poate fi rotit în jurul axei x (Înclinare 1) sau al axei z (Înclinare 2).
Transformare simetrică	Înlocuiește suprafața afișată a modelului cu cea opusă față de planul de intersecție. 💡 Pentru a combina două moduri de randare într-un model, duplicați stratul 3D, apoi schimbați modul de randare al stratului duplicat. Setează secțiunea transversală la aceeași poziție în fiecare strat, apoi transformați simetric o secțiune transversală.

Vizualizarea animațiilor 3D

Dacă un fișier 3D conține o animație, aceasta este inclusă în fișier când aplicația Photoshop deschide modelul 3D. Pentru a vizualiza animațiile, puteți utiliza controalele de animație din bara de opțiuni.

1 Selectați Strat > Straturi 3D > Transformare model 3D.

2 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Faceți clic pe butoanele de redare pentru a reda animația, a vă întoarce în derularea animației sau a o derula înainte sau înapoi cadru cu cadru.
- Faceți clic pe săgeata din dreptul butoanelor de redare pentru a deschide controlul glisorului, apoi trageți glisorul înainte sau înapoi pentru a vă deplasa în cadrul animației.

Editarea texturilor 3D (Photoshop Extended)

Puteți utiliza instrumentele de pictură și ajustare din Photoshop pentru a edita texturile conținute într-un fișier 3D. Texturile sunt importate ca fișiere 2D cu modelul 3D. Acestea sunt afișate ca intrări în stratul 3D.

Pentru a afișa sau ascunde o textură individuală dintr-un model 3D, faceți clic pe pictograma Ochi din dreptul stratului Textură. Pentru a ascunde sau afișa toate texturile, faceți clic pe pictograma Ochi din dreptul stratului Textură de nivel zero.

Notă: Nu puteți edita texturi dacă instrumentele 3D sunt active. Faceți clic pe Confirmare sau Anulare din bara de opțiuni pentru a părăsi modul de transformare 3D.

Pentru un clip video referitor la editarea texturilor, vizitați www.adobe.com/go/vid0021_ro.

1 Faceți dublu clic pe o textură din paleta Straturi.

Textura se deschide ca document separat în propria sa fereastră.

2 Utilizați orice instrument Photoshop pentru a edita sau picta pe textură.

3 Salvați documentul pentru textură. Textura actualizată este aplicată modelului 3D.

4 Pentru fișierele 3D în format non-Photoshop, selectați Strat > Straturi 3D > Înlocuire texturi după editarea fișierelor de texturi, pentru a salva modificările.

Pentru fișierele 3D salvate în formatul Photoshop, editările texturilor sunt salvate când salvați fișierul. Pentru celelalte formate de fișiere 3D care stochează texturile în fișiere externe, utilizați comanda Înlocuire texturi pentru a salva editările de texturi.

Notă: Pentru formatele de fișiere 3D cum ar fi .u3d și .kmz, care stochează texturile în același fișier ca și modelul, opțiunea Înlocuire textură va actualiza fișierul modelului. Pentru formate cum este .3ds, opțiunea Înlocuire textură va actualiza fișierele de textură separate asociate cu fișierul modelului.

Consultați și

“Pictura cu instrumentul Pensulă sau cu instrumentul Creion” la pagina 320

Plasarea obiectelor 3D într-o imagine (Photoshop Extended)

Puteți plasa un model 3D pe o imagine de fundal și îi puteți modifica poziția sau unghiul de vizualizare pentru a corespunde fundalului.

Pentru un clip video referitor la maparea imaginilor 2D la modele 3D, vizitați www.adobe.com/go/vid0020_ro.

1 Deschideți fișierul pe care doriți să-l folosiți ca fond.

2 Deschideți fișierul 3D.

3 Trageți stratul 3D din fișierul 3D din paleta Straturi în fereastra imaginii de fundal, pentru a adăuga stratul 3D la fișierul de fundal.

4 Selectați Strat > Straturi 3D > Transformare model 3D sau faceți dublu clic pe stratul 3D din paleta Straturi și utilizați un instrument 3D pentru a plasa sau scala modelul 3D pe fundal.

Salvarea fișierelor 3D (Photoshop Extended)

Puteți salva fișierele Photoshop care conțin straturi 3D în formatul PSD, PSB, TIFF sau PDF. Poziția modelului 3D, iluminarea, modul de randare și secțiunile transversale vor fi păstrate la salvarea fișierului.

❖ Selectați Fișier > Salvare sau Fișier > Salvare ca, apoi selectați formatul Photoshop (PSD), Photoshop PDF sau TIFF și faceți clic pe OK.

Capitolul 20: Automatizarea sarcinilor

Automatizarea sarcinilor poate economisi timp și asigura rezultate consecvente pentru multe tipuri de operații. Photoshop oferă o varietate de moduri de automatizare a sarcinilor - utilizând acțiuni, droplet-uri, comanda Set, scripting, șabloane, variabile și seturi de date.

Automatizarea cu acțiuni

Despre acțiuni

O *acțiune* reprezintă o serie de sarcini pe care le redați pentru un fișier sau un lot de fișiere - comenzi de meniu, opțiuni pentru paletă, acțiuni de instrumente ș.a.m.d. De exemplu, puteți să creați o acțiune care modifică dimensiunea unei imagini, aplică un filtru asupra imaginii pentru un anumit efect și apoi salvează fișierul în formatul dorit.

Acțiunile pot să includă stopuri care vă permit să efectuați sarcini ce nu pot fi înregistrate (de exemplu, utilizând un instrument de pictare). Acțiunile pot să includă de asemenea controale modale care vă permit să introduceți valori într-o casetă de dialog în timpul redării unei acțiuni.

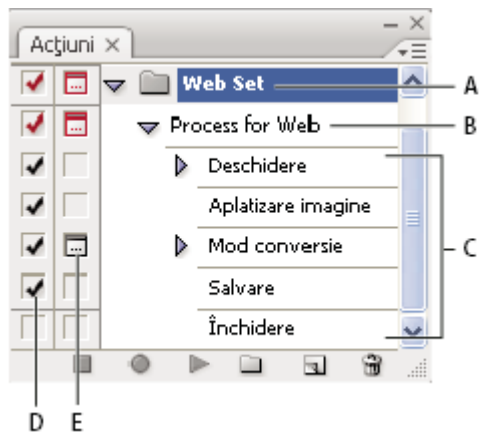
În Photoshop, acțiunile reprezintă baza pentru *dropleturi*, care sunt aplicații mici ce procesează automat toate fișierele trase deasupra pictogramei aferente.

Photoshop și Illustrator sunt livrate cu acțiuni predefinite instalate, care vă ajută să efectuați sarcini obișnuite. Puteți să utilizați aceste acțiuni ca atare, să le personalizați pentru a răspunde nevoilor dvs. sau să creați acțiuni noi. Acțiunile sunt stocate în seturi, pentru a vă ajuta să le organizați.

Puteți să înregistrați, să editați, să personalizați și să procesați pe loturi acțiunile și puteți să gestionați grupuri de acțiuni lucrând cu seturile de acțiuni.

Prezentare generală a paletei Acțiuni

Utilizați paleta Acțiuni (Window > Acțiuni) pentru a înregistra, reda, edita și șterge acțiuni individuale. Această paletă (denumită panoul Acțiuni în Illustrator) vă permite de asemenea să salvați și să încărcați fișiere de acțiune.



Paleta Acțiuni din Photoshop

A. Set de acțiuni B. Acțiune C. Comenzi înregistrate D. Comandă inclusă E. Control modal (se activează sau se dezactivează)

Expandarea și restrângerea seturilor, acțiunilor și comenzilor

❖ Faceți clic pe triunghiul din partea stângă a setului, acțiunii sau comenzii din paleta Acțiuni. Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe triunghi pentru a expanda sau a restrânge toate acțiunile dintr-un set sau toate comenzile dintr-o acțiune.

Vizualizarea acțiunilor numai după nume

❖ Selectați Mod buton din meniul paletei Acțiuni. Selectați din nou Mod buton pentru a reveni la modul Listă.

Notă: Nu puteți vizualiza comenzi individuale sau seturi în modul Buton.

Selectarea acțiunilor din paleta Acțiuni

❖ Faceți clic pe numele unei acțiuni. Faceți Shift-clic pe numele de acțiuni pentru a selecta mai multe acțiuni continue și faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe numele de acțiuni pentru a selecta mai multe acțiuni discontinue.

Redarea unei acțiuni pentru un fișier

Redarea unei acțiuni execută comenzile înregistrate ale acțiunii în documentul activ. (Unele acțiuni necesită efectuarea unei selecții înainte de redare; altele pot fi executate pe un fișier întreg.) Puteți să excludeți anumite comenzi dintr-o acțiuni sau să redați doar o singură comandă. Dacă acțiunea include un control modal, puteți să specificați valori într-o casetă de dialog sau să utilizați un instrument modal atunci când acțiunea se întrerupe.

Notă: În modul Buton, dacă faceți clic pe un buton se execută întreaga acțiuni - deși comenzile excluse anterior nu sunt executate.

1 Dacă este necesar, selectați obiectele asupra cărora se va reda acțiunea sau deschideți un fișier.

2 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- (Illustrator) Pentru a reda un set de acțiuni, selectați numele setului și faceți clic pe butonul Redare ► din paleta Acțiuni sau selectați Redare din meniul paletei.
- Pentru a reda o întreagă acțiune individuală, selectați numele acțiunii și faceți clic pe butonul Redare din paleta Acțiuni sau selectați Redare din meniul paletei.
- Dacă ați atribuit o combinație de taste acțiunii respective, apăsați acea combinație pentru a reda acțiunea automat.
- Pentru a reda doar o parte dintr-o acțiune, selectați comanda din care doriți să porniți redarea și faceți clic pe butonul Redare din paleta Acțiuni sau selectați Redare din meniul paletei.
- Pentru a reda o singură comandă, selectați comanda, apoi faceți Ctrl-clic (Windows) sau Command-clic (Mac OS) pe butonul Redare din paleta Acțiuni. Puteți de asemenea să apăsați Ctrl (Windows) sau Comandă (Mac OS) și să faceți dublu clic pe comandă.

💡 În Photoshop, pentru a revoca o acțiune, realizați un instantaneu în paleta Istoric înainte de a reda o acțiune, apoi selectați instantaneul pentru a revoca acțiunea.

Specificarea vitezei de redare

Puteți ajusta viteza de redare a unei acțiuni sau puteți întrerupe acțiunea pentru a o depana.

1 Selectați Opțiuni redare din meniul paletei Acțiuni.

2 Specificați o viteză și faceți clic pe OK:

Accelerată	Redă acțiunea la viteză normală (viteza prestabilită). <i>Notă: Când redați o acțiune la viteză accelerată, este posibil ca ecranul să nu se actualizeze pe măsură ce se execută acțiunea - fișierele pot fi deschise, modificate, salvate și închise fără să apară pe ecran, permitând astfel execuția mai rapidă a acțiunii. Dacă doriți să executați fișierele pe ecran pe măsură ce acțiunea se execută, specificați în schimb viteza Pas cu pas.</i>
Pas cu pas	Finalizează fiecare comandă și redesează imaginea înainte de a trece la următoarea comandă din acțiune.
Pauză pentru __ secunde	Specifică perioada de timp în care aplicația trebuie să se întrerupă între execuțiile comenzilor din acțiune.

- 3 (Numai Photoshop) Selectați Pauză pentru adnotare audio pentru a vă asigura că fiecare adnotare audio dintr-o acțiune este redată înainte de inițializarea pasului următor din acțiune. Deselectați această opțiune dacă doriți ca o acțiune să continue în timpul redării unei adnotări audio.

Gestionarea acțiunilor

Gestionați acțiunile din paleta Acțiuni pentru a le păstra organizate și faceți disponibile numai acțiunile de care aveți nevoie pentru un proiect. Puteți rearanja, duplica, șterge, redenumi și modifica opțiunile pentru acțiuni din paleta Acțiuni.


Rearanjarea acțiunilor din paleta Acțiuni

- ❖ În paleta Acțiuni, trageți acțiunea în noua poziție, înainte de sau după o altă acțiune. Când linia evidențiată apare în poziția dorită, eliberați butonul mouse-ului.

Duplicarea acțiunilor, comenzilor sau seturilor

- ❖ Efectuați una din următoarele acțiuni:
 - Faceți Alt-tragere (Windows) sau Option-tragere (Mac OS) pe acțiune sau comandă la noua poziție din paleta Acțiuni. Când linia evidențiată apare în poziția dorită, eliberați butonul mouse-ului.
 - Selectați o acțiune sau o comandă. Apoi selectați Duplicare din meniul paletei Acțiuni.
 - Trageți o acțiune sau o comandă deasupra butonului Creare acțiune nouă din partea de jos a paletei Acțiuni. Puteți să duplicați seturi utilizând oricare dintre aceste metode.

Ștergerea acțiunilor, comenzilor sau seturilor


- 1 În paleta Acțiuni, selectați acțiunea, comanda sau setul.
- 2 Efectuați oricare din următoarele acțiuni:
 - Faceți clic pe pictograma Ștergere  din paleta Acțiuni. Faceți clic pe OK pentru a finaliza ștergerea.
 - Faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe pictograma Ștergere pentru a șterge selecția fără a afișa o casetă de dialog de confirmare.
 - Trageți selecția deasupra pictogramei Ștergere din paleta Acțiuni, pentru a efectua ștergerea fără afișarea unei casete de dialog de confirmare.
 - Selectați Ștergere din meniul paletei Acțiuni.

Ștergerea tuturor acțiunilor din paleta Acțiuni

- ❖ Faceți clic pe Ștergere globală acțiuni (Photoshop) sau Ștergere acțiuni (Illustrator) din meniul paletei Acțiuni. Chiar și după ștergerea tuturor acțiunilor, paleta Acțiuni poate fi restabilită la setul implicit de acțiuni.

Redenumirea unei acțiuni sau modificarea opțiunilor

- 1 Selectați acțiunea și selectați Opțiuni acțiune din meniul paletei Acțiuni.
- 2 Introduceți un nume nou pentru acțiune sau modificați opțiunile pentru setul acesteia, combinația de taste funcționale sau culoarea butonului.
- 3 Faceți clic pe OK.

 *Caseta de dialog Opțiuni acțiune se deschide și dacă faceți dublu clic pe numele acțiunii în paleta Acțiuni din Illustrator. În Photoshop, puteți să faceți dublu clic pe o acțiune din paleta Acțiuni și să introduceți un nume nou.*


Gestionarea seturilor de acțiuni

Puteți să creați și să organizați seturi de acțiuni corelate cu sarcini, care pot fi salvate pe disc sau transferate pe alte calculatoare.

Notă: Toate acțiunile pe care le creați sunt listate automat în paleta Acțiuni, dar pentru a salva într-adevăr o acțiune și a nu risca să o pierdeți dacă ștergeți fișierul de preferințe (Illustrator) sau fișierul paletelor Acțiuni (Photoshop), trebuie să o salvați ca parte dintr-un set de acțiuni.

Salvarea unui set de acțiuni

1 Selectați un set.


 Dacă doriți să salvați o singură acțiune, creați mai întâi un set de acțiuni și mutați acțiunea în noul set.

2 Selectați Salvare acțiuni din meniul paletelor Acțiuni.

3 Introduceți un nume pentru set, specificați o locație și faceți clic pe Salvare.

Puteți salva fișierul oriunde. Puteți salva doar întregul conținut al unui set în paleta Acțiuni, nu și acțiuni individuale.

Notă: (Numai Photoshop) Dacă plasați fișierul setului de acțiuni salvat în dosarul Presetări/Acțiuni, setul va apărea în partea de jos a meniului paletelor Acțiuni, după ce reinițializați aplicația.

 (Numai Photoshop) Apăsăți Ctrl+Alt (Windows) sau Command+Option (Mac OS) atunci când selectați comanda Salvare acțiuni pentru a salva acțiunile într-un fișier text. Puteți utiliza acest fișier pentru a revizui sau tipări conținutul unei acțiuni. Totuși, nu puteți reincărca fișierul înapoi în Photoshop.

Încărcarea unui set de acțiuni

În mod prestabilit, paleta Acțiuni afișează acțiunile predefinite (livrate împreună cu aplicația) și toate acțiuni pe care le creați dvs. Puteți de asemenea să încărcați acțiuni suplimentare în paleta Acțiuni.

❖ Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Selectați Încărcare acțiuni din meniul paletelor Acțiuni. Localizați și selectați fișierul setului de acțiuni, apoi faceți clic pe Încărcare (Photoshop) sau Deschidere (Illustrator).
- (Numai Photoshop) Selectați un set de acțiuni din partea de jos a meniului paletelor Acțiuni.

Fișierele de seturi de acțiuni din Photoshop au extensia .atn; fișierele de seturi de acțiuni din Illustrator au extensia .aia.


Restaurarea acțiunilor la setul prestabilit

1 Selectați Resetare acțiuni din meniul paletelor Acțiuni.

2 Faceți clic pe OK pentru a înlocui acțiunile curente din paleta Acțiuni cu setul prestabilit sau faceți clic pe Adăugare pentru a adăuga setul de acțiuni prestabilite la acțiunile curente din paleta Acțiuni.

Organizarea seturilor de acțiuni

Pentru a organiza acțiunile, puteți să creați seturi de acțiuni și să salvați seturile pe disc. Puteți să organizați seturi de acțiuni pentru tipuri diferite de activități - cum ar fi publicarea pentru tipărire și publicarea online - și să transferați seturi pe alte calculatoare.

- Pentru a crea un set de acțiuni nou, faceți clic pe butonul Creare set nou  din paleta Acțiuni sau selectați Set nou din meniul paletelor. Introduceți numele setului și faceți clic pe OK.

Notă: Dacă intenționați să creați o acțiune nouă și să o grupați într-un set nou, trebuie să creați mai întâi setul. Noul set va apărea în meniul pop-up Set atunci când creați acțiunea nouă.

- Pentru a muta o acțiune în alt set, trageți acțiunea în setul respectiv. Când linia evidențiată apare în poziția dorită, eliberați butonul mouse-ului.
- Pentru a redenumi un set de acțiuni, faceți dublu clic pe numele setului în paleta Acțiuni sau selectați Opțiuni set din meniul paletelor Acțiuni. Apoi introduceți noul nume al setului și faceți clic pe OK.
- Pentru a înlocui toate acțiunile din paleta Acțiuni cu un set nou, selectați Înlocuire acțiuni din meniul paletelor Acțiuni. Selectați un fișier de acțiuni și faceți clic pe Încărcare (Photoshop) sau Deschidere (Illustrator).

Important: Comanda Înlocuire acțiuni înlocuiește toate seturile de acțiuni din documentul curent. Înainte de a utiliza comanda, asigurați-vă că ați salvat deja o copie a setului de acțiuni curent, utilizând comanda Salvare acțiuni.

Crearea acțiunilor


Înregistrarea acțiunilor

Țineți cont de următoarele indicații când înregistrați acțiuni:

- Puteți înregistra marea majoritate, dar nu toate comenzile dintr-o acțiune.
- Puteți înregistra operațiile pe care le efectuați cu instrumentele Cadru de selecție, Deplasare, Poligon, Lasou, Baghetă magică, Decupaj, Felie, Radieră magică, Gradient, Găleată vopsea, Tip, Formă, Note, Pipetă și Eșantionare culoare, la fel ca și pe cele efectuate în paletele Istoric, Specimene, Culoare, Trasee, Canale, Straturi, Stiluri și Acțiuni.
- Rezultatele depind de variabilele de setare a fișierului și a programului, cum ar fi stratul activ și culoarea fundalului. De exemplu, o neclaritate gaussiană de 3 pixeli nu va crea același efect pe un fișier de 72 ppi ca și pe un fișier de 144 ppi. Nici funcția Balans de culoare nu va funcționa pe un fișier în tonuri de gri.
- Când înregistrați acțiuni care includ specificarea unor setări în casete de dialog și palete, acțiunea va reflecta setările active în momentul înregistrării. Dacă modificați o setare într-o casetă de dialog sau paletă în timpul înregistrării unei acțiuni, valoarea modificată va fi înregistrată.

Notă: Majoritatea casetelor de dialog rețin setările specificate la ultima utilizare. Verificați dacă acelea sunt valorile pe care doriți să le înregistrați.

- Operațiile și instrumentele modale, ca și instrumentele care înregistrează poziția, utilizează unitățile specificate curent pentru riglă. O operație sau un instrument modal este unul care necesită apăsarea tastei Enter sau Return pentru a fi aplicat efectul său, cum ar fi transformarea sau decuparea. Printre instrumentele care înregistrează poziția se numără instrumentele Cadru de selecție, Felie, Gradient, Baghetă magică, Lasou, Formă, Traseu, Pipetă și Note.


 Dacă înregistrați o acțiune care va fi efectuată asupra unor fișiere de mărimi diferite, setați unitățile de măsură ale riglelor la procentaje. Drept rezultat, acțiunea va fi efectuată întotdeauna în aceeași poziție relativă din imagine.


- Puteți înregistra comanda Redare listată în meniul paletei Acțiuni pentru a determina o acțiune să efectueze o alta.

Înregistrarea acțiunilor funcționează similar în Photoshop și în Illustrator.

Înregistrarea unei acțiuni

La crearea unei acțiuni noi, comenzile și instrumentele pe care le utilizați sunt adăugate la acțiune până când opriți înregistrarea.

 Pentru a vă proteja de eventualele erori, lucrați cu o copie: la începutul acțiunii, înainte de a aplica alte comenzi, înregistrați comanda Fișier > Salvare copie (Illustrator) sau înregistrați comanda Fișier > Salvare ca și selectați Drept copie (Photoshop). Alternativ, în Photoshop puteți să faceți clic pe butonul Instantaneu nou din paleta Istoric, pentru a realiza un instantaneu al imaginii înainte de a înregistra acțiunea.

- 1 Deschideți un fișier.
- 2 În paleta Acțiuni, faceți clic pe butonul Creare acțiune nouă  sau selectați Acțiune nouă din meniul paletei Acțiuni.
- 3 Introduceți un nume pentru acțiune, selectați un set de acțiuni și setați opțiuni suplimentare:

Tastă funcțională	Atribue o scurtătură de la tastatură unei acțiuni. Puteți să alegeți orice combinație între o tastă funcțională, tasta Ctrl (Windows) sau tasta Command (Mac OS) și tasta Shift (de exemplu Ctrl+Shift+F3), cu următoarele excepții: În Windows, nu puteți utiliza tasta F1 și nici tastele F4 și F6 împreună cu tasta Ctrl. Notă: Dacă atribuiți unei acțiuni aceeași scurtătură care este utilizată pentru o comandă, acțiunea scurtăturii va prevala în majoritatea cazurilor asupra comenzii.
Culoare	Atribue o culoare pentru afișarea în modul Buton.


- 4 Faceți clic pe Începere înregistrare. Butonul Începere înregistrare din paleta Acțiuni devine roșu .

Important: Când înregistrați comanda Salvare ca, nu schimbați numele fișierului. Dacă introduceți un nume nou de fișier, acesta este înregistrat și utilizat la fiecare rulare a acțiunii. Înainte de a salva, dacă navigați la un alt dosar, puteți specifica altă locație fără a fi necesar să specificați un nume de fișier.

5 Efectuați operațiile și comenzile pe care doriți să le înregistrați.

Nu toate sarcinile din acțiuni pot fi înregistrate direct; totuși, puteți insera majoritatea sarcinilor neînregistrabile utilizând comenzi din meniul paletelor Acțiuni.

6 Pentru a opri înregistrarea, faceți clic pe butonul Oprește redare/înregistrare sau selectați Oprește înregistrare din meniul paletelor Acțiuni. (În Photoshop, puteți apăsa și tasta Esc.)

 Pentru a relua înregistrarea aceleiași acțiuni, selectați Pornire înregistrare din meniul paletelor Acțiuni.

Înregistrarea unui traseu

Comanda Inserare traseu vă permite să includeți un traseu complex (un traseu creat cu un instrument Peniță sau lipit din Adobe Illustrator) ca parte a unei acțiuni. La efectuarea acțiunii, traseul de lucru este setat la traseul înregistrat. Puteți insera un traseu în timpul înregistrării unei acțiuni sau după ce aceasta a fost înregistrată.

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Începeți acțiunea de înregistrare.
- Selectați numele unei acțiuni pentru a înregistra un traseu la sfârșitul acțiunii.
- Selectați o comandă pentru a înregistra un traseu după comandă.

2 Selectați un traseu existent din paleta Trasee.

3 Selectați Inserare traseu din meniul paletelor Acțiuni.

Dacă înregistrați mai multe comenzi Inserare paletă într-o singură acțiune, fiecare traseu îl înlocuiește pe cel anterior în fișierul țintă. Pentru a adăuga mai multe trasee, înregistrați o comandă Salvare traseu cu ajutorul paletelor Trasee după înregistrarea fiecărei comenzi Inserare traseu.

Notă: Efectuarea acțiunilor care inserează trasee complexe poate necesita spații semnificative de memorie. Dacă întâmpinați probleme, măriți spațiul de memorie disponibil pentru Photoshop.

Inserarea unui stop

Puteți include stopuri într-o acțiune, care vă permit să efectuați o sarcină ce nu poate fi înregistrată (de exemplu, utilizând un instrument de pictare). După finalizarea sarcinii, faceți clic pe butonul Redare din paleta Acțiuni pentru a finaliza acțiunea.

Puteți de asemenea să afișați un mesaj scurt atunci când acțiunea ajunge la stop, ca memento pentru ce trebuie să efectuați înainte de a continua cu acțiunea. Puteți să includeți un buton Continuare în caseta mesajului, pentru situația în care nu mai trebuie efectuată nicio altă sarcină.

1 Alegeți poziția în care doriți să inserați stopul, efectuând una din următoarele acțiuni:


- Selectați numele unei acțiuni pentru a insera un stop la sfârșitul acțiunii.
- Selectați o comandă pentru a insera un stop după comandă.

2 Selectați Inserare stop din meniul paletelor Acțiuni.

3 Introduceți mesajul care doriți să apară.

4 Dacă doriți opțiunea pentru continuarea acțiunii fără oprire, selectați Continuare permisă.



5 Faceți clic pe OK.

 Puteți insera un stop în timpul înregistrării unei acțiuni sau după ce aceasta a fost înregistrată.

Modificarea setărilor în timpul redării unei acțiuni

În mod prestabilit, acțiunile sunt finalizate utilizând valorile specificate la înregistrarea inițială. Dacă doriți să modificați setările pentru o comandă dintr-o acțiune, puteți să inserați un control modal. Un control modal întrerupe o acțiune pentru

a vă permite să specificați valori într-o casetă de dialog sau să utilizați un instrument modal. (Un instrument modal necesită apăsarea tastelor Enter sau Return pentru aplicarea efectului acestuia - după ce apăsați Enter sau Return, acțiunea își reia sarcinile.)

Un control modal este indicat printr-o pictogramă de casetă de dialog  în partea stângă a unei comenzi, a unei acțiuni sau a unui set din paleta Acțiuni. O pictogramă de casetă roșie  indică o acțiune sau un set în care unele comenzi, dar nu toate, sunt modale. Nu puteți seta un control modal în modul Buton.

❖ Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a activa un control modal pentru o comandă dintr-o acțiune, faceți clic pe caseta din partea stângă a numelui comenzii. Faceți clic din nou pentru a dezactiva controlul modal.
- Pentru a activa sau a dezactiva controale modale pentru toate comenzile dintr-o acțiune, faceți clic pe caseta din partea stângă a numelui acțiunii.
- Pentru a activa sau a dezactiva controale modale pentru toate acțiunile dintr-un set, faceți clic pe caseta din partea stângă a numelui setului.

Excluderea comenzilor dintr-o acțiune

Puteți exclude comenzile pe care nu doriți să le redați ca parte dintr-o acțiune înregistrată. Nu puteți exclude comenzi în modul Buton.

1 Dacă este necesar, expandați lista de comenzi din acțiune făcând clic pe triunghiul din partea stângă a numelui acțiunii, în paleta Acțiuni.

2 Efectuați una din următoarele acțiuni:

- Pentru a exclude o singură comandă, faceți clic pentru a șterge bifa din partea stângă a numelui comenzii. Faceți din nou clic pentru a include comanda.
- Pentru a exclude sau a include toate comenzile sau acțiunile dintr-o acțiune sau dintr-un set, faceți clic pe bifa din partea stângă a numelui acțiunii sau al setului.
- Pentru a exclude sau a include toate comenzile *cu excepția* comenzii selectate, faceți Alt-clic (Windows) sau Option-clic (Mac OS) pe bifa acesteia.

Pentru a indica faptul că unele comenzi din cadrul acțiunii sunt excluse, în Photoshop, bifa acțiunii părinte devine roșie; în Illustrator, bifa acțiunii părinte devine estompată.

Inserarea unei comenzi de meniu neînregistrabile

Nu puteți înregistra instrumentele de pictură și tonare, opțiuni de instrumente, comenzi din meniul Vizualizare și comenzi din meniul Fereastră. Totuși, puteți înregistra multe comenzi neînregistrabile într-o acțiune utilizând comanda Inserare element de meniu.

Puteți insera o comandă în timpul înregistrării unei acțiuni sau după ce aceasta a fost înregistrată. O comandă inserată nu este executată înainte de efectuarea acțiunii, astfel încât fișierul rămâne nemodificat în momentul inserării comenzii. În acțiune nu este înregistrată nicio valoare pentru comandă. În cazul în care comanda deschide o casetă de dialog, caseta de dialog apare în timpul efectuării, iar acțiunea este întreruptă până când faceți clic pe OK sau Anulare.

Notă: Când utilizați comanda *Inserare element de meniu* pentru a insera o comandă care deschide o casetă de dialog, nu puteți dezactiva controlul modal din paleta Acțiuni.

1 Alegeți locul în care să fie inserat elementul de meniu:

- Selectați numele unei acțiuni pentru a insera un element la sfârșitul acțiunii.
- Selectați o comandă pentru a insera elementul la sfârșitul comenzii.

2 Selectați *Inserare element de meniu* din meniul paletei Acțiuni.

3 Având deschisă caseta de dialog *Inserare element de meniu*, alegeți o comandă din meniul acesteia.

4 Faceți clic pe OK.

Editarea și re-înregistrarea acțiunilor

Este ușor să editați și să personalizați acțiunile. Puteți să modificați setările unei anumite comenzi dintr-o acțiune, să adăugați comenzi la o acțiune existentă sau să treceți printr-o întreagă acțiune și să modificați una sau toate setările.

Suprascrierea unei singure comenzi

- 1 În paleta Acțiuni, faceți dublu clic pe comandă.
- 2 Introduceți noile valori și faceți clic pe OK.

Adăugarea comenzilor la o acțiune

- 1 Efectuați una din următoarele acțiuni:
 - Selectați numele acțiunii pentru a insera o comandă nouă la sfârșitul acesteia.
 - Selectați o comandă din acțiune pentru a insera o comandă după aceasta.
- 2 Faceți clic pe butonul Începere înregistrare sau selectați Pornire înregistrare din meniul paletii Acțiuni.
- 3 Înregistrați comenzile suplimentare.
- 4 La finalizare, faceți clic pe butonul Oprire redare/înregistrare din paleta Acțiuni sau selectați Oprire înregistrare din meniul paletii.

Rearanjarea comenzilor în cadrul unei acțiuni

- ❖ În paleta Acțiuni, trageți o comandă în noua poziție dorită în cadrul aceleiași sau altei acțiuni. Când linia evidențiată apare în poziția dorită, eliberați butonul mouse-ului.

Înregistrarea din nou a unei acțiuni

- 1 Selectați acțiunea și selectați Înregistrare din nou din meniul paletii Acțiuni.
- 2 Dacă apare un instrument modal, utilizați instrumentul pentru a crea alt rezultat și apăsați Enter sau Return. Alternativ, apăsați doar Enter sau Return pentru a păstra aceleași setări.
- 3 Dacă apare o casetă de dialog, modificați setările și faceți clic pe OK pentru a le înregistra sau faceți clic pe Anulare pentru a păstra aceleași valori.

Procesarea unui lot de fișiere

Convertirea fișierelor cu procesorul de imagine

Procesorul de imagine convertește și procesează fișiere multiple. Spre deosebire de comanda Lot, procesorul de imagine vă permite să procesați fișiere fără a crea în prealabil o acțiune. În procesorul de imagine, puteți efectua oricare din următoarele acțiuni:

- Converteți un set de fișiere în formatul JPEG, PSD sau TIFF sau converțiți simultan fișiere în toate cele trei formate.
- Procesati un set de fișiere în format brut cameră utilizând aceleași opțiuni.
- Redimensionați imagini pentru a se încadra în dimensiunile de pixeli specificate.
- Încorporați un profil de culoare sau converțiți un set de fișiere în standardul sRGB și salvați-le ca imagini JPEG pentru Web.
- Includeți metadate pentru drepturi de autor în imaginile convertite.

Procesorul de imagine funcționează cu fișiere Photoshop (PSD), fișiere JPEG și fișiere în format brut cameră.

- 1 Puteți realiza una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Fișier > Scripturi > Procesor imagine (Photoshop)
 - Selectați Instrumente > Photoshop > Procesor imagine (Bridge)

2 Selectați imaginile pe care doriți să le procesați. Puteți să alegeți pentru procesare orice fișiere deschide sau să selectați pentru procesare un dosar de fișiere.

3 (Opțional) Selectați Deschidere prima pagină pentru aplicarea setărilor pentru a aplica aceleași setări tuturor imaginilor.

Dacă procesați un grup de fișiere în format brut cameră realizate în aceleași condiții de iluminare, puteți ajusta setările în prima imagine pe placul dvs. și apoi puteți aplica aceleași setări la imaginile rămase.

Utilizați această opțiune cu imagini sursă PSD sau JPEG dacă profilul de culoare al fișierului nu corespunde profilului de lucru. Puteți alege un profil de culoare în care să converțiți prima imagine și toate imaginile din dosar.

Notă: Setările care le aplicați cu procesorul de imagine sunt temporare și sunt utilizate numai cu procesorul de imagine. Pentru procesarea imaginii sunt utilizate setările curente de format brut cameră ale imaginii, cu excepția cazului în care le schimbați în procesorul de imagine.

4 Selectați locația în care doriți să fie salvate fișierele procesate.

Dacă procesați același fișier de mai multe ori cu aceeași destinație, fiecare fișier este salvat cu un nume de fișier propriu fără a fi suprascrise.


5 Selectați tipurile de fișiere și opțiunile de salvat.

Salvare ca JPEG	Salvează imagini în format JPEG în cadrul unui dosar denumit JPEG din dosarul destinație.
Calitate	Setează calitatea imaginii JPEG la o valoare cuprinsă între 0 și 12.
Redimensionare pentru încadrare	Redimensionează imaginea pentru a se încadra în dimensiunile pe care le introduceți pentru Lățime și Înălțime. Imaginea reține proporțiile originale.
Convertirea profilului în sRGB	Convertește profilul de culoare în sRGB. Asigurați-vă că este selectată opțiunea Includere profil ICC dacă doriți să salvați profilul cu imaginea.
Salvare la PSD	Salvează imagini în format Photoshop în cadrul unui dosar denumit PSD din dosarul destinație.
Maximizare compatibilitate	Salvează o versiune compusă a unei imagini stratificate în cadrul fișierului destinație pentru a fi compatibil cu aplicațiile care nu pot citi imagini stratificate.
Salvare ca TIFF	Salvează imagini în format TIFF în cadrul unui dosar denumit TIFF din dosarul destinație.
Compresie LZW	Salvează fișierul TIFF utilizând schema de compresie LZW.

6 Setări alte opțiuni de procesare.

Rulare acțiune	Rulează o acțiune Photoshop. Selectați setul de acțiuni din primul meniu și acțiunea din al doilea meniu. Setul de acțiuni trebuie încărcat în paleta Acțiuni înainte ca acestea să apară în aceste meniuri.
Informații drepturi de autor	Include orice text pe care îl introduceți în metadatele pentru drepturi de autor IPTC pentru fișier. Textul pe care îl introduceți aici suprascrie metadatele pentru drepturi de autor din fișierul original.
Includere profil ICC	Încorporează profilul de culoare în fișierele salvate.

7 Faceți clic pe Rulare.

 Înainte de a vă procesa imaginile, faceți clic pe Salvare pentru a salva setările curente din caseta de dialog. Data următoare când veți avea nevoie să procesați fișiere cu acest grup de setări, faceți clic pe Încărcare și navigați la setările dvs. salvate în procesorul de imagine.

Pentru un tutorial despre tehnici de procesare a imaginilor, consultați www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_ro.

Procesarea unui lot de fișiere


Comanda Lot rulează o acțiune asupra unui dosar de fișiere. De asemenea, dacă aveți o cameră foto digitală sau un scanner cu alimentator de documente, puteți importa și procesa mai multe imagini cu o singură acțiune. Scannerul sau camera dvs. foto digitală poate necesita un modul plug-in de achiziție, care acceptă acțiuni.

Notă: Dacă plug-in-ul nu a fost scris pentru a importa mai multe documente odată, este posibil să nu funcționeze în timpul procesării lotului sau dacă este utilizat ca parte a unei acțiuni. Pentru informații suplimentare, contactați producătorul plug-in-ului.

De asemenea, puteți importa imagini PDF din Acrobat Capture sau din alte programe software.

Când procesați fișiere în loturi, puteți lăsa deschise toate fișierele, închide și salva modificările aduse fișierelor originale sau salva versiunile modificate ale fișierelor într-o locație nouă (lăsând originalele nemodificate). Dacă salvați fișierele procesate într-o locație nouă, este posibil să doriți să creați un dosar nou pentru fișierele procesate înainte de a începe lotul.

Pentru a procesa loturi utilizând acțiuni multiple, creați o acțiune nouă care efectuează toate celelalte acțiuni și apoi procesați lotul utilizând noua acțiune. Pentru a procesa în loturi mai multe dosare, creați aliasuri în interiorul unui dosar pentru celelalte dosare pe care doriți să le procesați, și selectați opțiunea Toate subdosarele.

 Pentru a obține performanțe mai bune ale loturilor, reduceți numărul de stări istorice salvate și deselectați opțiunea Creare automată a primului instantaneu din paleta Istoric.

Pentru un tutorial despre tehnici de procesare a imaginilor, consultați www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_ro.

Fișiere procesate sub formă de lot

1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:

- Selectați Fișier > Automat > Lot (Photoshop)
- Selectați Instrumente > Photoshop > Lot (Bridge)

2 Specificați acțiunea pe care doriți să o utilizați pentru procesarea fișierelor, din meniurile pop-up Setare și Acțiune. Meniurile afișează acțiuni disponibile în paleta Acțiuni. Este posibil să fie necesar să selectați un set diferit sau să încărcați un set în paletă dacă nu vedeți acțiunea dorită.

3 Selectați fișierele de procesat din meniul pop-up Sursă:

Dosar	Procesează fișierele dintr-un dosar specificat de dvs. Faceți clic pe Selectare pentru a localiza și selecta dosarul.
Import	Procesează imagini de la o cameră foto digitală, un scanner sau un document PDF.
Fișiere deschise	Procesează toate fișierele deschise.
Bridge	Procesează fișierele selectate în Adobe Bridge. Dacă nu este selectat niciun fișier, sunt procesate fișierele care se află curent în dosarul Bridge.

4 Setati opțiunile pentru procesare, salvare și denumirea unui fișier. Pentru descrierile setărilor din caseta de dialog Set, consultați "Opțiuni de procesare a seturilor și a droplet-urilor" la pagina 614.

Procesarea în loturi a fișierelor din dosare imbricate în diferite formate

1 Procesati-vă dosarele normal, până la pasul Destinație.

2 Selectați pentru destinație Salvare și închidere. Puteți specifica opțiuni pentru Substituire comenzi "Salvare ca" din acțiune pentru a efectua următoarele:

- Dacă pasul "Salvare ca" din acțiune conține un nume de fișier, acest nume este suprascris cu numele documentului salvat; toți pașii "Salvare ca" sunt tratați ca și când ar fi înregistrați fără un nume de fișier.
- Dosarul pe care l-ați specificat în etapa de acțiune "Salvare ca" este suprascris cu dosarul original al documentului.

Notă: Trebuie să aveți în acțiune un pas “Salvare ca”; comanda Lot nu salvează automat fișiere.

Puteți utiliza această procedură, de exemplu, pentru a da mai multă claritate, redimensiona și salva imagini în format JPEG în dosarele lor originale. Creați o acțiune care să conțină un pas pentru claritate, un pas pentru redimensionare și apoi un pas “Salvare ca JPEG”. Când procesați pe loturi această acțiune, selectați Includere globală subdosare, stabiliți drept destinație Salvare și închidere și selectați Substituire comenzi “Salvare ca” din acțiune.

Pentru un tutorial despre tehnici de procesare a imaginilor, consultați www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_ro.

Crearea unui droplet dintr-o acțiune

Un *droplet* aplică o acțiune uneia sau mai multor imagini sau unui dosar de imagini, pe care le trageți peste pictograma Droplet. Puteți salva un droplet pe desktop sau în altă locație de pe disc.



Pictograma Droplet

Acțiunile reprezintă baza pentru crearea droplet-urilor; trebuie să creați acțiunea dorită în paleta acțiuni înainte de a crea un droplet. (Consultați “Înregistrarea acțiunilor” la pagina 608.)

- 1 Selectați Fișier > Automat > Creare droplet.
- 2 Specificați locul în care să fie salvat droplet-ul. Faceți clic pe Selectare în secțiunea Salvare droplet în a casetei de dialog și navigați la acea locație.
- 3 Selectați Setare acțiune și apoi desemnați acțiunea pe care intenționați să o folosiți în meniurile Setare și Acțiune. (Selectați acțiunea în paleta Acțiuni înainte de a deschide caseta de dialog pentru a preselecția aceste meniuri.)
- 4 Setati opțiunile pentru procesare, salvare și denumirea unui fișier. Pentru descrierile setărilor din caseta de dialog Set, consultați “Opțiuni de procesare a seturilor și a droplet-urilor” la pagina 614.

Sugestii pentru droplet-uri între mai multe platforme.

La crearea droplet-urilor atât pentru Windows, cât și pentru Mac OS, țineți cont de următoarele probleme de compatibilitate:

- După mutarea unui droplet creat în Windows în Mac OS, trebuie să trageți droplet-ul peste pictograma Photoshop de pe desktop. Photoshop actualizează droplet-ul pentru a fi utilizat în Mac OS.
- La crearea unui droplet în Mac OS, utilizați extensia .exe pentru a face droplet-urile compatibile atât cu Windows, cât și cu Mac OS.
- Referințele către nume de fișiere nu sunt acceptate între sisteme de operare. Dacă un pas dintr-o acțiune referă un nume de fișier sau dosar (cum ar fi o comandă Deschidere, Salvare ca sau de ajustare care își încarcă setările dintr-un fișier), execuția se întrerupe și i se solicită utilizatorului un nume de fișier.

Procesarea unui fișier cu un droplet

- ❖ Trageți un fișier sau un dosar peste pictograma pentru droplet. Photoshop este inițializat, în cazul în care nu rulează deja.

Opțiuni de procesare a loturilor și a droplet-urilor

Specificati aceste opțiuni în casetele de dialog Lot și Droplet.

Substituire comenzi "Deschidere" din acțiune Vă asigură că fișierele pe care le-ați selectat în comanda Lot sunt procesate, fără a deschide fișierul pe care îl veți fi specificat în comanda Deschidere a acțiunii. Dacă acțiunea conține o comandă Deschidere care deschide un fișier salvat și dvs. nu selectați această opțiune, comanda Lot deschide și procesează numai fișierul pe care l-ați utilizat pentru a înregistra comanda Deschidere (Acest lucru survine deoarece comanda Lot deschide fișierul specificat de acțiune după deschiderea fiecărui fișier din dosarul Sursă lot. Deoarece fișierul deschis cel mai recent este cel referit în acțiune, comanda Lot efectuează acțiunea asupra aceluși fișier, fără a fi procesat niciun fișier din dosarul Sursă lot.)

Pentru a utiliza această opțiune, acțiunea trebuie să conțină o comandă Deschidere. În caz contrar, comanda Lot nu va deschide fișierele pe care le-ați selectat pentru procesarea în lot. Selectarea unei opțiuni nu anulează totul din comanda Deschidere, ci numai opțiunea fișierelor de deschis.

Deselectați această opțiune dacă acțiunea a fost înregistrată pentru a opera pe un fișier deschis sau dacă acțiunea conține comenzi Deschidere pentru anumite fișiere care sunt necesare pentru acțiune.

Includere globală subdosare Procesează fișiere din subdirectoare ale dosarului specificat.

Suprimare avertismente profil culoare Dezactivează afișarea mesajelor despre politica referitoare la culori.


Suprimare dialoguri opțiuni deschidere fișier Ascunde casetele de dialog pentru opțiunile de deschidere a fișierelor. Acest lucru este util atunci când efectuați acțiuni asupra loturilor de fișiere de imagini brute cameră. Vor fi utilizate setările specificate anterior sau cele prestabilite.

Meniul Destinație Stabilește locul în care să fie salvate fișierele procesate

- **Niciunul** Lasă fișierele deschise fără a salva modificări (exceptând cazul în care acțiunea include o comandă Salvare).
- **Salvare și închidere** Salvează fișierele în locația lor curentă, suprascriind fișierele originale.
- **Dosar** Salvează fișierele salvate în altă locație. Faceți clic pe Alegere pentru a specifica dosarul destinație.

Substituire comenzi "Salvare ca" din acțiune Vă asigură că fișierele procesate sunt salvate în dosarul destinație specificat în comanda Lot (sau în dosarul lor original dacă ați ales Salvare și închidere), cu numele lor originale sau cu numele pe care le-ați specificat în secțiunea Denumire fișier a casetei de dialog Lot.

Dacă nu selectați această opțiune și acțiunea dvs. include o comandă Salvare ca, fișierele dvs. vor fi salvate în dosarul specificat prin comanda Salvare ca din acțiune, în locul dosarului specificat în comanda Lot. În plus, dacă nu selectați această opțiune și comanda Salvare ca din acțiune specifică un nume de fișier, comanda Lot suprascrie același fișier (fișierul specificat în acțiune) de fiecare dată când procesează o imagine.


 Dacă doriți ca comanda Lot să proceseze fișiere utilizând numele de fișiere originale din dosarul pe care l-ați specificat în comanda Lot, salvați imaginea în acțiune. Apoi, când creați lotul, selectați Substituire comandă "Salvare ca" din acțiune și specificați un dosar destinație. Dacă redenumiți imaginile din comanda Set și debifați comanda Substituire comandă "Salvare ca" din acțiune, Photoshop salvează imaginile procesate de două ori: o dată cu noul nume din dosarul specificat și o dată cu numele inițial din dosarul specificat de comanda Salvare ca din acțiune.

Pentru a utiliza această opțiune, acțiunea trebuie să conțină o comandă Salvare ca. În caz contrar, comanda Lot nu va salva fișierele procesate. Selectarea acestei opțiuni nu conduce la ignorarea globală a comenzii Salvare ca, ci numai a dosarului și a numelui de fișier specificate.

Notă: Unele opțiuni de salvare nu sunt disponibile în comenzile Lot sau Creare droplet (cum ar fi Compresie JPEG sau Opțiuni TIFF). Pentru a utiliza aceste opțiuni, înregistrați un pas Salvare ca în acțiunea care conține opțiunile dorite și apoi utilizați opțiunea Substituire comenzi "Salvare ca" din acțiune pentru a vă asigura că fișierele dvs. sunt salvate în locația specificată de dvs. în comanda Lot sau Creare droplet. Photoshop nu ține cont de numele de fișier și calea specificate în comanda Salvare ca din acțiune, ci reține opțiunile de salvare utilizând noul nume de fișier și noua cale pe care le specificați în caseta de dialog Lot.

Denumire fișier Specifică convențiile pentru denumirea fișierelor în cazul scrierii de fișiere într-un dosar nou. Selectați elemente din meniurile pop-up sau introduceți text în câmpurile care urmează să fie combinate în numele prestabilite pentru toate fișierele. Câmpurile vă permit să modificați ordinea și formatarea componentelor numelui de fișier. Trebuie să includeți cel puțin câte un câmp unic pentru fiecare fișier (de exemplu, numele fișierului, numărul de serie sau litera de serie) pentru a evita suprascrierea reciproc a fișierelor. Numărul de serie inițial specifică numărul inițial pentru orice câmp de numere de serie. Câmpurile pentru litera de serie încep întotdeauna cu litera "A" pentru primul fișier.

Compatibilitate Face numele de fișiere compatibile cu sistemele de operare Windows, Mac OS și Unix.

 *Salvarea fișierelor cu ajutorul opțiunilor din comanda Lot salvează de obicei fișierele în același format ca și cel al fișierelor originale. Pentru a crea o procesare a unui lot care să salveze fișierele într-un format nou, înregistrați comanda Salvare ca urmată de comanda Închidere ca parte din acțiunea originală. Apoi alegeți Substituire comenzi "Salvare ca" din acțiune pentru Destinație când configurați procesarea lotului.*

Meniul Eroare Specifică modul în care să gestionați erorile de procesare:

- **Oprire la erori** Suspendă procesarea până când confirmați mesajul de eroare.
- **Jurnal erori în fișier** Înregistrează fiecare eroare într-un fișier fără a opri procesarea. Dacă erorile sunt jurnalizate într-un fișier, după procesare va apărea un mesaj. Pentru a consulta fișierul cu erori, deschideți-l cu un editor de text după rularea comenzii Lot.

Scripting

Despre scripting

Photoshop acceptă automatizare externă prin scripting. În Windows, puteți utiliza limbaje de scripting care acceptă automatizarea COM, precum VB Script. În Mac OS, puteți utiliza limbaje precum AppleScript care vă permit să trimiteți evenimente Apple. Aceste limbaje nu pot funcționa pe mai multe platforme, dar pot controla mai multe aplicații, precum Adobe Photoshop, Adobe Illustrator și Microsoft Office. În Mac OS, puteți utiliza, de asemenea, acțiunile Photoshop pentru Automator de la Apple pentru a controla sarcini în Photoshop.

De asemenea, puteți utiliza JavaScript pe oricare dintre platforme. Suportul pentru JavaScript vă permite să scrieți scripturi Photoshop care să ruleze fie pe Windows, fie pe Mac OS.

Notă: Consultați documentația de scripting inclusă în instalarea aplicației Photoshop: Ghidul de referință Photoshop AppleScript.pdf, Ghidul de referință Photoshop JavaScript.pdf, Ghidul de scripting Photoshop.pdf și Ghidul de referință VBScript Photoshop.pdf. Aceste ghiduri pot fi găsite în Photoshop CS3/Ghidul pentru scripturi.

Rulare JavaScript

- ❖ Alegeți Fișier > Scripturi și apoi selectați scriptul din listă. Lista cu scripturi include toate fișierele cu scripturi salvate cu extensia .js sau .jsx și salvate în dosarul Photoshop CS3/Presets/Scripturi. Pentru a rula un script salvat într-o altă locație, alegeți Fișier > Scripturi > Răsfoire și navigați la script.

Setarea scripturilor și a acțiunilor pentru a rula automat

Puteți avea un eveniment, precum deschiderea, salvarea sau exportul unui fișier în Photoshop, declanșarea unui JavaScript sau a unei acțiuni în Photoshop. Photoshop furnizează câteva evenimente prestabilite, dar puteți seta orice eveniment din Photoshop care acceptă scripturi să declanșeze scriptul sau acțiunea. Consultați Ghidul pentru scripturi Photoshop pentru informații suplimentare despre evenimentele care acceptă scripturi.

- 1 Alegeți Fișier > Scripturi > Manager de evenimente scripturi.
- 2 Selectați Activare evenimente pentru rulare scripturi/acțiuni.
- 3 Din meniul Eveniment Photoshop, alegeți evenimentul care va declanșa scriptul sau acțiunea.
- 4 Selectați fie Script. fie Acțiune și apoi alegeți scriptul sau acțiunea de rulat când survine evenimentul.

Photoshop conține mai multe scripturi eșantion pe care le puteți alege. Pentru a rula un script diferit, alegeți Răsfoire și apoi navigați la script. Pentru acțiuni, alegeți setul de acțiuni din primul meniu pop-up și o acțiune din acel set din al doilea meniu. Acțiunea trebuie încărcată în paleta Acțiuni înainte pentru a apărea în aceste meniuri.

- 5 Faceți clic pe Adăugare. Evenimentul și scriptul sau acțiunea sa asociată sunt listate în caseta de dialog.
- 6 Pentru a dezactiva și înlătura evenimente individuale, selectați evenimentul din listă și faceți clic pe Înlăturare. Pentru a dezactiva toate evenimentele, dar păstrându-le în listă, deselectați Activare evenimente pentru rulare scripturi/acțiuni.

Crearea imaginilor grafice funcție de date

Despre imaginile grafice funcție de date

Imaginile grafice funcție de date fac posibilă producerea rapidă și precisă a mai multor versiuni ale unei imagini pentru tipărire sau proiecte Web. De exemplu, puteți produce 100 de versiuni ale unui banner Web cu diferite texte și imagini, toate bazate pe un design șablon.

Puteți genera imagini grafice exportându-le din Photoshop sau puteți crea șabloane pentru a le utiliza în alte programe precum Adobe GoLive sau Adobe Graphics Server (consultați “Salvarea șabloanelor pentru a fi utilizate cu alte produse Adobe” la pagina 622).

Respectați acești pași generali pentru a crea imagini grafice din șabloane și seturi de date:

Creați o imagine grafică de bază pentru a o utiliza drept șablon.

Utilizați straturi pentru a separa elementele care doriți să se modifice în imaginea grafică.

Definiți variabile în imaginea grafică.

Variabilele specifică componentele imaginii care se modifică. (Consultați “Definirea variabilelor” la pagina 618.)

Creați sau importați seturi de date.

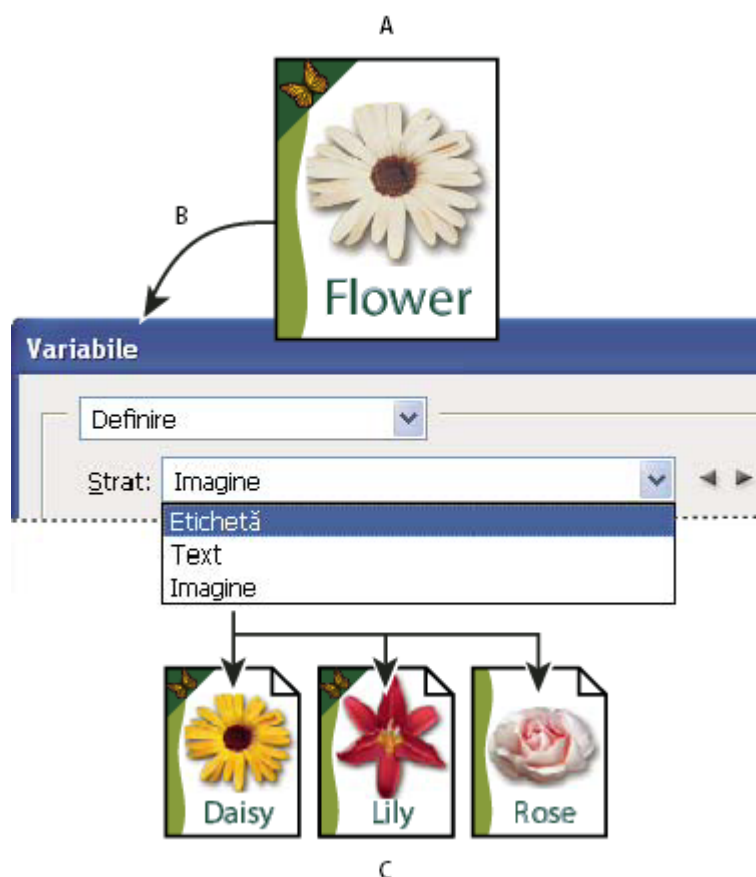
Puteți crea seturile de date în șablon sau le puteți importa dintr-un fișier text. (Consultați “Definirea unui set de date” la pagina 620 și “Crearea seturilor de date în fișiere externe” la pagina 621).

Previzualizați documentul cu fiecare set de date.

Pentru a vedea cum vor arăta imaginile dvs. grafice la final, le puteți previzualiza înainte de a exporta toate fișierele. (Consultați “Previzualizarea sau aplicarea unui set de date” la pagina 620).

Generați imaginile dvs. grafice exportându-le cu datele.

Le puteți exporta ca fișiere Photoshop (PSD). (Consultați “Generarea imaginilor grafice cu ajutorul seturilor de date” la pagina 621).



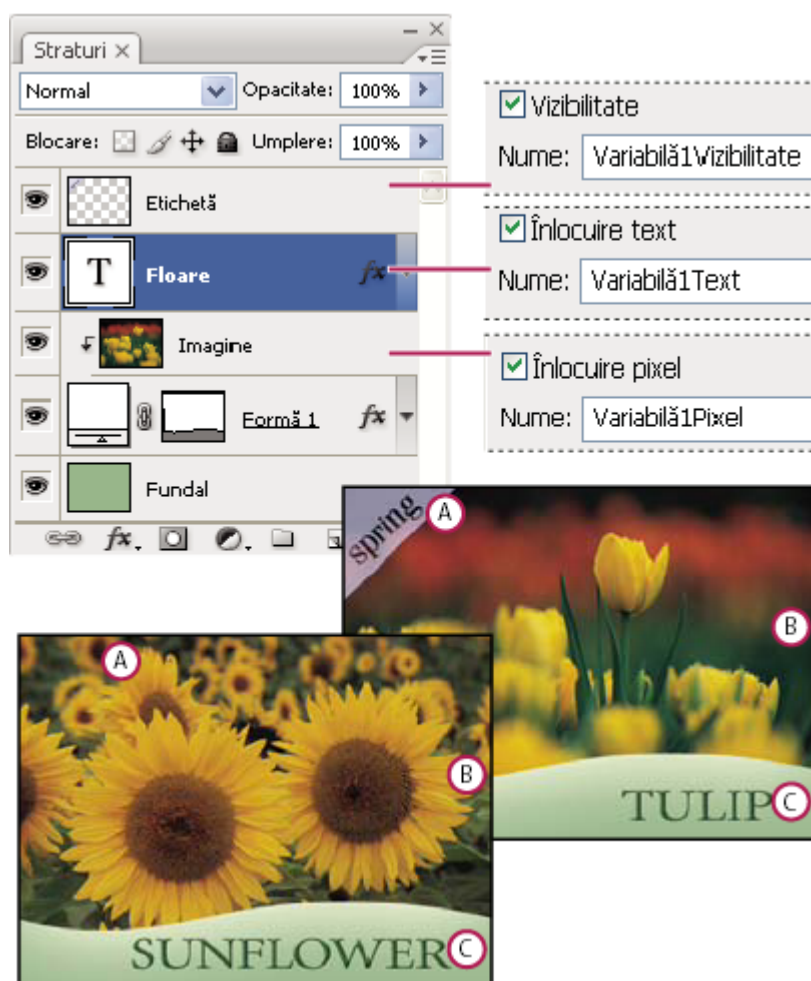
Crearea de versiuni diferite ale unei imagini cu ajutorul variabilelor

A. Șablon fișier sursă B. Utilizatorul definește straturile ca variabile. C. Pot fi create versiuni diferite ale imaginii, fiecare cu un set de date diferit pentru variabilă.

Definirea variabilelor

Utilizați variabile pentru defini ce elemente dintr-un șablon se modifică. Puteți defini trei tipuri de variabile. Variabilele Vizibilitate afișează sau ascund conținutul unui strat. Variabilele Înlocuire pixel înlocuiesc pixelii din strat cu pixelii din alt fișier imagine. Variabilele Înlocuire text înlocuiesc un șir de text dintr-un strat text.

Notă: GoLive recunoaște toate variabilele de text și vizibilitate, dar nu și variabilele Înlocuire pixel.



Două versiuni ale unei imagini bazate pe același șablon
A. Variabilă Vizibilitate B. Variabilă Înlocuire pixel C. Variabilă Înlocuire text


Nu puteți defini variabile pentru stratul Fundal.

- 1 Alegeți Imagine > Variabile > Definire.
- 2 Selectați un strat din meniul pop-up Strat care conține ceea ce doriți să definiți ca variabilă.
- 3 Selectați unul sau mai multe tipuri de variabile:

Vizibilitate	Afișează sau ascunde conținutul stratului.
Înlocuire pixel	Înlocuiește pixelii din strat cu pixeli din alt fișier imagine.
Înlocuire text	Înlocuiește un șir de text dintr-un strat text.

- 4 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Alegeți Nume și introduceți un nume pentru variabilă. Numele de variabile trebuie să înceapă cu o literă, caracterul underscore sau două puncte și nu pot conține spații sau caractere speciale (cu excepția virgulelor, ghilimelelor, caracterelor underscore și două puncte).
 - Alegeți o variabilă existentă din meniul pop-up Nume la care să legați acest strat. Straturile legate la aceeași variabilă sunt afișate lângă meniul Nume, împreună cu pictograma pentru legătură.
- 5 Pentru variabilele Înlocuire pixel, setați următoarele opțiuni.
 - Alegeți o metodă pentru scalarea imaginii de înlocuire: Potrivire dimensionează imaginea astfel încât să se încadreze în caseta de încadrare (ceea ce poate lăsa spații goale din caseta de încadrare), Umplere dimensionează imaginea astfel încât să umple în întregime caseta de încadrare (ceea ce poate conduce la extinderea imaginii în afara casetei de încadrare),

Ca atare nu aplică nicio dimensionare asupra imaginii și Conformare dimensionează imaginea neproporțional, astfel încât să se potrivească în caseta de încadrare.

- Faceți clic pe un specificator din pictograma de aliniere  pentru a alege o aliniere pentru plasarea imaginii în interiorul casetei de încadrare. (Această opțiune nu este disponibilă pentru Conformare.)
 - Selectați Tăiere la casetă de încadrare pentru a tăia zonele de imagine care nu intră în caseta de încadrare. Această opțiune este disponibilă numai când este selectată metoda Umplere sau Ca atare. (Această opțiune nu este disponibilă pentru Conformare.)
- 6** Pentru a defini variabile pentru un alt strat, alegeți un strat din meniul pop-up Strat. Un asterisc apare în dreptul numelui stratului care conține variabile. Puteți utiliza săgețile de navigare pentru a vă deplasa între straturi.
- 7** Faceți clic pe OK.

Redenumirea unei variabile




- 1** Alegeți Imagine > Variabile > Definire.
- 2** Alegeți stratul care conține variabila din meniul pop-up Strat.
- 3** Pentru a redenumi variabila, introduceți un nume în caseta de text Nume. Numele de variabile trebuie să înceapă cu o literă, caracterul underscore sau două puncte și nu pot conține spații sau caractere speciale (cu excepția virgulelor, ghilimelelor, caracterelor underscore și două puncte).
- 4** Pentru a înlătura o variabilă, deselectați-o.

Definirea unui set de date


Un *set de date* este o colecție de variabile și date asociate. Definiți câte un set de date pentru fiecare versiune a imaginii grafice pe care doriți să o generați.

- 1** Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Alegeți Imagine > Variabile > Seturi de date.
 - În cazul în care caseta de dialog Variabile este deschisă, alegeți Seturi de date din meniul pop-up din partea superioară a casetei de dialog sau faceți clic pe Următor.

Notă: Trebuie să definiți cel puțin o variabilă înainte de a putea edita setul de date prestabilit.

- 2** Faceți clic pe butonul Set de date nou .
- 3** Selectați o variabilă din meniul pop-up Nume sau din lista din partea inferioară a casetei de dialog.
- 4** Editați datele variabilei:
 - Pentru variabile Vizibilitate , selectați Vizibil pentru a afișa conținutul stratului sau Invizibil pentru a ascunde conținutul stratului.
 - Pentru variabile Înlocuire pixel , faceți clic pe Selectare fișier și selectați un fișier imagine de schimb. Faceți clic pe Fără înlocuire înainte de aplicarea setului de date pentru a lăsa stratul în starea lui curentă.

Notă: Fără înlocuire nu resetează fișierul la starea sa originală dacă o altă înlocuire a fost aplicată anterior.

- Pentru variabile Înlocuire text , introduceți un șir de text în caseta de text Valoare.
- 5** Definiți seturi de date suplimentare pentru fiecare versiune a imaginii grafice pe care doriți să o generați.

Puteți edita, redenumi sau șterge setul de date mai târziu alegându-l mai întâi din meniul pop-up Set de date și editându-i opțiunile. Utilizați pictogramele cu săgeți pentru a vă deplasa între seturile de date. Faceți clic pe pictograma Ștergere pentru a șterge un set de date.

Previzualizarea sau aplicarea unui set de date

Puteți aplica conținutul unui set de date la imaginea de bază, lăsând totodată toate variabilele și seturile de date intacte. Acest lucru modifică aspectul documentului PSD pentru a conține valorile setului de date. De asemenea, puteți previzualiza modul în care fiecare versiune a imaginii dvs. grafice va arăta cu fiecare set de date.

Notă: Aplicarea unui set de date suprascrie documentul dvs. original.

- ❖ Alegeți **Imagine > Aplicare set de date**. Selectați setul de date din listă și previzualizați imaginea în fereastra pentru document. Pentru a aplica setul de date, faceți clic pe **Aplicare**. Faceți clic pe **Anulare** în timpul previzualizării, dacă nu doriți să modificați imaginea de bază.

De asemenea, puteți aplica și previzualiza un set de date în pagina **Set de date** a casetei de dialog **Variabile**.

Generarea imaginilor grafice cu ajutorul seturilor de date

După ce definiți variabile și unul sau mai multe seturi de date, puteți trimite, în modul **Lot**, imagini utilizând valorile setului de date. Puteți trimite imagini ca fișiere PSD.

- 1 Alegeți **Fișier > Export > Seturi de date ca fișiere**.
- 2 Introduceți un nume de bază pentru toate fișierele generate. Dacă doriți, puteți crea propria schemă de denumire a fișierelor.
- 3 Faceți clic pe butonul **Alegere** pentru a selecta un director destinație pentru fișierele dvs.
- 4 Alegeți seturile de date de exportat.
- 5 Faceți clic pe **OK**.


Crearea seturilor de date în fișiere externe

Puteți crea rapid un număr mare de seturi de date prin crearea unui fișier text extern care să conțină toate informațiile despre variabilă și încărcarea acelui fișier într-un document PSD care să conțină variabile. O metodă este de a introduce datele într-un fișier text sau într-o foaie de calcul Microsoft Excel și apoi să o exportați într-un fișier separat prin tabulatori sau virgule.

Sintaxa fișierului text extern este următoarea (unde fiecare linie care începe cu “Variabilă” sau “Valoare” este o linie independentă în întregime în fișierul dvs.):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep><<sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><<sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><<sep>ValueN-M<nl>
```

Toate numele de variabile sunt listate în prima linie, în ordinea în care sunt date valorile în liniile următoare. Fiecare linie care urmează reprezintă un set de date, cu valori date pentru fiecare variabilă.

 Pentru a crea linii multiple de text într-o singură linie de text dintr-un set de date, încadrați textul între ghilimele și inserați returnuri de car în fișierul separat prin tabulatori sau virgule în care doriți să survină pauzele.

Elemente de sintaxă ale fișierului text extern	
<sep>	Fie un fișier separat prin virgule (CSV), fie unul delimitat prin tabulatori care separă fiecare nume sau valoare a variabilei.
<nl>	Un caracter linie nouă care încheie fiecare set de date și poate fi un salt de linie, un retur de car sau ambele.
“adevărat” și “fals”	Valori permise pentru o variabilă de vizibilitate.
Spații	Spațiile din jurul delimitatorului sunt înlăturate la interpretarea fișierului; între cuvintele dintr-un șir de valori (de exemplu, două de un fel) spațiile sunt menținute, iar spațiile de la început și de la sfârșit sunt menținute dacă sunt încadrate între ghilimele (de exemplu “un fel”).
Ghilimele	Pot face parte dintr-o valoare dacă sunt precedate de alte ghilimele (de exemplu ““B”” va fi “B” în setul de date).

Dacă <sep> sau <nl> face parte din valoarea variabilei, atunci întreaga valoare trebuie să fie cuprinsă între ghilimele.

Toate variabilele definite în documentul PSD trebuie definite în fișierul text. Se afișează o eroare dacă numărul de variabile din fișierul text nu corespunde numărului din document.

Exemplu de set de date:

Utilizând un șablon pentru flori care conține variabile pentru leaia și floarea soarelui, puteți configura un fișier text care arată ca mai jos:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

Notă: Puteți utiliza o cale relativă pentru locația imaginii dacă fișierul text se află în același dosar cu fișierul imagine. De exemplu, ultimul element din exemplu poate fi: adevărat, VIOLET, violet.jpg.

Importul unui set de date

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Alegeți Fișier > Import > Seturi de date variabile.
 - Alegeți Imagine > Variabile > Seturi de date și faceți clic pe butonul Import.
- 2 Navigați la fișierul text de importat.
- 3 Setări opțiunile de import.

Utilizare prima coloană pentru nume seturi de date	Denumiți fiecare set de date utilizând conținutul primei coloane din fișierul text (valorile pentru prima variabilă listată). În caz contrar, seturile de date sunt denumite "Set de date 1, Set de date 2 și așa mai departe."
Înlocuire seturi de date existente	Șterge toate seturile de date existente înainte de import.

- 4 Setări codarea fișierului text sau lăsați setarea Automat.
- 5 Faceți clic pe OK.

Salvarea șabloanelor pentru a fi utilizate cu alte produse Adobe

Puteți salva un șablon în format PSD pentru a fi utilizat cu alte produse Adobe, precum Adobe Graphics Server (disponibil numai în engleză) și Adobe GoLive. De exemplu, un utilizator GoLive poate plasa un șablon PSD într-o machetă de pagină, îi leagă variabilele la o bază de date utilizând legături dinamice și apoi utilizează Graphics Server pentru a genera iterații ale ilustrației. Similar, un dezvoltator care lucrează cu Graphics Server poate lega variabilele din fișierul PSD direct la o bază de date sau la altă sursă de date.

Pentru informații suplimentare despre utilizarea șabloanelor PSD pentru crearea imaginilor grafice funcție de date, consultați asistența Adobe GoLive și Ghidul dezvoltatorului Adobe Graphics Server.


Capitolul 21: Scurtături de la tastatură

Scurtăturile de la tastatură vă cresc productivitatea în Photoshop. Puteți utiliza scurtăturile implicite listate aici sau puteți adăuga și personaliza scurtături pentru nevoile dvs.

Personalizarea scurtăturilor de la tastatură

Despre personalizarea scurtăturilor de la tastatură

Photoshop vă permite să vizualizați o listă a tuturor scurtăturilor și să editați sau să creați scurtături. Casete de dialog Scurtături tastatură servește ca editor de scurtături și include toate comenzile care acceptă scurtături, dintre care unele nu sunt adresate în setul implicit de scurtături.

 În plus față de utilizarea scurtăturilor de la tastatură, puteți accesa numeroase comenzi utilizând meniurile contextuale. Meniurile contextuale afișează comenzi relevante pentru instrumentul, selecția sau paleta activă. Pentru a afișa un meniu contextual, faceți clic-dreapta (Windows) sau Control-clic (Mac OS) în fereastra sau paleta documentului.

Definirea scurtăturilor de la tastatură noi

- 1 Efectuați una dintre următoarele acțiuni:
 - Selectați Editare > Scurtături de la tastatură.
 - Selectați Fereastră > Spațiu de lucru > Scurtături tastatură & meniuri și faceți clic pe fila Scurtături tastatură.
- 2 Selectați un set de scurtături din meniul Set din partea superioară a casetei de dialog Scurtături și meniuri din tastatură.
- 3 Alegeți un tip de scurtătură din meniul Scurtături pentru:



Meniuri aplicație	Vă permite personalizarea scurtăturilor de la tastatură pentru articolele din bara de meniuri.
Meniuri paletă	Vă permite personalizarea scurtăturilor de la tastatură pentru articolele din meniurile paletă.
Instrumente	Vă permite personalizarea scurtăturilor de la tastatură pentru instrumentele din caseta de instrumente.

- 4 În coloana Scurtătură a listei derulante, selectați scurtătura pe care doriți s-o modificați.

- 5 Introduceți o scurtătură nouă.

Dacă scurtătura de la tastatură este deja asignată altei comenzi sau altui instrument din set, este afișată o alertă. Faceți clic pe Acceptare pentru a asigna scurtătura la noua comandă sau la noul instrument și pentru a șterge scurtătura asignată anterior. După ce reasignați o scurtătură, puteți face clic pe Anulare modificări pentru a anula modificarea sau puteți face clic pe Acceptare și deplasare la conflict pentru a asigna o scurtătură nouă la altă comandă sau la alt instrument.

- 6 După finalizarea modificării scurtăturilor, efectuați una din următoarele acțiuni:


- Pentru a salva toate modificările setului curent de scurtături de la tastatură, faceți clic pe butonul Salvare set . Modificările unui set personalizat sunt salvate. Dacă salvați modificările la setul Valori implicite Photoshop, se deschide caseta de dialog Salvare. Introduceți un nume pentru noul set și faceți clic pe Salvare.
- Pentru a crea un set nou bazat pe setul curent de scurtături, faceți clic pe butonul Salvare set ca . În caseta de dialog Salvare, introduceți un nume pentru noul set în caseta de text Nume și faceți clic pe Salvare. Noul set de scurtături de la tastatură va apărea în meniul pop-up sub noul nume.
- Pentru a abandona ultima modificare salvată fără a închide caseta de dialog, faceți clic pe Anulare.
- Pentru a readuce o scurtătură nouă la valoarea implicită, faceți clic pe Utilizare prestabilită.
- Pentru a exporta setul de scurtături afișat, faceți clic pe Sumarizare. Puteți utiliza acest fișier HTML pentru a afișa setul de scurtături într-un browser Web.
- Pentru a abandona toate modificările și a părăsi caseta de dialog, faceți clic pe Anulare.

Notă: Dacă nu ați salvat setul curent de modificări, puteți face clic pe Anulare pentru a abandona toate modificările și a părăsi caseta de dialog.

Eliminarea scurtăturilor dintr-o comandă sau dintr-un instrument

- 1 Selectați Editare > Scurtături de la tastatură.
- 2 În caseta de dialog Scurtături tastatură, selectați numele comenzii sau al instrumentului a cărei scurtătură doriți să o ștergeți.
- 3 Faceți clic pe Ștergere scurtătură.

Ștergerea unui set de scurtături

- 1 Selectați Editare > Scurtături de la tastatură.
- 2 În meniul pop-up Set, alegeți un set de scurtături pe care doriți să-l ștergeți.
- 3 Faceți clic pe pictograma Ștergere , apoi faceți clic pe OK pentru a părăsi caseta de dialog.

Scurtături de la tastatură implicite

Taste pentru selectarea instrumentelor

În Photoshop, scurtăturile sunt personalizabile utilizând comanda Scurtături de la tastatură. Selectați Editare > Scurtături de la tastatură. Pentru informații suplimentare, consultați "Definirea scurtăturilor de la tastatură noi" la pagina 623.

Notă: În rânduri cu mai multe instrumente listate, utilizați aceeași scurtătură pentru a comuta între instrumente diferite (acestea sunt grupate după scurtături la fel cum sunt grupate în paleta Instrumente).

Rezultat	Windows	Mac OS
Navigare printre instrumente cu aceeași scurtătură	Shift-apăsăți scurtătura (dacă este selectată preferința Utilizare tasta Shift pentru comutare instrumente)	Shift-apăsare scurtătură (dacă este selectată preferința Utilizare tastă Shift pentru comutare instrument)
Navigare printre instrumentele ascunse	Alt-clic + instrument (cu excepția instrumentelor Adăugare Punct Ancorare, Ștergere Punct Ancorare și Conversie Punct)	Option-clic + instrument (cu excepția instrumentelor Adăugare Punct Ancorare, Ștergere Punct Ancorare și Conversie Punct)
Instrumentul Deplasare	V	V
Instrumentul Cadru de Selecție Dreptunghi [†] Instrumentul Cadru de selecție eliptic	M	M
Instrumentul Lasou Instrumentul Lasou poligonal Instrumentul Lasou Magnetic	L	L
Instrumentul Baghetă magică Instrumentul Selecție Rapidă	W	W
Instrument Decupaj	C	C
Instrumentul Feliere Instrumentul Selectare Felie	K	K

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrumentul Pensulă Corecție Pată Instrumentul Pensulă Corecție Instrument plasture Instrument Ochi Roșu	J	J
Instrumentul Pensulă Instrument Creion Instrumentul Înlocuire Culoare	B	B
Instrumentul Clonare Instrument Ștampilă Tipar	S	S
Instrumentul Pensulă Istoric Instrument Pensulă pictură din istoric	Y	Y
Instrumentul Radieră† Instrument Radieră fundal Instrument Radieră magică	E	E
Instrumentul Degrade Instrumentul Găleată vopsea	G	G
Instrument Neclaritate Instrument Claritate Instrument Mânjire	R	R
Instrument Densitate culoare- Instrument Densitate culoare+ Instrument Burete	O	O
Instrumentul Peniță Instrumentul Peniță liberă	P	P
Instrumentul Text Orizontal Instrumentul Text Vertical Instrumentul Mască Text Orizontal Instrumentul Mască Text Vertical	T	T
Instrumentul Selecție Traseu Instrumentul Selecție Directă	A	A
Instrument Dreptunghi Instrumentul Dreptunghi Rotunjit Instrumentul Elipsă Instrumentul Poligon Instrument Linie Instrumentul Formă Personalizată	U	U
Instrumentul Note Instrumentul Adnotare Audio	N	N

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrumentul Pipetă [†] Instrumentul Eșantionare Culoare Instrument măsurare Instrumentul Contor [*]	I	I
Instrumentul Mână [†]	H	H
Instrumentul Zoom [†]	Z	Z
[†] Utilizați aceleași scurtături pentru Extragere, Lichefiere și Creator tipare [*] Numai pentru Photoshop Extended		

Taste pentru selectarea instrumentelor din caseta de instrumente Extragere

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrumentul Evidențiere muchie	B	B
Instrumentul Umplere	G	G
Instrument pipetă	I	I
Instrumentul Curățare	C	C
Instrumentul Touchup muchie	T	T

Taste pentru selectarea instrumentelor din caseta de instrumente Lichefiere

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrument Deformare Înainte	W	W
Instrument Reconstruire	R	R
Instrument Turbionare orară	C	C
Instrument Dezumflare	S	S
Instrument Dilatare	B	B
Instrument Împingere spre stânga	O	O
Instrument Ogîndire	M	M
Instrument Turbulență	T	T
Instrumentul Mască înghețare	F	F
Instrumentul Mască eliberare	D	D

Taste pentru lucrul cu Extragere, Lichefiere și Creator tipare

Rezultat (Extragere, Lichefiere și Creator tipare)	Windows	Mac OS
Navigare printre controalele din dreapta, de sus	Tab	Tab
Navigare printre controalele din dreapta, de jos	Shift+Tab	Shift+Tab
Activare temporară instrument Mână	Space	Space
Modificare Anulare la Resetare	Alt	Opțiune

Rezultat (Extragere și Lichefiere)	Windows	Mac OS
Micșorează sau mărește dimensiunea pensulei	Tastele săgeți Sus sau Jos	Tastele săgeți Sus sau Jos

Rezultat (Extragere și Creator tipare)	Windows	Mac OS
Încadrare în fereastră	Control + 0	Command + 0
Apropiere	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Depărtare	Control + - (cratimă)	Command + - (cratimă)

Rezultat (Numai Extragere)	Windows	Mac OS
Comutare între instrumentul Evidențiere muchie și instrumentul Radieră	Alt + instrumentul Evidențiere muchie/Radieră	Option + instrumentul Evidențiere muchie/Radieră
Comutare Evidențiere inteligentă	Control cu instrumentul Evidențiere muchie selectat	Command cu instrumentul Evidențiere muchie selectat
Eliminare evidențiere curentă	Alt + Delete	Option + Delete
Evidențiere imagine întreagă	Control + Delete	Command + Delete
Umplere suprafață plan frontal și previzualizare extragere	Shift-clic cu instrumentul Umplere selectat	Shift-clic cu instrumentul Umplere selectat
Deplasare mască la selectarea instrumentului Touchup muchie	Control-tragere	Command-tragere
Adăugare opacitate la selectarea instrumentului Curățare	Alt-tragere	Option-tragere
Comutare între opțiunile meniului Afișare în previzualizare, între Inițial și Extras	X	X
Activare instrumente Curățare și Touchup muchie înainte de previzualizare	Shift + X	Shift + X
Navigare prin meniul Afișare în previzualizare, de sus în jos	F	F
Navigare prin meniul Afișare în previzualizare, de jos în sus	Shift+F	Shift+F
Micșorare/Mărire dimensiune pensulă cu 1	Săgeată jos/Săgeată sus în caseta de text Dimensiune pensulă [†]	Săgeată jos sau Săgeată sus în caseta de text Dimensiune pensulă [†]
Micșorare/Mărire dimensiune pensulă cu 1	Săgeată stânga/Săgeată dreapta cu afișare Glisor dimensiune pensulă [†]	Săgeată stânga/Săgeată dreapta cu afișare Glisor dimensiune pensulă [†]
Setarea puterii instrumentului Curățare sau Touch-up muchie	0–9	0–9
[†] Mențineți apăsată tasta Shift pentru a micșora/mări cu 10		

Rezultat (numai Lichefiere)	Windows	Mac OS
Inversare direcție pentru instrumentele Dilatare, Dezumflare, Împingere spre stânga și Oglindire	Alt + instrument	Option + instrument
Eșantionare continuă a distorsiunii	Alt-tragere în previzualizare cu instrumentul Reconstruire sau modul Dizlocare, Amplitwist sau Rafinare selectat	Option-tragere în previzualizare cu instrumentul Reconstruire sau modul Dizlocare, Amplitwist sau Rafinare selectat

Rezultat (numai Lichefiere)	Windows	Mac OS
Micșorare/Mărire dimensiune pensulă cu 2, sau densitate, presiune, debit sau variabilitate turbulență cu 1	Săgeată jos/Săgeată sus în caseta de text Dimensiune pensulă, Densitate, Presiune, Debit sau Variabilitate Turbulență†	Săgeată jos/Săgeată sus în caseta de text Dimensiune pensulă, Densitate, Presiune, Debit sau Variabilitate Turbulență†
Micșorare/Mărire dimensiune pensulă cu 2, sau densitate, presiune, debit sau variabilitate turbulență cu 1	Săgeată stânga/Săgeată dreapta cu afișarea glisorului Dimensiune pensulă, Densitate, Presiune, Debit sau Variabilitate Turbulență†	Săgeată stânga/Săgeată dreapta cu afișarea glisorului Dimensiune pensulă, Densitate, Presiune, Debit sau Variabilitate Turbulență†
Reefectuare ultimul pas	Control + Z	Command + Z
†Mențineți apăsată tasta Shift pentru a micșora/mări cu 10		

Rezultat (Numai Creator tipare)	Windows	Mac OS
Ștergere selecție curentă	Control + D	Command + D
Anulare deplasare selecție	Control + Z	Command + Z
Generare sau re-generare	Control + G	Command + G
Intersectare cu selecția curentă	Shift + Alt + selectare	Shift + Option + selectare
Comutare vizualizare: tipar inițial/generat	X	X
Deplasare la prima dală din Istoric Mozaic	Prima pagină	Prima pagină
Deplasare la ultima dală din Istoric Mozaic	Finalizare	Finalizare
Deplasare la dala anterioară din Istoric Mozaic	Săgeată stânga, Page Up	Săgeată stânga, Page Up
Deplasare la următoarea dală din Istoric Mozaic	Săgeată dreapta, Page Down	Săgeată dreapta, Page Down
Ștergere dală curentă din Istoric Mozaic	Delete	Delete
Deplasare selecție la vizualizare inițială	Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos	Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos
Creștere deplasare selecție la vizualizare inițială	Shift + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos	Shift + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos

Taste pentru utilizarea galeriei de filtre

Rezultat	Windows	Mac OS
Aplicare filtru nou peste cel selectat	Alt-clic pe un filtru	Option-clic pe un filtru
Deschidere/Închidere toate triunghiurile de dezvăluire	Alt-clic pe un triunghi de dezvăluire	Option-clic pe un triunghi de dezvăluire
Modificare Buton Anulare la Implicit	Control	Command
Modificare buton Anulare la Resetare	Alt	Opțiune
Anulare/Refacere	Control + Z	Command + Z
Un pas înainte	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Un pas înapoi	Control + Alt + Z	Command + Option + Z

Taste pentru utilizarea casetei de dialog Rafinare muchie

Rezultat	Windows	Mac OS
Deschidere casetă de dialog Rafinare muchie	Control + Alt + R	Command + Option + R
Navigare (înainte) printre modurile de previzualizare	F	F
Navigare (înapoi) printre modurile de previzualizare	Shift+F	Shift+F
Comutare între imaginea inițială și previzualizarea selecției	X	X
Comutare opțiune de previzualizare (activată și dezactivată)	P	P

Taste pentru utilizarea casetei de dialog Alb și negru

Rezultat	Windows	Mac OS
Deschidere casetă de dialog Alb și negru	Shift + Control + Alt + B	Shift + Command + Option + B
Mărire/Mișorare valoare selectată cu 1%	Săgeată stânga/Săgeată dreapta	Săgeată stânga/Săgeată dreapta
Mărire/Mișorare valoare selectată cu 10%	Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta	Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta
Modifică valorile celui mai apropiat glisor pentru culoare	Clic-tragere peste imagine	Clic-tragere peste imagine

Taste pentru utilizarea casetei de dialog Format brut cameră

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrument Zoom	Z	Z
Instrument Mână	H	H
Instrumentul Balans de alb	I	I
Instrumentul Eșantionare Culoare	S	S
Instrument Decupaj	C	C
Instrumentul Îndreptare	A	A
Rotire imagine la stânga	L	L
Rotire imagine la dreapta	R	R
Apropiere	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Depărtare	Control + - (cratimă)	Command + - (cratimă)
Comutare temporară la instrumentul Zoom Apropiere (Nu funcționează când este selectat instrumentul Îndreptare. Dacă instrumentul Decupaj este activ, comută temporar la instrumentul Îndreptare.)	Control	Command

Rezultat	Windows	Mac OS
Activare temporară instrument Balans de alb (nu funcționează dacă este activ instrumentul Decupaj)	Shift	Shift
Selectare mai multe puncte în panoul Curbe	Clic pe primul punct; Shift-clic pe puncte suplimentare	Clic pe primul punct; Shift-clic pe puncte suplimentare
Adăugare punct la curbă în panoul Curbe	Control-clic în previzualizare	Command-clic în previzualizare
Deplasare punct selectat în panoul Curbe (1 unitate)	Taste săgeți	Taste săgeți
Deplasare punct selectat în panoul Curbe (10 unități)	Shift-săgeată	Shift-săgeată
Deschidere imagini selectate în caseta de dialog Format brut cameră din Bridge	Control + R	Command + R
Deschidere imagini selectate din Bridge prin intermediul casetei de dialog Format brut cameră	Shift + dublu clic pe imagine	Shift + dublu clic pe imagine
Modificare buton Anulare la Resetare și buton Salvare cu trecere în caseta de dialog Salvare	Alt	Opțiune
Afișare evidențieri care au fost tăiate în Previzualizare	Alt-tragere glisor Expunere, Recuperare sau Înapoi	Option-tragere glisor Expunere, Recuperare sau Înapoi

Taste pentru utilizarea casetei de dialog Curbe

Rezultat	Windows	Mac OS
Deschidere caseta de dialog Curbe	Control + M	Command + M
Selectare următorul punct din curbă	Control + Tab	Control + Tab
Selectare punctul anterior din curbă	Shift + Control + Tab	Shift + Control + Tab
Selectare mai multe puncte din curbă	Control-clic pe puncte	Command-clic pe puncte
Deselectare punct	Control + D	Command + D
Pentru ștergerea unui punct de pe curbă	Selectați un punct și apăsați Ștergere	Selectați un punct și apăsați Ștergere.
Deplasare punct selectat cu 1 unitate	Taste săgeți	Taste săgeți
Deplasare punct selectat cu 10 unități	Shift + Taste săgeți	Shift + Taste săgeți
Afișare evidențieri și umbre care au fost tăiate	Alt-tragere glisoare pentru puncte negre/albe	Option-tragere glisoare pentru puncte negre/albe
Setare punct pentru curbă compusă	Control-clic pe imagine	Command-clic pe imagine
Setare punct pentru curbe de canale	Shift + Control-clic pe imagine	Shift + Command-clic pe imagine
Comutare dimensiune grilă	Alt-clic pe câmp	Option-clic pe câmp

Taste pentru utilizarea Photomerge

Rezultat	Windows	Mac OS
Selectare instrument Imagine	A	A
Instrumentul Rotire imagine	R	R

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrumentul Setare Punct de fugă	V	V
Instrument Zoom	Z	Z
Instrumentul Deplasare vizualizare	H	H
Comutare la instrumentul Deplasare vizualizare (temporar)	Space	Space
Un pas înapoi	Control + Z	Command + Z
Un pas înainte	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Deplasare imagine selectată cu 1 pixel	Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos	Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos
Modificare Anulare la Resetare	Alt	Opțiune
Afișare chenar individual selecție	Alt-deplasare cursor peste imagine	Option-deplasare cursor peste imagine

Taste pentru utilizarea Punctului de fugă

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrument Zoom	Z	Z
Zoom 2x (temporar)	X	X
Instrument Mână	H	H
Comutare la instrumentul Mână (temporar)	Space	Space
Apropiere	Control + + (plus)	Command + + (plus)
Depărtare	Control + - (cratimă)	Command + - (cratimă)
Încadrare în vizualizare	Control + 0 (zero), dublu clic pe instrumentul Mână	Command + 0 (zero), dublu clic pe instrumentul Mână
Zoom pentru centrare la 100%	Dublu clic pe instrumentul Zoom	Dublu clic pe instrumentul Zoom
Creștere dimensiune pensulă (instrumentele Pensulă, Ștampilă)]]
Micșorare dimensiune pensulă (instrumentele Pensulă, Ștampilă)	[[
Creștere soliditate pensulă (instrumentele Pensulă, Ștampilă)	Shift +]	Shift +]
Micșorare soliditate pensulă (instrumentele Pensulă, Ștampilă)	Shift + [Shift + [
Anulare ultima acțiune	Control + Z	Command + Z
Refacere ultima acțiune	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Deselectare globală	Control + D	Command + D
Ascundere selecție și planuri	Control + H	Command + H
Deplasare selecție cu 1 pixel	Taste săgeți	Taste săgeți
Deplasare selecție cu 10 pixeli	Shift + taste săgeți	Shift + taste săgeți
Copiere	Control + C	Command + C
Lipire	Control + V	Command + V
Repetare ultima duplicare și deplasare	Control + Shift + T	Command + Shift + T
Creare selecție flotantă din selecția curentă	Control + Alt + T	Command + Option + T

Rezultat	Windows	Mac OS
Umplere o selecție cu imaginea de sub cursor	Control-tragere	Command-tragere
Creare duplicat din selecția flotantă	Control + Alt-tragere	Command + Opt-tragere
Reducere un plan de rotire la o rotire de 15°	Alt + Shift pentru rotire	Option + Shift pentru rotire
Selectare un plan de sub alt plan selectat	Control-clic pe plan	Command-clic pe plan
Randare grile planuri	Alt-clic pe OK	Option-clic pe OK
Creare plan de 90 de grade din plan părinte	Control-tragere	Command-tragere
Ștergere ultimul nod la crearea planului	Backspace	Backspace
Efectuare plan pe întreaga canava, pătrat spre cameră	Dublu-clic pe instrumentul Creare Plan	Dublu-clic pe instrumentul Creare Plan
Afișare/Ascundere măsurători (Numai pentru Photoshop Extended)	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Export într-un fișier DFX (Numai pentru Photoshop Extended)	Control + E	Command + E
Export într-un fișier 3DS (Numai pentru Photoshop Extended)	Control + Shift + E	Command + Shift + E

Taste pentru lucrul cu modurile de amestecare

Rezultat	Windows	Mac OS
Navigare prin modurile de amestecare	Shift + + (plus) sau - (minus)	Shift + + (plus) sau - (minus)
Normal	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
Dizolvare	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
În spate (Numai pentru instrumentul Pensulă)	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
Golire (numai pentru instrumentul Pensulă)	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
Întunecare	Shift + Alt + K	Shift + Option + K
Multiplicare	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
Densitate culoare+	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
Densitate liniară+	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
Luminare	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
Raster	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
Densitate culoare-	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
Densitate liniară-	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
Acoperire	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
Lumină necontrastantă	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
Lumină crudă	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
Lumină intensă	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
Lumină liniară	Shift + Alt + J	Shift + Option + J

Rezultat	Windows	Mac OS
Lumină liniară	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z
Mixare puternică	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
Diferență	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
Excludere	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
Nuanță	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
Saturație	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
Culoare	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
Luminozitate	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
Desaturare	Instrumentul Burete + Shift + Alt + D	Instrumentul Burete + Shift + Option + D
Saturare	Instrumentul Burete + Shift + Alt + S	Instrumentul Burete + Shift + Option + S
Umbre densitate culoare-/densitate culoare+	Instrumentul Densitate culoare-/ Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Alt + S	Instrumentul Densitate culoare-/ Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Option + S
Tonuri medii densitate culoare-/ densitate culoare+	Instrumentul Densitate culoare-/ Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Alt + M	Instrumentul Densitate culoare-/ Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Option + M
Tonuri luminoase densitate culoare-/ densitate culoare+	Instrumentul Densitate culoare-/ Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Alt + H	Instrumentul Densitate culoare-/ Instrumentul Densitate culoare+ + Shift + Option + H
Setare mod amestecare la Prag pentru imagini bitmap, Normal pentru toate celelalte imagini	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

Taste pentru vizualizarea imaginilor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afișate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Navigare printre documentele deschise	Control + Tab	Control + Tab
Închidere fișier în Photoshop și deschidere Bridge	Shift-Control-W	Shift-Command-W
Comutare între modul Standard și modul Mască rapidă	Q	Q
Comutare (înainte) între modul Ecran standard, modul Ecran maximizat, Modul Ecran întreg și modul Ecran întreg cu bară de meniuri	F	F
Comutare (înapoi) între modul Ecran standard, modul Ecran maximizat, Modul Ecran întreg și modul Ecran întreg cu bară de meniuri	Shift+F	Shift+F
Comutare (înainte) între culorile canavalei	Space + F (sau clic dreapta pe fundalul canavalei și selectarea culorii)	Space + F (sau Control-clic pe fundalul canavalei și selectarea culorii)
Comutare (înapoi) între culorile canavalei	Space + Shift + F	Space + Shift + F

Rezultat	Windows	Mac OS
Încadrare imagine în fereastră	Dublu clic pe instrumentul Mână	Dublu clic pe instrumentul Mână
Mărire 100%	Dublu clic pe instrumentul Zoom	Dublu clic pe instrumentul Zoom
Comutare la instrumentul Mână (în alt mod decât editare text)	Space	Space
Comutare la instrumentul Zoom Apropiere	Control + Space	Command + Space
Comutare la instrumentul Zoom Depărtare	Alt + Space	Option + Space
Deplasare cadru de selecție zoom la tragere cu instrumentul Zoom	Space-tragere	Space-tragere
Aplicare procentaj zoom și păstrare activă casetă de procentaj zoom	Shift + Enter în caseta de procentaj pentru zoom a paletei Navigator	Shift + Return în caseta de procentaj pentru zoom a paletei Navigator
Zoom într-o zonă specificată dintr-o imagine	Control-tragere peste previzualizare în paleta Navigator	Command-tragere peste previzualizare în paleta Navigator
Derulare imagine cu instrumentul Mână	Space-tragere sau tragere casetă suprafață de vizualizare în paleta Navigator	Space-tragere sau tragere casetă suprafață de vizualizare în paleta Navigator
Derulare în sus sau în jos 1 ecran	Page Up sau Page Down [†]	Page Up sau Page Down [†]
Derulare în sus sau în jos 10 unități	Shift + Page Up sau Page Down [†]	Shift + Page Up sau Page Down [†]
Deplasare vizualizare în colțul din stânga-sus sau în colțul din dreapta-jos	Home sau End	Home sau End
Activare/Dezactivare mască strat ca Rubylith (trebuie selectată masca stratului)	\ (backslash)	\ (backslash)
[†] Mențineți apăsată tasta Ctrl (Windows) sau Command (Mac OS) pentru a derula la stânga (Page Up) sau la dreapta (Page Down)		

Taste pentru selectarea și deplasarea obiectelor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afișate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Repoziționare cadru de selecție la selecție [‡]	Orice instrument de tip cadru de selecție (cu excepția cadrului de selecție a unei coloane sau a unui rând) + Space-tragere	Orice instrument de tip cadru de selecție (cu excepția cadrului de selecție a unei coloane sau a unui rând) + Space-tragere
Adăugare la o selecție	Orice instrument de selecție + Shift- tragere	Orice instrument de selecție + Shift- tragere
Scăderea dintr-o selecție	Orice instrument de selecție + Alt- tragere	Orice instrument de selecție + Option- tragere
Intersectare selecție	Orice instrument de selecție (cu excepția instrumentului Selecție rapidă) + Shift-Alt-tragere	Orice instrument de selecție (cu excepția instrumentului Selecție rapidă) + Shift-Option-tragere
Reducere cadru de selecție la pătrat sau cerc (dacă nu sunt active alte selecții) [‡]	Shift-tragere	Shift-tragere
Trasare cadru de selecție din centru (dacă nu sunt active alte selecții) [‡]	Alt-tragere	Option-tragere

Rezultat	Windows	Mac OS
Păstrare formă și trasare cadru de selecție din centru [‡]	Shift + Alt-tragere	Shift + Option-tragere
Comutare la instrumentul Deplasare	Control (cu excepția selectării instrumentului Mână, Feliere, Traseu, Formă sau a oricărui instrument Peniță)	Command (cu excepția selectării instrumentului Mână, Feliere, Traseu, Formă sau a oricărui instrument Peniță)
Comutare de la instrumentul Lasou Magnetic la instrumentul Lasou	Alt-tragere	Option-tragere
Comutare de la instrumentul Lasou Magnetic la instrumentul Lasou poligonal	Alt-clic	Option-clic
Aplicare/Anulare utilizare Lasou Magnetic	Enter/Esc sau Control + . (punct)	Enter/Esc sau Command + . (punct)
Deplasare copie selecție	Instrumentul Deplasare + Alt-tragere selecție [‡]	Instrumentul Deplasare + Option-tragere selecție [‡]
Deplasare suprafață selecție cu 1 pixel	Orice selecție + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos [†]	Orice selecție + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos [†]
Deplasare selecție cu 1 pixel	Instrumentul Deplasare + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos ^{†‡}	Instrumentul Deplasare + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos ^{†‡}
Deplasare strat cu 1 pixel când nu este selectat nimic din strat	Control + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos [†]	Command + Săgeată dreapta, Săgeată stânga, Săgeată sus sau Săgeată jos [†]
Mărire/Micșorare lățime de detectare	Instrumentul Lasou Magnetic + [sau]	Instrumentul Lasou Magnetic + [sau]
Acceptare decupare sau ieșire din decupare	Instrumentul Decupaj + Enter sau Esc	Instrumentul Decupaj + Return sau Esc
Dezactivare/Activare protecție decupare	/ (Slash)	/ (Slash)
Efectuare prelungire	Instrumentul Riglă + Alt-tragere punct final	Instrumentul Riglă + Option-tragere punct final
Ajustare ghidaj la marcaje riglă (cu excepția cazului în care opțiunea Vizualizare > Ajustare este debifată)	Shift-tragere ghidaj	Shift-tragere ghidaj
Conversie între ghidaj orizontal și vertical	Alt-tragere ghidaj	Option-tragere ghidaj
[†] Mențineți apăsată tasta Shift pentru deplasare 10 pixeli [‡] Se aplică instrumentelor pentru forme		

Taste pentru editarea traseelor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afișate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Selectare mai multe puncte de ancorare	Instrumentul Selecție Directă + Shift-clic	Instrumentul Selecție Directă + Shift-clic
Selectare întregul traseu	Instrumentul Selecție Directă + Alt-clic	Instrumentul Selecție Directă + Option-clic

Rezultat	Windows	Mac OS
Duplicare traseu	Peniță (orice instrument de tip peniță), instrumentul Selecție Traseu sau Selecție Directă + Control + Alt-tragere	Peniță (orice instrument de tip peniță), instrumentul Selecție Traseu sau Selecție Directă + Command + Option-tragere
Comutare de la instrumentul Selecție Traseu, Peniță, Adăugare Punct Ancorare, Ștergere Punct Ancorare sau Conversie Punct la instrumentul Selecție Directă	Control	Command
Comutare de la instrumentul Peniță sau instrumentul Peniță liberă la instrumentul Conversie Punct când cursorul este peste punctul de ancorare sau de direcție	Alt	Opțiune
Închidere traseu	Instrumentul Peniță magnetică-dublu clic	Instrumentul Peniță magnetică-dublu clic
Închidere traseu cu segment de linie dreaptă	Instrumentul Peniță magnetică + Alt-dublu clic	Instrumentul Peniță magnetică + Option-dublu clic

Taste pentru obiecte de pictură

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afișate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrument pipetă	Orice instrument de pictură + Alt sau orice instrument pentru forme + Alt (cu excepția cazului în care este selectată opțiunea Trasee)	Orice instrument de pictură + Option sau orice instrument pentru forme + Option (cu excepția cazului în care este selectată opțiunea Trasee)
Selectare culoare fundal	Instrumentul Pipetă + Alt-clic	Instrumentul Pipetă + Option-clic
Instrumentul Eșantionare Culoare	Instrumentul Pipetă + Shift	Instrumentul Pipetă + Shift
Șterge eșantionul de culoare	Instrumentul Eșantionare Culoare + Alt-clic	Instrumentul Eșantionare Culoare + Option-clic
Setează opacitatea, toleranța, intensitatea sau expunerea pentru modul de pictură	Orice instrument de pictură sau de editare + taste numerice (de ex., 0 = 100%, 1 = 10%, 4, apoi 5 în succesiune rapidă = 45%) (Când este activată opțiunea Aerograf, utilizați Shift + taste numerice)	Orice instrument de pictură sau de editare + taste numerice (de ex., 0 = 100%, 1 = 10%, 4, apoi 5 în succesiune rapidă = 45%) (Când este activată opțiunea Aerograf, utilizați Shift + taste numerice)
Setează debitul pentru modul de pictură	Orice instrument de pictură sau de editare + Shift + taste numerice (de ex., 0 = 100%, 1 = 10%, 4, apoi 5 în succesiune rapidă = 45%) (Când este activată opțiunea Aerograf, omiteți tasta Shift)	Orice instrument de pictură sau de editare + Shift + taste numerice (de ex., 0 = 100%, 1 = 10%, 4, apoi 5 în succesiune rapidă = 45%) (Când este activată opțiunea Aerograf, omiteți tasta Shift)
Navighează printre modurile de amestecare	Shift ++ (plus) sau - (minus)	Shift ++ (plus) sau - (minus)
Umple selecția/stratul cu culoare planului frontal sau a fundalului	Alt + Backspace sau Control + Backspace [†]	Option + Delete sau Command + Delete [†]
Umple din istoric	Control + Alt + Backspace [†]	Command + Option + Delete [†]
Afișează caseta de dialog Umplere	Shift + Backspace	Shift + Delete

Rezultat	Windows	Mac OS
Blochează/Deblochează pixelii transparenți	/ (Slash)	/ (Slash)
Conectează punctele cu o linie dreaptă	Orice instrument de pictură + Shift-clic	Orice instrument de pictură + Shift-clic
†Mențineți apăsată tasta Shift pentru păstrarea transparenței		

Taste pentru transformarea selecțiilor, a chenarelor de selecție și a traseelor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afișate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Transformare de la centru sau reflectare	Alt	Opțiune
Reducere	Shift	Shift
Deformare	Control	Command
Se aplică	Enter	Return
Revocare	Control + . (punct) sau Esc	Command + . (punct) sau Esc
Transformare liberă cu date duplicate	Control + Alt + T	Command + Option + T
Repetare transformare cu date duplicate	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

Taste pentru selectarea, editarea și navigarea prin text

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afișate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Deplasare text în imagine	Control-tragere când este selectat stratul Text	Command-tragere când este selectat stratul Text
Selectare 1 caracter stânga/dreapta sau 1 rând jos/sus sau 1 cuvânt stânga/dreapta	Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta sau Săgeată jos/Săgeată sus sau Control + Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta	Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta sau Săgeată jos/Săgeată sus sau Command + Shift + Săgeată stânga/Săgeată dreapta
Selectare caractere de la punctul de inserție la punctul clicului mouse-ului	Shift-clic	Shift-clic
Deplasare 1 caracter stânga/dreapta, 1 rând jos/sus sau 1 cuvânt stânga/dreapta	Săgeată stânga/Săgeată dreapta, Săgeată jos/Săgeată sus sau Control + Săgeată stânga/Săgeată dreapta	Săgeată stânga/Săgeată dreapta, Săgeată jos/Săgeată sus sau Command + Săgeată stânga/Săgeată dreapta
Creare strat de text nou când este selectat un strat de text în paleta Straturi	Shift-clic	Shift-clic
Selectare cuvânt, rând, paragraf sau text	Dublu-clic, triplu-clic, cvadruplu-clic sau cvintuplu-clic	Dublu-clic, triplu-clic, cvadruplu-clic sau cvintuplu-clic
Afișare/Ascundere selecție din textul selectat	Control + H	Command + H

Rezultat	Windows	Mac OS
Afișare casetă de încadrare pentru transformare text la editarea textului sau activare instrument Deplasare în cazul în care cursorul este în interiorul casetei de încadrare	Control	Command
Scalare text în cadrul unei casete de încadrare la redimensionarea casetei de încadrare	Control-tragere un specificator de casetă de încadrare	Command-tragere un specificator de casetă de încadrare
Deplasare casetă de text la crearea casetei de text	Space-tragere	Space-tragere

Taste pentru formatarea textului

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afișate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Aliniere stânga, centru sau dreapta	Instrumentul Text Orizontal + Control + Shift + L, C sau R	Instrumentul Text Orizontal + Command + Shift + L, C sau R
Aliniere sus, centru sau jos	Instrumentul Text Vertical + Control + Shift + L, C sau R	Instrumentul Text Vertical + Command + Shift + L, C sau R
Revenire la stilul de font implicit	Control + Shift + Y	Command + Shift + Y
Selectare scalare orizontală 100%	Control + Shift + X	Command + Shift + X
Selectare scalare verticală 100%	Control + Shift + Alt + X	Command + Shift + Option + X
Selectare Interliniere automată	Control + Shift + Alt + A	Command + Shift + Option + A
Selectare 0 pentru spațiere caractere	Control + Shift + Q	Command + Control + Shift + Q
Aliniere umplere paragraf, aliniere stânga ultimul rând	Control + Shift + J	Command + Shift + J
Aliniere umplere paragraf, aliniază global	Control + Shift + F	Command + Shift + F
Activare/Dezactivare despărțire în silabe paragraf	Control + Shift + Alt + H	Command + Control + Shift + Option + H
Activare/Dezactivare Compozitor Singular/Toate Liniile	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
Mărește sau micșorează dimensiunea textului pentru textul selectat cu 2 puncte sau pixeli	Control + Shift + < sau > [†]	Command + Shift + < sau > [†]
Mărește sau micșorează interlinierea cu 2 puncte sau pixeli	Alt + Săgeată jos sau Săgeată sus ^{††}	Option + Săgeată jos sau Săgeată sus ^{††}
Mărește sau micșorează deplasarea față de linia de bază cu 2 puncte sau pixeli	Shift + Alt + Săgeată jos sau Săgeată sus ^{††}	Shift + Option + Săgeată jos sau Săgeată sus ^{††}
Micșorează sau mărește spațierea selectivă a caracterelor/spațierea caracterelor cu 20/1000 ems	Alt + Săgeată stânga sau Săgeată dreapta ^{††}	Option + Săgeată stânga sau Săgeată dreapta ^{††}
[†] Mențineți apăsată tasta Alt (Win) sau Option (Mac OS) pentru a micșora/mări cu 10		
^{††} Mențineți apăsată tasta Ctrl (Win) sau Command (Mac OS) pentru a micșora/mări cu 10		

Taste pentru feliere și optimizare

Rezultat	Windows	Mac OS
Comutare între instrumentul Feliere și instrumentul Selectare Felie	Control	Command
Desenare felie pătrată	Shift-tragere	Shift-tragere
Desenare din centru înspre exterior	Alt-tragere	Option-tragere
Desenare felie pătrată din centru înspre exterior	Shift + Alt-tragere	Shift + Option-tragere
Repoziționare felie la creare felie	Space-tragere	Space-tragere
Deschidere meniu contextual	Clic dreapta felie	Control-clic felie

Taste pentru utilizarea paletelor

Aceasta nu este o listă completă a scurtăturilor de la tastatură. Acest tabel listează numai scurtăturile care nu sunt afișate în comenzile de meniu sau sugestiile pentru instrumente.

Rezultat	Windows	Mac OS
Setare opțiuni (cu excepția paletelor Acțiuni, Animație, Stiluri, Pensule, Presetări instrumente și Compoziții Stratari)	Alt-clic pe butonul Creare	Option-clic pe butonul Creare
Ștergere fără confirmare (cu excepția paletei Pensule)	Alt-clic pe butonul Ștergere	Option-clic pe butonul Ștergere
Aplicare valoare și păstrare casetă de text activă	Shift + Enter	Shift + Return
Încărcare ca selecție	Control-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.	Command-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.
Adăugare la selecția curentă	Control + Shift-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.	Command + Shift-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.
Scădere din selecția curentă	Control + Alt-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.	Command + Option-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.
Intersectare cu selecția curentă	Control + Shift + Alt-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.	Command + Shift + Option-clic pe canal, strat sau miniatură traseu.
Afișare/Ascundere globală palete	Tab	Tab
Afișare/Ascundere globală palete, cu excepția casetei de instrumente și a barei de opțiuni	Shift+Tab	Shift+Tab
Evidențiere bară de opțiuni	Selectați instrumentul și apăsați Enter	Selectați instrumentul și apăsați Return
Mărire/Micșorare unități cu 10 într-un meniu pop-up	Shift + Săgeată sus/Săgeată jos	Shift + Săgeată sus/Săgeată jos

Taste pentru utilizarea paletei Acțiuni

Rezultat	Windows	Mac OS
Activare comandă și dezactivare celelalte sau activare globală comenzi	Alt-clic pe bifa de lângă comandă.	Option-clic pe bifa de lângă comandă.

Rezultat	Windows	Mac OS
Activare control modal curent și comutare globală toate celelalte controale modale	Alt-clic	Option-clic
Modificare opțiuni set de acțiuni	Alt + dublu clic pe set de acțiuni	Option + dublu clic pe set de acțiuni
Caseta de dialog Opțiuni de afișare	Dublu clic pe set sau pe acțiuni	Dublu clic pe set sau pe acțiuni
Redare întreaga acțiune	Control + dublu clic pe o acțiune	Command + dublu clic pe o acțiune
Restrângere/Expandare globală componente acțiune	Alt-clic pe triunghi	Option-clic pe triunghi
Redare comandă	Control-clic pe butonul Redare	Command-clic pe butonul Redare
Creare acțiune nouă și începere înregistrare fără confirmare	Alt-clic pe butonul Creare acțiune	Option-clic pe butonul Creare acțiune
Selectare articole adiacente de același tip	Shift-clic pe acțiune/comandă	Shift-clic pe acțiune/comandă
Selectare articole neadiacente de același tip	Control-clic pe acțiune/comandă	Command-clic pe acțiune/comandă

Taste pentru utilizarea paletei Animație

Rezultat	Windows	Mac OS
Selectare/Deselectare mai multe cadre adiacente	Shift-clic pe al doilea cadru.	Shift-clic pe al doilea cadru.
Selectare/Deselectare mai multe cadre neadiacente	Control-clic pe mai multe cadre.	Command-clic pe mai multe cadre.
Lipire utilizând setările anterioare, fără afișarea casetei de dialog	Alt + Comanda Lipire cadre din meniul pop-up Paletă	Option + Comanda Lipire cadre din meniul pop-up Paletă

Taste pentru utilizarea modului Cronologie al paletei Animație (Numai pentru Photoshop Extended)

Rezultat	Windows	Mac OS
Începere redare cronologie sau paleta Animație	Space	Space
Comutare între codare temporală și numere de cadre (vizualizare oră curentă)	Alt + clic pe afișarea orei curente din colțul stânga-sus al cronologiei.	Option + clic pe afișarea orei curente din colțul stânga-sus al cronologiei.
Expandare și restrângere listă de straturi	Alt + clic	Option + clic pe triunghiurile listelor
Salt la secunda întreagă următoare/ anterioară din cronologie (în cursul redării)	Mențineți apăsată tasta Shift când faceți clic pe butoanele Cadru următor/ anterior (lateral față de butonul Redare).	Mențineți apăsată tasta Shift când faceți clic pe butoanele Cadru următor/ anterior (lateral față de butonul Redare)
Creștere viteză de redare	Mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți de ora curentă.	Mențineți apăsată tasta Shift în timp ce trageți de ora curentă.
Micșorare viteză de redare	Mențineți apăsată tasta Control în timp ce trageți de ora curentă.	Mențineți apăsată tasta Command în timp ce trageți de ora curentă.

Rezultat	Windows	Mac OS
Ajustare obiect (cadru cheie, oră curentă, strat în punct s.a.m.d.) la cel mai apropiat obiect din cronologie	Shift-tragere	Shift-tragere
Scalare (distribuire uniformă pentru lungime condensată sau extinsă) grup selectat de mai multe cadre cheie	Alt-tragere (primul sau ultimul cadru cheie din selecție)	Option-tragere (primul sau ultimul cadru cheie din grup)

Taste pentru utilizarea Sursă clonare

Rezultat	Windows	Mac OS
Afișare sursă clonare (acoperă imaginea)	Alt + Shift	Opt + Shift
Deplasare sursă clonare	Alt + Shift + taste săgeți	Opt + Shift + taste săgeți
Rotire sursă clonare	Alt + Shift + < sau >	Opt + Shift + < sau >
Scalare (creștere sau reducere dimensiune) sursă clonare	Alt + Shift + [sau]	Opt + Shift + [sau]

Taste pentru utilizarea paletii Pensule

Rezultat	Windows	Mac OS
Ștergere pensulă	Alt-clic pe pensulă	Option-clic pe pensulă
Redenumire pensulă	Dublu clic pe pensulă	Dublu clic pe pensulă
Micșorare/Mărire dimensiune pensulă	[sau]	[sau]
Micșorare/Mărire atenuare/soliditate pensulă în incrementări de 25%	Shift + [sau]	Shift + [sau]
Selectare dimensiune anterioară/următoare pensulă	, (virgulă) sau . (punct)	, (virgulă) sau . (punct)
Selectare prima/ultima pensulă	Shift + , (virgulă) sau . (punct)	Shift + , (virgulă) sau . (punct)
Afișare cruce subțire precisă pentru pensule	Caps Lock	Caps Lock
Comutare opțiune Aerograf	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

Taste pentru utilizarea paletii Canale

Rezultat	Windows	Mac OS
Setare opțiuni pentru Salvare selecție ca buton Canale	Alt-clic pe buton	Option-clic pe buton
Crearea unui canal spot nou	Control-clic pe Creare buton Creare canal	Command-clic pe Creare buton Creare canal
Selectare/Deselectare selecție canal cu mai multe culori	Shift-clic pe canal de culori	Shift-clic pe canal de culori
Selectare/Deselectare canal alfa și afișare/ascundere ca acoperire Rubylith	Shift-clic pe canal alfa	Shift-clic pe canal alfa
Afișare opțiuni canal	Dublu clic miniatură canal alfa sau spot	Dublu clic miniatură canal alfa sau spot
Afișare compozit	~ (tildă)	~ (tildă)

Taste pentru utilizarea paletii Culoare

Rezultat	Windows	Mac OS
Selectare culoare fundal	Alt-clic pe culoare în bara de culori	Option-clic pe culoare în bara de culori
Afișare meniu Bară de culori	Clic dreapta pe bara de culori	Control-clic pe bara de culori
Navigare prin opțiuni de culori	Shift-clic pe bara de culori	Shift-clic pe bara de culori

Taste pentru utilizarea paletii Istoric

Rezultat	Windows	Mac OS
Creare instantaneu nou	Alt + Creare instantaneu	Option + Creare instantaneu
Redenumire instantaneu	Dublu clic pe nume instantaneu	Dublu clic pe nume instantaneu
Un pas înainte prin stări imagine	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Un pas înapoi prin stări imagine	Control + Alt + Z	Command + Option + Z
Duplicare orice stare imagine, cu excepția stării curente	Alt-clic pe stare imagine	Option-clic pe stare imagine
Golire permanentă istoric (fără Anulare)	Alt + Golire istoric (în meniul pop-up al paletii Istoric)	Option + Golire istoric (în meniul pop-up al paletii Istoric)

Taste pentru utilizarea paletii Informații

Rezultat	Windows	Mac OS
Modificare moduri de înregistrare culori	Clic pe pictograma pipetă	Clic pe pictograma pipetă
Modificare unități de măsură	Clic pe pictograma cruce subțire	Clic pe pictograma cruce subțire

Taste pentru utilizarea paletii Compoziții Straturi

Rezultat	Windows	Mac OS
Creare compoziție straturi nouă + casetă	Alt-clic pe butonul Creare compoziție straturi	Option-clic pe butonul Creare compoziție straturi
Deschidere casetă de dialog Opțiuni compoziție straturi	Dublu clic pe compoziție straturi	Dublu clic pe compoziție straturi
Redenumire integrat	Dublu clic pe nume compoziție straturi	Dublu clic pe nume compoziție straturi
Selectare/Deselectare mai multe compoziții de straturi adiacente	Shift-clic	Shift-clic
Selectare/Deselectare mai multe compoziții de straturi neadiacente	Control-clic	Command-clic

Taste pentru utilizarea paletii Straturi

Rezultat	Windows	Mac OS
Încărcare transparență strat ca selecție	Control-clic pe miniatură strat	Command-clic pe miniatură strat
Încărcare mască filtru ca selecție	Control-clic pe miniatură mască strat	Command-clic pe miniatură mască strat

Rezultat	Windows	Mac OS
Grupare straturi	Control + G	Command + G
Degrupare straturi	Control + Shift + G	Command-Shift + G
Creare/Eliberare mască de tăiere	Control + Alt + G	Command-Option + G
Selectare globală straturi	Control + Alt + A	Command + Option + A
Fuzionare straturi vizibile	Control + Shift + E	Command + Shift + E
Creare strat gol nou cu casetă de dialog	Alt-clic pe butonul Creare strat	Option-clic pe butonul Creare strat
Creare strat nou sub stratul țintă	Control-clic pe butonul Creare strat	Command-clic pe butonul Creare strat
Selectare strat superior	Alt + . (punct)	Opțiune + . (punct)
Selectare strat inferior	Alt + , (virgulă)	Option + , (virgulă)
Adăugare la selecție strat în paleta Straturi	Shift + Alt + [sau]	Shift + Option + [sau]
Selectare următorul strat jos/sus	Alt + [sau]	Option + [sau]
Deplasare strat țintă jos/sus	Control + [sau]	Command + [sau]
Fuzionare copie a tuturor straturilor vizibile în stratul țintă	Control + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
Fuzionare în jos	Control + E	Command + E
Deplasare strat în partea inferioară sau superioară	Control + Shift + [sau]	Command + Shift + [sau]
Copiere strat curent în stratul de mai jos	Alt + Comanda Fuzionare în jos din meniul pop-up Paletă	Option + Comanda Fuzionare în jos din meniul pop-up Paletă
Fuzionare globală straturi vizibile într-un strat nou, deasupra stratului selectat momentan	Alt + Comanda Fuzionare vizibile din meniul pop-up Paletă	Option + Comanda Fuzionare vizibile din meniul pop-up Paletă
Afișare/Ascundere numai acest strat/grup de straturi sau toate straturile/grupurile de straturi	Clic dreapta pe pictograma ochi	Control-clic pe pictograma ochi
Afișare/Ascundere globală alte straturi vizibile momentan	Alt-clic pe pictograma ochi	Option-clic pe pictograma ochi
Comutare blocare transparență pentru stratul țintă sau pentru ultima blocare aplicată	/ (Slash)	/ (Slash)
Editare efect/stil, opțiuni strat	Dublu clic pe efect/stil strat	Dublu clic pe efect/stil strat
Ascundere efect/stil strat	Alt-dublu clic pe efect/stil strat	Option-dublu clic pe efect/stil strat
Editare stil strat	Dublu clic pe strat	Dublu clic pe strat
Dezactivare/Activare mască vectorială	Shift-clic pe miniatură mască vectorială	Shift-clic pe miniatură mască vectorială
Deschidere casetă de dialog Opțiuni de afișare mască strat	Dublu clic pe miniatură mască strat	Dublu clic pe miniatură mască strat
Activare/Dezactivare mască strat	Shift-clic pe miniatură mască strat	Shift-clic pe miniatură mască strat
Activare/Dezactivare mască filtru	Shift-clic pe miniatură mască filtru	Shift-clic pe miniatură mască filtru
Comutare între imagine mască strat/compozit straturi	Alt-clic pe miniatură mască strat	Option-clic pe miniatură mască strat
Comutare între imagine mască filtru/compozit	Alt-clic pe miniatură mască filtru	Option-clic pe miniatură mască filtru

Rezultat	Windows	Mac OS
Activare/Dezactivare mod Rubylith pentru mască strat	\ (backslash) sau Shift + Alt-clic	\ (backslash) sau Shift + Option-clic
Selectare globală text; selectare temporară instrument Text	Dublu clic pe miniatură strat de text	Dublu clic pe miniatură strat de text
Crearea măștii de tăiere	Alt-clic pe linia care divizează două straturi	Option-clic pe linia care divizează două straturi
Redenumire strat	Dublu clic pe nume strat	Dublu clic pe nume strat
Editare setări filtru	Dublu clic pe efect filtru	Dublu clic pe efect filtru
Editare opțiuni de amestecare filtru	Dublu clic pe pictograma Amestecare straturi	Dublu clic pe pictograma Amestecare straturi
Creare set nou de straturi sub stratul/setul de straturi curent	Control-clic pe butonul Creare set de straturi	Command-clic pe butonul Creare set de straturi
Creare set nou de straturi cu casetă de dialog	Alt-clic pe butonul Creare set nou de straturi	Option-clic pe butonul Creare set nou de straturi
Creare mască strat care ascunde global/selecția	Alt-clic pe butonul Adăugare mască strat	Option-clic pe butonul Adăugare mască strat
Creare mască vectorială care dezvăluie global/selecția	Control-clic pe butonul Adăugare mască strat	Command-clic pe butonul Adăugare mască strat
Creare mască vectorială care ascunde global/selecția	Control + Alt-clic pe butonul Adăugare mască strat	Command + Option-clic pe butonul Adăugare mască strat
Afișare proprietăți grup de straturi	Clic dreapta pe grup de straturi sau dublu clic pe grup	Control-clic pe grup de straturi sau dublu clic pe grup
Selectare/Deselectare mai multe straturi adiacente	Shift-clic	Shift-clic
Selectare/Deselectare mai multe straturi neadiacente	Control-clic	Command-clic

Taste pentru utilizarea paletii Trasee

Rezultat	Windows	Mac OS
Adăugare traseu la selecție	Control + Shift-clic pe numele traseului	Command + Shift-clic pe numele traseului
Scădere traseu din selecție	Control + Alt-clic pe numele traseului	Command + Option-clic pe numele traseului
Păstrare intersecție traseu ca selecție	Control + Shift + Alt-clic pe numele traseului	Command + Shift + Option-clic pe numele traseului
Ascundere traseu	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Setare opțiuni pentru Umplere traseu cu butonul Culoare plan frontal, Conturare traseu cu butonul Pensulă, Încărcare traseu ca buton Selecție, Creare traseu de lucru din butonul Selecție și din butonul Creare traseu nou	Alt-clic pe buton	Option-clic pe buton

Taste pentru utilizarea paletei Specimene

Rezultat	Windows	Mac OS
Creare specimen nou pentru culoare plan frontal	Clic pe o suprafață goală a paletei	Clic pe o suprafață goală a paletei
Selectare culoare fundal	Control-clic pe specimen	Command-clic pe specimen
Ștergere culoare	Alt-clic pe specimen	Option-clic pe specimen

Taste pentru utilizarea măsurătorii (Numai pentru Photoshop Extended)

Rezultat	Windows	Mac OS
Înregistrare măsurătoare	Shift + Control + M	Shift + Command + M
Deselectare globală măsurători	Control + D	Command + D
Selectare globală măsurători	Control + A	Command + A
Ascundere/Afișare globală măsurători	Shift + Control + H	Shift + Command + H
Eliminare măsurătoare	Backspace	Delete
Deplasare măsurătoare	Taste săgeți	Taste săgeți
Deplasare măsurătoare în incrementuri	Shift + taste săgeți	Shift + taste săgeți
Extindere/Scurtare măsurătoare selectată	Tasta Săgeată stânga/dreapta	Tasta Săgeată stânga/dreapta
Extindere/Scurtare măsurătoare selectată în incrementuri	Shift + Tasta Săgeată stânga/dreapta	Shift + Tasta Săgeată stânga/dreapta
Rotire măsurătoare selectată	Control + Tasta săgeată	Command + Tasta săgeată
Rotire măsurătoarea selectată în incrementuri	Shift + Control + Tasta Săgeată	Shift + Command + Tasta Săgeată

Taste pentru utilizarea instrumentelor 3D (Photoshop Extended)

Rezultat	Windows	Mac OS
Activare instrumente pentru obiecte 3D	O	O
Activare instrumente pentru camera 3D	C	C
Reducere instrument obiect 3D/cameră 3D la o singură direcție de deplasare	Shift	Shift
Rotire obiect 3D/orbită a camerei 3D	R	R
Rotire obiect 3D/rulare cameră 3D	L	L
Tragere obiect 3D/panoramare cameră 3D	H	H
Glisare obiect 3D/pivotare cameră 3D	S	S
Scalare obiect 3D/Zoom cameră 3D	Z	Z

Taste pentru lucrul cu fișiere DICOM (Photoshop Extended)

Rezultat	Windows	Mac OS
Instrument Zoom	Z	Z
Instrument Mână	H	H
Instrumentul Nivel fereastră	W	W
Selectare globală cadre	Control + A	Command + A
Deselectare globală cadre	Control + D	Command + D
Navigare prin cadre	Săgeată dreapta/Săgeată stânga	Săgeată dreapta/Săgeată stânga

Taste funcționale

Rezultat	Windows	Mac OS
Accesare Asistență	F1	Tasta Asistență
Anulare/Refacere		F1
Decupare	F2	F2
Copiere	F3	F3
Lipire	F4	F4
Afișare/Ascundere paleta Pensule	F5	F5
Afișare/Ascundere paleta Culoare	F6	F6
Afișare/Ascundere paleta Straturi	F7	F7
Afișare/Ascundere paleta Informații	F8	F8
Afișare/Ascundere paleta Acțiuni	F9	Option + F9
Revenire	F12	F12
Umplere	Shift+F5	Shift+F5
Contur progresiv selecție	Shift+F6	Shift+F6
Inversare selecție	Shift+F7	Shift+F7

Index

A

- accesibilitate asistență 4
- acoperire ajustare culori spot suprapuse 499
- acoperiri cu culoare 492
- Acrobat. Vezi Adobe Acrobat
- activarea software-ului 1
- acțiuni
 - ajustare interval tonal și de culori cu 156
 - despre 604
 - duplicare 606
 - editare 611
 - excludere sarcini din 610
 - inserare stopuri în 609
 - încărcare 607
 - înregistrare 608
 - înregistrare din nou 611
 - modificare valori înregistrate în 609
 - procesare fișiere cu droplet-uri 614
 - rearanjare 606
 - redare 605
 - redenumire 606
 - revocare 605
 - selectare 605
 - ștergere 606
- adâncime biți 61
- adâncime de culoare Consultați secțiunea Adâncime de culoare
- adâncime pixeli Consultați secțiunea Adâncime de culoare
- adnotări
 - adăugare 462
 - afișare sau ascundere 463
 - audio 463
 - creare 462
 - deschidere 463
 - despre 462
 - editare 463
 - import 463
 - redare 463
 - redarea în acțiuni 606
 - salvare 436
 - ștergere 464
 - vizualizare în caseta de dialog Salvare pentru Web 520
- adnotări audio. Vezi adnotări
- Adobe Acrobat
 - comparare versiuni 442
 - presetări pentru export în 440
- Adobe After Effects, import fișier Photoshop (PSD) în 548
- Adobe Bridge
 - despre 21
 - metadate în 462
 - setări pentru culoare Creative Suite 129, 131
- Adobe Illustrator
 - fișiere, deschidere 73, 74
 - importul graficii din plasare; import 72
 - metadate în 461
 - utilizarea fișierelor Photoshop în; salvare 474
 - utilizare fișiere Photoshop în; salvare 474
- Adobe InDesign metadate în 461
- Adobe Photoshop
 - metadate în 461
 - testarea conținutului mobil creat în 438
 - utilizare cu Device Central 438
- Adobe Premiere Pro 457
- Adobe Version Cue despre 71
- aerograf 337
- ajustări de culori Consultați și ajustări de culori și de tonuri
- ajustări de culori și de tonuri
 - ajustări automate 181
 - efectuate în caseta de dialog Curbe 161
 - felii 505
 - salvare 155
- ajustări de tonuri și culori
 - despre 154
 - efectuate cu strat-uri de ajustare 155
 - utilizare instrumente și comenzi pentru 155
- ajustări de tonuri și de culori Consultați și comenzi de ajustare tonuri și culori
- alegere culoare
 - Alegere culoare Apple 123
 - Alegere culoare Windows 123
- Alegere culoare Adobe
 - afișare 120
 - alertă pentru depășirea gamei reproductibile în 119, 120
 - alerte 122
 - selectare 123
 - selectarea culoare personalizată cu 122
 - selectarea culorilor sigure pentru Web cu 121, 122
 - selectare culoare CMYK cu 121
 - specificare culoare hexazecimală în 121
 - specificare culoare Lab cu 121
- Alegere culoare Apple 123
- Alegere culoare HDR
 - afișare 84
 - selectare culoare cu 84
- alertă de siguranță Web, în Alegere culoare 119, 120
- alinament optic punctuație 419, 420
- alinieri
 - felii 509
 - forme 372
 - selecții 242
 - straturi 283
- alinier. Consultați aliniere
- amestec
 - culoare 338
 - culoare rezultată 338
- amestecuri
 - grupare efecte 292
 - restricționare la canale 292
 - specificare interval pentru 293
- animații
 - adăugare cadre în 560
 - ciclare 541, 566
 - creare 549
 - decalaj cadru 564
 - despre 539
 - durată decalaj 564
 - durată întârziere 565
 - export 576
 - întârziere cadru 565
 - optimizare 575
 - previzualizare 572
 - previzualizare cronologie 573
 - salvare 575
 - ștergere 566
- antialias
 - fișiere Adobe Illustrator 75
 - fișiere EPS 75
 - în grafică Web 522
 - selecții 254
 - stiluri strat 297

- text 401
- anulare deformare straturi text 425
- anulare operații 52
- aplatizare imagini 289
- aplatizare, imagini 289
- aplicare plasture pe suprafață 192
- aplicațiile Adobe, integrarea între 473
- AppleScript 616
- artefacte JPEG reducere 202
- Artefacte JPEG 205
- ascundere și afișare
 - canale 264
 - grilă și ghidaje 45
 - mesaje de alertă 50
 - stiluri strat 299
 - utilizare măști strat 314
- Asistența Adobe 2
- Asistență despre 2
- asociere culori 174
- Atelier video 5
- Atelier video Adobe 5
- automatizare
 - loturi de seturi de date 621
 - prin scripting 616
 - procesare lot 613
 - salvarea șabloanelor pentru alte aplicații Adobe 622
 - utilizare droplet-uri 614
 - Vezi acțiuni 604
- automatizarea foilor de contacte 469
- avertizări, afișare și ascundere 50
- B**
- balans de alb pentru fișiere în format brut cameră 95
- balans de culoare
 - ajustare automată 181
 - ajustare cu opțiunea Curbe 162
 - ajustări generalizate 184
 - comanda Înlocuire culoare 176
- barare text Consultați text
- bară de stare despre 41
- bară opțiuni, deplasare 32
- bază
 - culoare (în modurile de amestecare) 338
 - dimensiune ieșire 481
 - strat 318
- biblioteci de contururi 299
- bicromii
 - creare 494
 - culori supratipărire 496
- curbe 495
- despre 494
- exportul în alte aplicații 497
- salvarea și încărcarea setărilor 496
- tipărire 496
- vizualizare plăci individuale 496
- blocare, felii 509
- blocare straturi
 - integrală 286
 - mai multe straturi 287
 - parțială 287
- Bonusuri
 - afișare și ascundere 47
 - Consultați și denumirile bonusurilor individuale
 - traseu destinație 371
- Bonusuri; resurse online 7
- Bridge. Vezi Adobe Bridge
- Bridge Home 8
- Buffer tipar 58
- Butoanele de aliniere 283
- Butonul Creare instantaneu nou 56
- butonul modului Standard, pentru dezactivarea măștii rapide; modul Mască rapidă dezactivare 270
- C**
- cadre
 - adăugare 561
 - interpolare 563
 - selectare 561
- cadre animație
 - adăugare straturi la;cadre animație
 - aplatizare în straturi 576
 - clonare conținut 552
 - copiere și lipire;animații
 - duplicare 541
 - editare 561
 - interpolare 563
 - metode de dispunere pentru 565
- cadru foto creare 187
- Calitate presă, presetări PDF 441
- Camera Raw
 - ajustări de profiluri 99
 - bază de date 102
 - controale de previzualizare 90
 - despre;Camera Raw
 - fișiere XMP 102
 - opțiuni flux de lucru 105
- canal alfa despre; canale alfa 263
- canale
 - adâncime de culoare 61
 - amestecare 274
 - ascundere și afișare 264
 - calcul 274
 - culoare 263
 - dimensiune fișier pentru 263
 - divizare în imagini separate 266
 - duplicare 266
 - fuzionare 266
 - informații despre culoare și invertire 177
 - Mască rapidă 269
 - mască strat 315
 - miniaturi 263, 264
 - mixare 176
 - număr maxim de 263
 - optimizare imagini cu 523
 - opțiuni pentru 271
 - salvare selecții în 272
 - secvență de 272
 - selectare 264
 - sursă 177
 - ștergere 267
 - Vezi și canale alfa, paleta Canale, canale de culoare, canale spot
 - vizualizare 264
 - vizualizare în paleta Histogramă 149
- canale alfa
 - adăugarea texturii cu 396
 - calcul 274
 - convertirea la canal spot 498
 - creare 271
 - dimensiune fișier pentru 263
 - formate de fișiere pentru salvare 263
 - încărcarea unei selecții salvate din 273
 - în fișierele JPEG 2000 454
 - opțiuni pentru 271
 - salvare 436
 - salvare selecții în 272
 - ștergere 267
- canale de culoare. Consultați secțiunea Canale
- canale spot
 - adăugare;canale spot 497
 - fuzionare 499
 - opțiuni 499
 - salvare 436
- canal mască strat 315
- Canal Textură 396
- canal țintă 264

- canava
 - modificare dimensiune 187
 - redimensionare 191
 - umplere 348
- capabilități ale versiunii PDF 442
- caractere scalare 415
- caractere. Consultați
 - text; litere. *Consultați text*
- caractere speciale în fonturi
 - OpenType 410
- Caseta de dialog Opțiuni felie 503
- Caseta de dialog Punct de fugă 223
- caseta de dialog Salvare pentru Web
 - despre 518
 - în panoul Dimensiune imagine 522
 - lucrul cu felii în 521
 - panoul Tabel de culori în 530
 - redimensionare imagini în 522
 - vizualizare adnotări în 520
- caseta de dialog Setări de ieșire
 - opțiuni de ieșire HTML din 536
 - opțiuni de setare din 536
- caseta de informații 63
- Casetă de dialog Editor degrade 344
- casetă literă 574
- casetă picior 574
- casete de încadrare, de text 399
- casete flotante. Vezi Straturi CSS
- celulă semitonuri 64
- celule goale 537
- celule spațiator 537
- Centru de design 9
- Centrul de design Adobe 9
- cercul de culori
 - culori complementare în 108
 - despre 108
- cercuri, desenare; pătrate, desenare
 - Consultați desenare
- cerințe, sistem 1
- cerințe de sistem 1
- cerneluri color de proces simularea uniformității 498
- cerneluri color pentru proces
 - despre 497
- cerneluri de tipărire, densitate 499
- cernelurile CMYK. Consultați
 - cernelurile color pentru proces
- chenare de selecție
 - ajustare comportament la 45
 - conturare 252
 - convertire în trasee 375
 - definire trasee 375
 - din trasee 375
 - încadrare cu selecție 252
 - închidere 243
 - pentru text 426
- ciclare, în animații 566
- clarificare imagini 205, 206, 207
- clarificare selectivă 205, 208
- clipboard golire 58
- clonare video și cadre animație 552
- codarea binară, în fișierele EPS 450
- codarea JPEG, în fișierele EPS 450
- cod temporal 542
- coloane, pentru poziționare precisă 44
- Comanda Acoperire 493
- comanda Acțiune nouă 608
- Comanda Afișare canale 264
- comanda Afișare felii automate 506
- Comanda Afișare globală stiluri strat 299
- comanda Afișare numere felii 506
- Comanda Afișare rigle 42
- Comanda Ajustare 46, 242
- comanda Alb & negru 167
- Comanda Aliniere automată straturi 284, 319
- Comanda Aliniere la selecție 283
- Comanda Aliniere straturi 283
- Comanda Amestecare automată straturi 286
- Comanda Anulare 51
- Comanda Anulare globală transformare culori 531
- Comanda Aplatizare cadre în straturi 576
- Comanda Aplatizare imagine 289
- Comanda Aplicare imagine 274
- comanda Ascundere felii automate 506
- Comanda Ascundere globală stiluri strat 299
- comanda Ascundere numere felii 506
- Comanda Atribuire profil 141
- comanda Balans de culoare 180
- Comanda Blocare/Deblocare culori selectate 532
- comanda Blocare felii 509
- Comanda Calcule 275
- Comanda Căutare și înlocuire 402
- Comanda Chenar 252
- comanda Colorare automată
 - despre 182, 183
 - opțiuni pentru 182
- comanda Combinare felii 508
- Comanda Configurare probă 135, 156
- comanda Contrast automat
 - despre 181
 - opțiuni pentru 182
- Comanda Conturare 348
- Comanda Contur traseu 349
- Comanda Conversie în scris punctual 400
- Comanda Conversie în text paragraf 400
- Comanda Conversie la forme 425
- Comanda Conversie la obiect inteligent 306
- Comanda Conversie la profil 142
- Comanda Conversie la strat 308
- Comanda Copiere cadre 562
- Comanda Copiere stil strat 301
- Comanda Corecție proporție pixeli 546
- comanda Creare droplet în submeniul Automat 614
- comanda Creare felii din ghidaje 504
- Comanda Creare straturi 302
- Comanda Creare traseu de lucru 375
- Comanda Creare traseu de lucru (pentru text) 425
- Comanda Creștere 252
- Comanda Culoare nouă 530
- comanda Culoare selectivă 178
- comanda Curbe
 - adăugare puncte cu 162
 - ajustare balans de culoare și interval tonal cu 162
 - ajustare culori și tonuri cu 163
 - despre 159
 - opțiuni automate pentru 182
 - scurtături pentru 164
 - setare valori pentru tonuri luminoase și întunecate cu 171
 - setare valori țintă cu 172
 - utilizare instrumente pipetă pentru ajustarea tonalității 164
- Comanda Definiere pensulă 328
- Comanda Definiere tipar 350
- Comanda Degrupare 319
- comanda Desaturare 185
- Comanda Deschidere 73, 75
- comanda Deschidere ca 73
- Comanda Deschidere ca obiect inteligent 306

- comanda Deschidere recente 72
- Comanda Deselectare 241
- Comanda Deselectare globală culori 531
- Comanda Dezactivare adăugare/ștergere automată 373
- Comanda Dimensiune canava 191
- comanda Dimensiune imagine cu ajutorul opțiunii Automat 68
- modificarea dimensiunilor în pixeli 67
- Comanda Distribuire straturi 284
- Comanda Divizare canale 266
- Comanda Duplicare 42
- Comanda Duplicare canal 266
- Comanda duplicare traseu 371
- Comanda Efectuare selecții 375
- comanda Egalizare 184
- Comanda Export conținut 307
- Comanda Export straturi în fișiere, în Photoshop 454
- Comanda Extragere, previzualizare cu 262
- Comanda Fără întreruperi 421
- comanda Felie strat nouă 505
- comanda Filtru fotografic despre 179
- filtre de culoare personalizate 179
- filtre de încălzire 179
- filtre de răcire 179
- comanda Foaie contacte II 469
- Comanda Fuzionare canale 266
- comanda Fuzionare în HDR 80
- Comanda Fuzionare straturi vizibile 289
- Comanda Gama 520
- Comanda Gamă culoare despre 248
- Opțiunea Dispersie pentru 249
- previzualizare selecție 250
- Comanda Golire 58, 260
- Comanda Golire stil strat 301
- comanda Import 70
- Comanda Import dosar sub formă de cadre 549
- comanda Inserare stop 609
- Comanda Instantaneu 55
- Comanda Inversare 251
- comanda Invertire 185
- comanda Împachetare imagini despre 470
- personalizare machete 472
- comanda Încărcare acțiuni 607
- Comanda Închidere traseu din InDesign;trasee închidere 359, 361
- comanda Încorporare filigran 465
- comanda Înlocuire acțiuni 607
- Comanda Înlocuire conținut 307
- comanda Înlocuire culoare 176
- Comanda Lipire în 256
- comanda Luminozitate/Contrast 180
- Comanda Majuscule mici 408
- comanda Mapare degrade 186
- comanda Mixer canale
- creare imaginii monocrome 177
- mixare canale 177
- opțiunea Canal de ieșire 177
- opțiunea Constant 177, 178
- Comanda Mod buton 605
- Comanda Modificare conținut strat 304
- comanda Niveluri
- ajustare de interval tonal cu 158
- ajustare interval tonal cu 157
- ajustare tonalitate cu pipete în 164
- asignare valori pentru tonurile întunecate cu 171
- asignare valori pentru tonurile luminoase cu 171
- corectare dominante de culoare cu 159
- despre 157
- glistoare Niveluri de ieșire 171
- glistoare Niveluri de intrare 157
- opțiuni automate pentru 182
- Setare pipetă punct gri în 159
- setare valori țintă cu 172
- comanda Niveluri automate
- decupare valori implicite 181
- despre 181, 183
- opțiuni pentru 182
- comanda Nuanță/Saturație
- ajustare 165
- colorare imaginii în tonuri de gri cu 166
- despre 165
- modificare gamă de culoare cu pipete 166
- specificare gamă de culoare cu 165
- Comanda Obiect inteligent nou prin copiere 307
- comanda Opțiuni redare 605
- Comanda Opțiuni Tipărire 478
- comanda Plasare, despre 76
- comanda Posterizare, despre 185
- comanda Potrivire culoare
- ajustări de culori cu 175
- despre 173
- potrivire culoare între straturi 174
- Comanda Potrivire pe ecran 36
- comanda Prag 185
- Comanda Probă culoare 156
- Comanda Rafinare muchie 253
- Comanda Reselectare 242
- comanda Resetare acțiuni 607
- Comanda Revenire 51
- Comanda Rotire canava 190
- Comanda Salvare 435, 436
- comanda Salvare acțiuni 607
- Comanda Salvare ca 435, 436
- Comanda Salvare curent 20
- Comanda Salvare optimizată 518
- Comanda Salvare pentru Web 435, 518
- Comanda Salvare selecție 272
- Comanda Salvare spațiu de lucru 20
- Comanda Salvare versiune 435
- Comanda Scalare efecte 301
- Comanda Schimbare mod condițional 112
- Comanda Set 613
- Comanda Sortare după luminanță 530
- Comanda Sortare după nuanță 530
- Comanda Sortare după popularitate 530
- Comanda Strat prin copiere 307
- Comanda Strat prin decupare 279
- Comanda Subscript 408
- Comanda Superscript 408
- Comanda Ștergere culoare 532
- comanda Ștergere felie 509
- Comanda Ștergere spațiu de lucru 20
- Comanda Tabel culori 117
- Comanda Tăiere 188, 260
- Comanda Tipărire 478, 479
- Comanda Tipărire o copie 479
- Comanda Toate majuscule 408
- comanda Tonuri întunecate/Tonuri luminoase 168
- Comanda Transformare 38
- Comanda Transformare/Anulare transformare culori selectate pentru Web 531
- Comanda Transformare liberă, despre 214
- comanda Trasee către Illustrator 476

- Comanda Traseu curent 316
 comanda Umbră/Evidențiere 168
 Comanda Umplere 347, 348
 comanda Variații 184
 Comanda Verificare ortografică 402
 Comanda Vizualizare nouă 37
 Comandă nouă 70
 comenzi, înregistrare în acțiuni 608
 Comenzi de mătuire
 comanda Defranjurare 255
 comanda Înlăturare mătuire albă 255
 comanda Înlăturare mătuire neagră 255
 comenzi pentru ajustări de culori și de tonuri
 Contrast automat 181
 Înlocuire culoare 176
 Nuanță/Saturație 165
 Potrivire culoare 175
 compensare punct de negru 145
 componente traseu
 copiere 372
 modificare formă 371
 mutare 371
 suprapunere 371
 ștergere 372
 compoziții straturi
 actualizare 312
 aplicare și vizualizare 312
 lucru cu 311
 ștergere 313
 validare 312
 compresia fișierelor.
 Vezicompresie
 compresia JPEG. Vezi format JPEG
 Compresia Lemple-Zif-Welch (LZW) 455
 Compresia Run Length Encoding (RLE) 455
 compresie despre 455
 compresie CCIT 455
 compresie cu pierderi format JPEG și 455
 comprimare PDF 443
 Comprimare ZIP 455
 configurare pagină 478, 481
 Consorțiul Internațional pentru Culori (International Color Consortium - ICC) 129
 contrast
 ajustare; luminozitate 169
 ajustări automate 181
 controale modale, în acțiuni 609
 conturare
 chenare de selecție 252
 selecții 346
 contur progresiv 254
 contururi 298
 contururi, scurtături de la tastatură pentru 636
 conversie puncte de ancorare 373
 convoluție 390
 copiere
 ilustrații PostScript din stocarea temporară 259
 în timpul tragerii 257
 între aplicații 258
 selecții 256
 stiluri 301
 utilizare tragere și plasare 258
 copii multiple. Vezi duplicare
 corectare distorsiune lentile 202
 corectare greșeli
 anularea ultimei acțiuni 51
 revenire la imagine salvată 51
 corecții de culoare.
 Consultați ajustări de culori și de tonuri
 Creator tipare 351
 cromaticitate, despre 109
 cronologie
 navigare 543
 previzualizare clipuri video și animații 573
 cuantizare
 browser; cuantizare aplicată de browser 527
 despre 117
 în animații 575
 setarea Fără cuantizare 533
 transformare în culori sigure pentru Web 531
 transparentă, în paleta Optimizare 529
 cuantizare difuzie 529
 cuantizare tipar 529
 culoare fundal
 editare cu paleta Culoare 124
 pagini Web 537
 selectare 118, 125
 umplere selecții cu 347
 Culoare HKS model 123
 culoare mată, selectare 116
 culoare plan frontal
 editare cu paleta Culoare 124
 selectare 118, 125
 selectare cu instrumentul Pipetă 119
 umplere selecții cu 347
 culori
 asociere 174
 blocare în paleta Tabel de culori 532
 conversie la tonuri de gri 112
 invertire în imagini 185
 în grafice digitale 109
 mapare la transparență 531
 pentru text 406
 straturi sau grupuri 287
 ștergere 532
 transformare în paleta pentru Web 531
 Vezi șiculoare fundal, gestionarea culorilor 406
 Vezi și gestionare culori, model de culoare 129
 Culori ANPA 123
 culori complementare. Consultați cercul culorilor
 culori de cerneală personalizate, selectarea în Alegere culoare Adobe 122
 culori de proces considerații privind gestionarea culorilor 132
 culori din afara gamei reproductibile despre 156
 culori în afara culorii din gama reproductibilă selectare 248
 culori în afara gamei reproductibile afișate în paleta Informații 38 alertă în Alegere culoare 119
 culori netipăribile 122
 culori pentru editarea măștii 272
 culori sigure pentru Web despre 122, 526
 schimbare în 122
 selectarea în Alegere culoare Adobe 122
 selectarea în paleta Culoare 121
 culori spot
 acoperire 499
 considerații privind gestionarea culorilor 132
 despre 497
 culori supratipărire 496
 Culori Toyo 123
 curbe
 desenare, cu instrumentul Stilou 359, 361
 remodelare 368, 369
 curbe, crearea unei curbe netede și ascuțite 367

- cursoare instrumente 31
 cursor pensulă 325
 cvadricromiile. Consultați bicromiile
- D**
- deblocare felii Consultațifeliile
 decalaj cadru 564
 decupare în comanda Niveluri automate 181
 definire scurtături 623
 definire și ajustare planuri de perspectivă cu punct de fugă 223
 defocalizare lentile, adăugare 205
 deformare imagine 211
 deformare imagineConsultațiimagini
 deformări aplicate cu filtru Lichefiere 218 reconstruire 221
 degradeuri aplicare 342 bibliotecă 343 creare 344 creare presetări pentru 345 mapare interval tonal la 186 scurtături de la tastatură pentru 636 straturi de umplere 304 transparentă 343, 344
 deplasare felii 506 scurtături de la tastatură pentru 634 straturi 283
 deplasare față de linia de bază 414
 deplasare puncte de ancorare și segmente de traseu 370
 deschidere fișiere EPS 74 fișiere PDF 73 fișiere Photo CD 75
 deselectare selecții 241
 desen dinspre centru spre exterior 354
 desenare cerc sau pătrat; conturare 349 curbe urmate de linii drepte 362 despre 353 formă de covrig sau roată 355 formă personalizată 356 forme 354 forme multiple într-un strat 355 trasee, cu instrumentul Stilou 358, 359, 361
 design set de caractere. Consultați fonturi
 despărțire în silabe evitare întreruperi 421
 despărțire în silabe automată 420 metode de compoziție și 421 opțiuni 420
 DIC Color Guide 123
 dimensiune disc de lucru, vizualizare 41
 dimensiune document despre 67 vizualizare 41
 dimensiune document, vizualizare 41
 dimensiune fișier despre 63 monitorizare 288 necesar pentru canale alfa 263 scanare și 494
 dimensiune imagine 61
 dimensiuni de tipărire modificare 67, 481
 dimensiunile pixelilor re-șantionare și 65
 dimensiuni pixel canale noi 263 maxime 64 vizualizare 63
 dinamică formă, pentru pensule 332
 discuri de lucru 57
 dispunere automată cadre 565
 distorsiune butoi 202
 distorsiune lentile 202
 distorsiune negativă 202
 distorsiune trapezoidală, corectare 188
 distribuire forme 372 straturi 284
 Divizarea feliilor 507
 Divizare tonare 98
 DNG (Digital Negative); format fișier Digital Negative, despre 457
 documente, scurtături de la tastatură pentru 633
 dominante de culoare Consultați și balans de culoare 181 corectare cu Niveluri 159 corectare cu pipete 164
 dpi (puncte per inch) 60
 droplet-uri
- creare în Photoshop 614
 creare pentru diverse sisteme de operare 614
 despre 614
 probleme de compatibilitate 614
 procesare fișiere cu 614
- E**
- ecrane semitonuri despre 64
 Editare fără distrugerea informațiilor, despre 305
 Efect Bizotare și Stampare 296
 Efect Contur 296
 efecte amestecare grupare 292 efecte de scalare 301 eliminare 301 modificare cu contururi 298 scalare 301
 efecte iluminare 299
 efecte muchii 382
 efecte speciale cu filtre 382
 Efect Strălucire exterioară 296
 Efect Strălucire interioară 296
 Efectul de iluminare Direcțional 394
 Efectul de iluminare Omni 394
 Efectul Reflector 394
 Efect Umbră interioară 296
 Efect Umbrire 296
 element ALT HTML 511
 element MESSAGE HTML 511
 eliberare suprafețe, cu filtrul Lichefiere 217
 e-mail salvare pentru 524
 Encapsulated PostScript (EPS). Vezi fișiere EPS
 eșantionare din straturi 280 imagini cu instrumentul Plasture 198 imagini cu un instrument 193, 195
 eșantionare cu instrumentul Pipetă 119
 eșantionare de culori despre 152
 eșantionare de culoare afișare sau ascundere 153 modificare afișare pentru 153 mutare 153
 Every-line Composer 421
 export bicromii 497 informații 3D în punctul de fugă 223

- măsurare în punctul de fugă 223
 - texturi în punctul de fugă 223
 - transparență 474
 - trasee 476
 - Extensible Metadata Platform (XMP) 461
 - extensii nume fișiere, preferințe pentru salvare 437
 - extragerea obiectelor din fundal 261
- F**
- felii
 - adăugare legături la 510
 - ajustare la 507
 - alinieră 509
 - blocare 509
 - combinare 508
 - conversie 505
 - conversie de felii automate în utilizator 505
 - copiere 508
 - creare cu instrumentul Feliere 504
 - creare din ghidaje 504
 - creare din strat-uri 504
 - culoare 505
 - culoare de fundal pentru 510
 - deblocare 509
 - deplasare 506
 - despre 503
 - duplicare 508
 - insigne în 506
 - limite de 506
 - linii 505
 - linii felie 506
 - lucrul în Salvare pentru Web 521
 - modificare 508
 - modificare ordine de stivuire pentru 508
 - numerotare a 505
 - opțiuni de ieșire pentru 510
 - redenumire 510
 - redimensionare 506
 - selectare 506
 - specificarea mesajelor de browser în opțiunile de export 511
 - ștergere 509
 - tipul Fără imagine 510
 - tipul Imagine 510
 - tipuri de 503
 - tipuri de;felii 503
 - tip utilizator;felii 503
 - vizualizare 505
 - felii automate. Consultați feliile
 - felii strat, creare 505
 - felii tabel 503
 - felii utilizator. Consultați feliile
 - fereastră document, vizualizare informații despre fișier în 41
 - fileuri, salvare cu filtrul Lichefiere 222
 - filigrane, încorporare 464, 465
 - filtre
 - Altele 389
 - aplicare 379, 381
 - aplicare cumulată 380
 - aplicare din Galerie filtre 380
 - Artistic 383
 - Claritate 387
 - Colaj 383
 - crearea fundalurilor cu 382
 - creare efecte speciale cu 382
 - Creion colorat 383
 - Crochiu 388
 - Defocalizare lentile 210, 384
 - Deformare 385, 391
 - Digimarc 390, 464
 - Efecte iluminare 393
 - Frescă 383
 - Granulație film 383
 - îmbunătățire performanță cu 382
 - Neclaritate 384
 - opțiunea Împachetare împrejur 391
 - opțiunea Repetare pixeli multie 391
 - Pensulă uscată 383
 - pentru imagini de 16 biți 379
 - pentru imagini de 8 biți 379
 - Pixelare 386
 - previzualizare 379, 381
 - Randare 387
 - Stilizare 388
 - Strălucire neon 383
 - Tencuială 383
 - Tușe pensulă 385
 - Video 389
 - Zgomot 386
 - filtre de culoare personalizate, în comanda Filtru fotografic 179
 - filtre de încălzire 179
 - filtre de răcire 179
 - filtre Digimarc
 - citirea unui filigran 464
 - despre 464
 - indicator de intensitate a semnalului pentru 466
 - înainte de adăugare 464, 465
 - setarea durabilității filigranului 466
 - Filtre inteligente
 - aplicare 308
 - ascundere 309
 - copiere 308
 - deplasare 308
 - despre 308
 - dezactivare măști 310
 - duplicare 309
 - editare 309
 - mascare 310
 - reordonare 309
 - setare opțiuni de amestecare 309
 - ștergere 309
 - Filtrele Altele 389
 - Filtrele Artistic 383
 - Filtrele Crochiu 388
 - Filtrele Deformare 385
 - Filtrele Neclaritate și Neclaritate accentuată 384
 - Filtrele Pixelare 386
 - Filtrele Randare 387
 - Filtrele Stilizare 388
 - Filtrele Textură 389
 - Filtrele Tușe pensulă 385
 - Filtrele Zgomot 386
 - filtre Video
 - Culori NTSC 389
 - De-întreșesere 389
 - Filtru Claritate 205, 387
 - Filtru Claritate inteligentă 206
 - filtru Claritate optimizată despre 205, 207
 - Filtru Claritate optimizată
 - clarificare selectivă 208
 - după re-eșantionare 66
 - Filtru Corecție lentile 203
 - Filtru Defocalizare lentile 210, 384
 - Filtrul Acuară 384
 - Filtrul Adăugare zgomot 386
 - Filtrul Aplicare atomizor 385
 - Filtrul Basorelief 388
 - Filtrul Burete 383
 - Filtrul Cărbune 388
 - Filtrul Ciupire 385
 - Filtrul Claritate accentuată 387
 - Filtrul Claritate muchii 387
 - Filtrul Colaj 383
 - Filtrul Contur destrămat 388
 - Filtrul Contur posterizat 383
 - Filtrul Contur strălucitor 389
 - Filtrul Coordonate polare 385
 - Filtrul Creion caligrafic 388

- Filtrul Creion colorat 383
- Filtrul Creion Conté 388, 391
- Filtrul Cretă & Cărbune 388
- Filtrul Cristalizare 386
- Filtrul Crom 388
- Filtrul Culori NTSC 389
- Filtrul Curbe de nivel 389
- Filtrul Cuțit de paletă 383
- Filtrul Dale 389
- Filtrul Dale mozaic 389
- Filtrul Decalaj 390
- Filtrul Deformare Sferă 386
- Filtrul De-întrețesere 389
- Filtrul Difuz 388
- Filtrul Dizlocare 385
- filtrul Efecte iluminare
- adăugare 395
 - crearea stilurilor cu 395
 - despre 387, 393
 - texturi în 396
- Filtrul Eliminare pete 386
- Filtrul Extragere 260, 261
- Filtrul Extrudare 389
- Filtrul Fațetare 386
- Filtrul Filtru trece sus 390
- Filtrul Fotocopie 388
- Filtrul Fragmentare 386
- Filtrul Frescă 383
- Filtrul Granulare 389
- Filtrul Granulație film 383
- Filtrul Hârtie note 388
- Filtrul Hârtie umedă 388
- Filtrul Hașură oblică 385
- filtru Lichefiere
- afișare fundaluri cu 223
 - deformare imagini cu 218
 - înghețare și eliberare suprafețe cu 220
- Filtrul Împachetare în plastic 383
- Filtrul Împroșcare 385
- Filtrul Înclinare 386
- Filtrul Întindere 383
- Filtrul Lichefiere
- aplicare fileuri cu 222
 - deformare imagine 217
 - deplasare pixeli la dreapta cu 218
 - despre 217
 - invertire suprafețe blocate cu 220
 - reconstruire 221
 - salvare fileuri cu 222
 - setare opțiuni instrument pentru 219
 - utilizare opțiuni mască pentru 220
- Filtrul Maxim 209
- Filtrul Median 209, 386
- Filtrul Mezzontinta 387
- Filtrul Minim și Maxim 390
- Filtrul Mozaicare 387
- Filtrul Muchii accentuate 385
- Filtrul Neclaritate bilaterală 385
- Filtrul Neclaritate Casetă 384
- Filtrul Neclaritate de mișcare 384
- Filtrul Neclaritate după formă 384
- Filtrul Neclaritate gaussiană 384
- Filtrul Neclaritate Inteligentă 385
- Filtrul Neclaritate medie 384
- Filtrul Neclaritate radială 384
- Filtrul Nervuri 389
- Filtrul Nori 387
- Filtrul Nori cu diferență 387
- Filtrul Pasteluri brute 383, 391
- Filtrul Pensulă uscată 383
- Filtrul Personalizat 390
- Filtrul Peticire 389
- Filtrul Praf & Zgârieturi 386
- Filtrul Punctificare 387
- Filtrul Refracție lentile 387
- Filtrul Schițe în tuș 385
- Filtrul Semiton color 386
- Filtrul Solarizare 389
- Filtrul Stampare 389
- Filtrul Sticlă 385, 391
- Filtrul Strălucire difuză 385
- Filtrul Strălucire neon 383
- Filtrul Structură reticulară 388
- Filtrul Substrat 383, 391
- Filtrul Sumi-e 385
- Filtrul Ștampilă 388
- Filtrul Tencuială 383, 388
- Filtrul Texturizator 389, 391
- Filtrul Tipar semiton 388
- Filtrul Trasare contur 389
- Filtrul Turbionare 386
- Filtrul Tușe diagonale 385
- Filtrul Tușe întunecate 385
- Filtrul Unduire 385
- Filtrul Val 386
- Filtrul Vânt 389
- Filtrul Vălurire ocean 385
- Filtrul Vitraliu 389
- Filtrul Zigzag 386
- fișiere
- extensii pentru 436
 - salvare preferințe 436
- fișiere 3D
- deschidere 599
 - formate acceptate 598
 - salvare 603
- fișiere ataș 102, 103, 461
- fișiere ataș XMP
- în Camera Raw 102
 - vizualizare în Bridge 103
- fișiere compatibile PDF/X, opțiuni 444
- fișiere conforme cu PDF/X standarde 442
- fișiere DICOM
- adnotare 587
 - afișarea acoperirilor 588
 - ajustarea contrastului și luminozității 588
 - deschidere 587
 - export ca JPEG 588
 - importul cadrelor ca straturi 588
 - marcare ca anonime 588
 - mărirea și micșorarea 588
 - panoramarea 588
 - plasarea în ferestre 588
 - scripting 587
 - setarea opțiunilor 587
 - vizualizarea anteturilor 587
 - vizualizarea metadatelor 588
- fișiere EPS
- codarea binară 450
 - codarea JPEG 450
 - deschidere 74
 - despre 456
 - salvare 449
 - salvarea în format DCS 450
- fișiere în format brut cameră
- aberații de cromaticitate 100
 - adâncime culoare 106
 - ajustări de profiluri 99
 - balans de alb în 95
 - bază de date pentru setări 103
 - cache în Bridge 88, 91
 - claritate 101
 - controale de ajustare tonală pentru 97
 - controale de previzualizare 90
 - controale de vizualizare 90
 - copiere și lipire setări în Bridge 104
 - corectare culoare dominantă 99
 - culori non-neutre în 99
 - decupare și îndreptare imagini 101
 - despre 87

- export setări 105
- fișiere ataș XMP 103
- histogramă și valori RGB 94
- pixeli din 106
- procesare automată loturi 92
- reducere zgomot 101
- reeșantionare 105
- rezoluție tipărire pentru 105, 106
- salvare în alte formate de fișiere 93
- salvare și restaurare setări 102
- setare profil de culoare și adâncime culoare 105
- vignetare 100
- fișiere legate considerații privind gestionarea culorilor 132
- fișiere PDF
 - niveluri de compatibilitate 442
 - presetare Adobe PDF 445
 - securitate 445
- Fișiere PDF salvare; Portable Document Format (PDF) 439
- fișiere Photo CD 75
- fișier ReadMe 1
- focalizare apropiere sau depărtare 35
- foi de stiluri în cascadă (CSS)
 - Generare opțiune de ieșire felie CSS 537
- fonturi
 - familii de fonturi 408
 - lipsă 410
 - OpenType 410
 - previzualizare 409
- Fonturi Multiple Master 409
- fonturi OpenType
 - despre 410
 - previzualizare 409
- Fonturi TrueType 409
- Fonturi Type 1 409
- formare text Roman sau simplu 408
- formatare text Consultați și fonturi, stiluri de caracter, stiluri de paragraf
- format Cineon
 - despre 457
 - salvarea în 451
- formate
 - pentru secvențe de imagini 539
 - pentru video 539
- formate de compresie fără pierderi
 - CCITT 455
 - LZW 455
 - RLE 455
- ZIP 455
- formate de fișiere
 - animație și film 457
 - despre 435, 455
 - pentru previzualizări neacceptate 456
 - trasee acceptate 366
- formate de fișiere Web
 - GIF și PNG-8 525
 - JPEG 525
 - PNG-24 533
- formate fișiere Vezi și compresie, caseta de dialog Salvare pentru Web, *nume de formate individuale* 455
- format fișier BMP
 - despre 457
 - salvarea în 451
- format fișier DCS
 - DCS 1.0 450
 - DCS 2,0 450
 - pentru imagini cu canale spot 492
- format fișier DICOM despre 457
- format fișier EPS
 - codarea binară 450
 - codarea JPEG 450
 - salvarea fișierelor în 449
- format fișier GIF
 - despre 458
 - opțiune Întreșut pentru 449
 - opțiune Normal pentru 449
 - opțiuni de optimizare pentru 525
 - setări de optimizate Web 525
- format fișier PCX 459
- format fișier PICT
 - despre 459
 - fișiere resursă PICT 460
- format fișier PNG
 - despre 460
 - opțiune Întreșut 448
 - opțiuni pentru 448
 - salvarea fișierelor în 448
- format fișier PNG-24 opțiuni de optimizare 533
- format fișier PNG-8 opțiuni de optimizare 525
- format IFF, despre 458
- format JPEG
 - compresie 455
 - despre 458
 - opțiuni de optimizare 525
 - salvare fișiere în 448
 - specificarea calității imaginii 448
- format JPEG 2000
 - canale alfa 454
 - definirea unei regiuni de interes în 454
 - despre 452, 458
 - opțiunea Conformitate 453
 - opțiunea Creștere miniatură 453
 - opțiunea Dimensiune dală mozaic 453
 - opțiunea Filtru de undă 453
 - opțiunea Format metadata 453
 - opțiunea Progresiv 454
 - plug-in opțional 452
 - salvarea în 452
- format PCD 75
- format pentru documente mari (PSB) despre 458
- Format pentru documente mari (PSB) salvare în 437
- format Photoshop 455
- format Photoshop 2.0, deschiderea fișierelor în 456
- format Photoshop PDF; fișiere PDF Photoshop PDF 459
- format Photoshop Raw
 - despre 456
 - salvarea în 451
- format PSD 455
- format Scitex 460
- format SWF despre 533
- format Targa 460
- format TIFF
 - despre
 - salvare fișiere în 447
- Formatul Bit Map Portabil 460
- formatul de fișier DCS despre 266, 456
- Formatul Diafilm 457
- formatul JP2. Vezi formatul JPEG 2000
- formatul JPF. Vezi formatul JPEG 2000
- Formatul OpenEXR 459
- Formatul Photoshop EPS. Consultați fișiere EPS
- Formatul PIXAR 460
- Formatul Radiance 460
- Formatul WBMP 461
- forme
 - adăugare la; forme 355
 - desenare 354
 - desenare, cu instrumentul Stilou 358
 - desenare personalizată 356
 - distribuire 372

- editare 357
- multiple într-un strat 355
- rasterizare 356
- roată 355
- salvare formă personalizată 356
- selectare formă personalizată 356
- forme vectoriale, despre 353
- frecvența ecranului despre 60
- frecvență ecran
 - despre; frecvență. Consultați secțiunea Frecvența ecranului 64
 - stabilirea rezoluției 68
- frecvență raster
 - salvarea setărilor pentru 491
 - scanare și 493
 - setare 489
- fundaluri
 - conversie 278
 - din efecte pentru filtre 382
 - stiluri strat și 295, 296
 - ștergere; ștergere 324
- fuzionare
 - canale 266
 - straturi 288
 - straturi de ajustare sau de umplere 304
 - straturi ștampilate 289
 - toate straturile vizibile 289
- G**
- Galerie filtre 380
- galerii foto
 - creare 512
 - stiluri 515
 - utilizare token-uri în 515, 516
- galerii foto Web
 - creare 513
 - opțiuni pentru 514
 - personalizare 515
 - stiluri 515
 - utilizare token-uri în 515, 516
- gamă culoare, specificare pentru compoziție 293
- game reproductibile 127, 156
- game reproductibile de culori 127
- gestionarea culorilor
 - gestionarea tipăririi în Photoshop 483
 - în fișierele JPEG 2000 453
 - opțiuni de tipărire 482
 - tipărirea țintelor de culoare 485
 - tipărirea unui martor tipărit 484
- gestionarea culorilor de către driverul imprimantei 482
- gestionare culori
 - configurare 130
 - considerații privind culorile de proces și culorile spot 132
 - considerații privind importul imaginilor 132, 133
 - considerații privind tipărirea documentelor 136
 - crearea unui mediu de vizualizare 128
 - despre 127, 128, 129
 - în straturi video 554
 - pentru elemente grafice online 134
 - pentru PDF-uri 134
 - referință la setări pentru culoare 143
 - salvare documente 436
 - sincronizarea setărilor pentru culoare 131
 - verificare virtuală culori 135
 - Vezi și profiluri de culoare, setări pentru culoare 138
- ghidaje
 - ajustare 44
 - Ghidaje inteligente 44
 - Ghidaje inteligente, ascundere 45
- Ghidaje inteligente 45
- ghilimele drepte Consultați text, formatare
- ghilimele tipografice 401
- GIF-uri animate Consultați animații 539
- glifuri în fonturi OpenType 410
- glifuri, spațiere pentru 418
- glifuri alternative fonturi OpenType 410
- Glisiera Prag 391
- glisoare
 - glisoare pop-up 22
 - glisoare stânga-dreapta 22
- glisoare stânga-dreapta 22
- grafică vectorială
 - despre 59, 353
 - format de fișier SWF (Flash) 533
 - text 425
 - tipărire 482
- grafică Web
 - considerații privind gestionarea culorilor 134
 - formate de fișiere, comparate 524
 - generare straturi CSS 523
 - optimizare 518
 - previzualizare 524
 - setări de ieșire 537
 - Vezi și formate de fișiere specifice*
 - grafică Web, considerații privind gestionarea culorilor 134
 - grafică Web, optimizare 614
 - grile 44
 - grupuri
 - adăugare straturi la 281
 - grupare straturi 281
 - moduri amestecare 290
 - vizualizare 280
- H**
- hărți de dizlocare 385
- hărți protuberanțe 396
- histograme
 - citire 147
 - despre 147
 - nivel cache 150
- HTML
 - adăugare de text HTML la felii 511
 - alinieră celulă pentru text 512
 - cadru țintă 510
 - element ALT 511
 - element MESSAGE 511
 - setări de ieșire 536, 537
 - URL-uri în felii 510
- I**
- Illustrator. Vezi Adobe Illustrator
- iluminare globală 299
- imagini
 - adâncime de culoare 61
 - afișarea dimensiunii 63
 - ajustări de culori 154, 155
 - aplatizare 289
 - aplicare perspectivă 211
 - clarificare 205, 206, 207
 - combinare mai multe 319
 - conversia între modulele de culoare 112
 - conversie între adâncimile de culoare 61
 - copierea selecțiilor între 257
 - creare 70
 - creare din instantaneu 54
 - creare din stare istoric 54
 - creare imagini monocrome cu 177
 - creare panoramice 236
 - cu tente aplicate manual 178
 - decupare 187

- deformare cu filtrul Lichefiere 217
- dimensiunea maximă 64
- dimensiuni de tipărire ale 67
- high-key 147
- încărcare selecțiilor în 273
- înclinare 211, 214
- low-key 147
- mărire 35
- opțiuni de conversie în culori indexate 116
- păstrare detalii tonuri luminoase și întunecate în 171
- posterizare 185
- previzualizare pentru utilizare în clip video 573
- pseudocolor 117
- reconstruire cu filtrul Lichefiere 221
- redimensionare în caseta de dialog Salvare pentru Web 522
- re-eșantionare 65
- restaurare 51
- revenire la oricare stare 52, 56
- RGB 110
- rotire sau transformare simetrică 187, 190
- salvare 435
- scanare 69, 70
- tăiere 188
- tipărire 478
- tonuri de gri 111
- transformare simetrică sau rotire precisă 211
- imagini alb-negru, creare; monocrom, conversie în 185
- imagini bitmap
 - despre 59
 - transparență în 60
- imagini CMYK
 - afișare canal 264
 - culori în afara gamei reproductibile 156
- imagini cu tente aplicate manual 178
- imagini cu tonuri continue tipărire Consultați tipărire 478
- imagini de 16 bpc conversie la 32 bpc 61
- imagini de 32 bpc conversie la 8 sau 16 bpc 82
- imagini de 8 bpc, conversie 61
- imagini de fundal 537
- imagini grafice funcție de date aplicare seturi de date 620
- despre 617, 620
- generare imagini grafice 621
- variabile 618
- imagini HDR
 - comanda Fuzionare în HDR 80
 - conversie în 8 sau 16 biți per canal 82
 - despre 78
 - pictură pe 86
 - vizualizare 82
- imagini high-key 147
- imagini în tonuri de gri
 - atribute raster semiton pentru 490
 - colorare 98, 166
 - conversia din modul Bitmap 115
 - conversia în culori indexate 115
 - conversie în imagini alb-negru 185
 - crearea din imagini color 112, 185
 - creare prin mixare canale 176
 - despre 111
 - stocarea selecțiilor în 263
- imagini Lab
 - afișare canal în 264
 - moduri de amestecare pentru 290
- Imaginile cu gamă dinamică înaltă. Consultați secțiunea Imagini HDR
- imagini low-key 147
- imagini panoramice, creare 236
- imagini pe 16 bpc asistență pentru 61
- imagini raster. Vezi imagini bitmap
- imagini RGB
 - afișare canal 264
 - conversia în culori indexate 115
 - specificare culori numeric în 124
- import
 - Consultați și secțiunea Scanare ilustrație prin tragere 258
 - imagini cu suport WIA 69, 70
- imprimante desktop, profiluri de culoare pentru 137
- indentare paragrafe 419
- InDesign. Vezi Adobe InDesign
- informații despre drepturi de autor, adăugare 464
- insigne 506
- instalare fonturi 1
- instantanee
 - golire 53
 - pentru stare 53
- Instrument Burete 202
- Instrument Claritate 201
- instrument Clonare setare surse de eșantionare pentru 194
- instrument Creion
 - despre 320
 - ștergere automată cu 324
- Instrument Decupaj 38
- Instrument Deformare 218
- Instrument Degrade Reflectare 342
- Instrument Densitate culoare- 201
- Instrument Densitate culoare+ 201
- Instrument Dezumflare 218
- instrumente
 - ajustare comportament pentru 45
 - Consultați și presetări instrumente, *nume instrumente individuale*
 - cursoare standard și precise în 32
 - eșantionare strat 280
 - galerie 30
 - înregistrare în acțiuni 608
 - navigare prin 31
 - pictură 320
 - scurtături de la tastatură pentru 624
 - setare aspect cursor pentru 31
 - umplere 262
 - vizualizare elemente ascunse 26, 30
 - vizualizare instrumente curente 41
- instrumente cadru de selecție
 - coordonate în paleta Informații 38
 - despre 242
 - în punctul de fugă 223
 - opțiunea Dimensiune fixă 242
- instrumente degrade. *Consultați nume individuale instrument degrade*
- instrumente filtru Lichefiere
 - Deformare 218
 - Dezumflare 218
 - Dilatare 218, 219
 - Oglindire 218
 - Reconstruire 221
 - Turbulență 218, 219
- Instrumente filtru Lichefiere
 - Împingere spre stânga 218
 - Turbionare antiorară 218
 - Turbionare orară 218
- instrumente peniță 38

- Instrumente Peniță despre 358
- Instrument Linie, măsurare distanțe cu 38
- Instrument Mână 34
- Instrument Mânjire 200
- Instrument Neclaritate 200
- Instrument Ochi Roșu 199
- Instrument Pensulă istoric 52, 56
- Instrument Pensulă pictură din istoric 322
- Instrument plasture 198
- Instrument Radieră 52, 322
- Instrument Radieră fundal 324
- Instrument Radieră magică 323
- Instrument Reconstruire 221
- Instrument Ștampilă Tipar 321
- Instrument Turbionare orară 218
- Instrumentul Baghetă magică 247
- Instrumentul Cadru de Selecție Coloană Unică 242
- Instrumentul Cadru de Selecție Dreptunghiular 242
- Instrumentul Cadru de Selecție Eliptic 242
- Instrumentul Cadru de Selecție Rând Unic 242
- instrumentul Clonare 192, 193
- instrumentul Creare plan, în punctul de fugă 223
- Instrumentul Decupaj 187
- instrumentul Degrade 38
- Instrumentul Degrade diamant 343
- Instrumentul Degrade liniar 342
- Instrumentul Degrade radial 342
- Instrumentul Degrade unghiular 342
- Instrumentul de numărare 597
- Instrumentul Deplasare 256
- instrumentul Editare plan, în punctul de fugă 223
- Instrumentul Feliere 504
- Instrumentul Găleată vopsea 346
- Instrumentul Lasou
opțiuni presiune stilou pentru 245
utilizare 243
- Instrumentul Lasou Magnetic 244
- Instrumentul Lasou poligonal 243
- Instrumentul Peniță liberă 363
- Instrumentul Peniță magnetică 363
- instrumentul Pensulă
despre 320
în punctul de fugă 223
- instrumentul Pensulă Corecție 192
- instrumentul Pensulă Corecție Pată 192
- instrumentul Pipetă
culoare țintă pentru 164
despre 152
în comanda Nuanță/Saturație 166
în punctul de fugă 223
Punct alb 164
Punct gri 159
Punct negru 164
- instrumentul Radieră modul Ștergere până la istoric 324
- Instrumentul Reconstruire moduri 222
- Instrumentul Riglă 44
- instrumentul Selecție directă activare temporară 368
- Instrumentul Selecție rapidă 246
- instrumentul Stilou
desenare curbe 359, 362
desenare curbe și linii 361
desenare linii drepte 358
substituire comutare 373
substituire comutare automată 373
- Instrumentul Text 398
- instrumentul Transformare în punctul de fugă 223
- Instrumentul Umplere 262
- Instrumentul Umplere degrade 38
- Instrument Zoom 38
- integrare Device Central Photoshop 438
- interactivitate crearea cu straturi CSS 523
- Interfața TWAIN pentru scannere 70
- interliniere dactilografică 428
- interliniere în text asiatic 428
- interliniere tipografică 428
- interpolare 563
- interpretare canal alfa 551
- interval tonal
ajustare cu Curbe 161
ajustare cu opțiunea Curbe 162
modificare cu straturi de ajustare 155
remaparea pixelilor din canal 185
restituire histogramă 147
- IPTC 103
- ITPC;International Press Telecommunications Council. Vezi IPTC
- I**
- încadrare imagini; conturare imagini Consultați Imaginile
- încărcare
biblioteci tipar 348
contururi 299
curbe bicromii 495
setări de ajustări de culori și de tonuri 155
setări de ieșire 536
tabele de culori 118, 532
- înghețare suprafețe, cu filtrul Lichefieri 217
- înregistrare inserare stopuri în 609
- înregistrare, acțiuni 608
- înregistrarea software-ului 1
- întârziere cadru 565
- întreruperi de cuvinte, evitare 421
- J**
- JavaScript 616
- K**
- kinsoku shori. Consultați text asiatic
- Kitul de dezvoltare de software XMP 461
- L**
- lacuri
Consultați și cerneluri color pentru proces despre 498
- lățime de detectare, instrumentul Lasou magnetic 245
- lățimi fracționale caractere 414
- limbi, asignare la text 403
- linii
ajustare unghi și lungime 369
desenare, cu instrumentul Stilou 358, 359, 361
mutare 368
remodelare 368
- linii, desenare 321
- linii și puncte directe mutare 369
- lipire
cadre 562
ilustrații PostScript 259
selecții 257
- LiveDocs 2
- lpi (linii per inch) 60, 64
- luminozitate
ajustare în Illustrator 16
egalizare 184
în modelul de culoare HSB 109

- luminozitate, vizualizare în paleta Histogramă 149
- M**
- Mac OS, paleta de culori Sistem 116, 118
- majuscule mici Consultați text, formatare
- majuscule text Consultați text, formatare
- Manager de evenimente 616
- Manager de evenimente scripturi 616
- Manualul de referință pentru limbajul PostScript 490
- maparea culorilor la transparență 531
- marcaje de citate, despre 401
- marcaje imprimantă 486
- marcaje pagină 486
- margini umede sau efect de acuarelă 337
- martor tipărit 484
- maskări și culori spot 499
- MATLAB
- conectare la 585
 - configurare 585
 - crearea unui document Photoshop în 586
 - referințe comenzi 586
 - utilizare cu Photoshop 585
- mărire imagini; zoom tragere 36
- măsurare
- despre 44
 - exportul datelor măsurate într-un fișier 596
 - instrumente 593
 - în punct de fugă 223
 - modificare unități pentru 43
 - puncte de date 593
 - tipuri de 593
 - unghi de rotație 38
 - utilizarea unei suprafețe de selecție 593
 - utilizare cadru de selecție decupaj 38
 - utilizare instrument Linie 38
- măști
- adăugare în straturi 314, 315
 - adăugare măști de filtre 311
 - alegere culori pentru 271, 272
 - aplicare la filtre inteligente 310
 - canale salvate ca 272
 - creare dintr-o selecție 272
 - creare în canale alfa 271
 - creare temporară 269
 - despre 267
 - dezactivare măști de filtre 310
 - dezlegare de la straturi 317
 - înlăturare măști rapide 270
 - pentru text 426
 - salvare drept canale alfa 267
 - salvare selecții în 267
 - schimbare opacitate pentru 271
 - selectare suprafețe opace cu 317
 - straturi 313
 - și optimizare ponderată 523
 - ștergere măști de filtre 310
 - tăiere 318
 - vectoriale 314
- măști de filtre
- adăugare 311
 - despre 310
 - dezactivare 310
 - ștergere 310
- măști de tăiere
- creare 318
 - despre 318
 - eliminare straturi din 319
- măști strat
- abandonare 317
 - afișare 316
 - afișare canal 315
 - dezactivare și activare 316
 - editare 315
 - încărcare ca selecții 317
 - straturi de ajustare ca 303
- măști vectoriale
- adăugare 316
 - conversie în mască strat 317
 - dezactivare și activare 317
 - editare 316
 - eliminare 316
- memorie, eliberare 58
- memorie virtuală 57
- meniu panou, afișare 15
- meniuri
- activare sau dezactivare culori 25
 - personalizare 24
 - ștergere set 25
 - vizualizare elemente ascunse în 25
- meniuri contextuale, utilizare 24
- mesaje de alertă, ascundere și afișare 50
- mesaje de browser 511
- metadate despre 461
- metode de compoziție 421
- metode de interpolare 66
- miniaturi
- în fișiere PDF 443
 - redimensionarea în paleta Canale 265
 - salvare 436
 - strat 277
- Mod Acoperire 339
- Mod bitmap instrument Găleată vopsea 346
- mod de culoare CMYK
- ajustări de culori și de tonuri în 156
 - culori în afara gamei reproductibile 156
- mod de culoare RGB ajustări de culori și de tonuri în 156
- Mod Densitate culoare+ 339
- Mod Densitate liniară- 339
- Mod Densitate liniară+ 339
- Mod Diferență 340
- Mod Dizolvare 339
- Mod Ecran 339
- mod ecran standard 34
- modele 3D
- editarea texturilor din 602
 - modificarea iluminării 599
 - modificarea modului de randare 599
 - mutare și scalare 599
 - plasarea pe un fundal 603
 - transformare 599
 - vizualizarea secțiunilor transversale 599
- modele de culoare
- despre 109
 - HSB 109
 - Lab 110
- Modelul de culoare HSB 109
- Modelul de culoare Lab 110
- Mod Excludere 340
- Mod În spate 339
- Mod Întunecare 339
- Mod Luminare 339
- Mod Lumină crudă 339
- Mod Lumină intensă 339
- Mod Lumină liniară 340
- Mod Lumină necontrastantă 339, 340
- Mod Luminozitate 340
- Mod Multiplicare 339
- Mod Normal 338
- Mod Nuanță 340
- Mod Saturație 340
- Mod Ștergere 339
- Modul Bicrom 111

- modul Bitmap
 - despre 113
 - Opțiunea Model personalizat 114
 - Modul Bitmap
 - conversia în tonuri de gri 115
 - despre 111
 - utilizarea textului 397
 - modul Culoare indexată conversia imaginilor RGB și în tonuri de gri în 115
 - Modul Culoare indexată
 - despre 115
 - opțiuni de conversie 116
 - modul Culoare Lab
 - despre 110
 - în Alegere culoare Adobe 121
 - Modul Culoare mai deschisă 340
 - Modul Culori indexate utilizarea textului cu 397
 - modul Culori RGB selectare culoare în 121
 - Modul de amestecare Trecere prin 290
 - modul de culoare CMYK selectare culori în 121
 - Modul de culoare RGB 110
 - modul Mască rapidă schimbare opacitate cu 271
 - Modul Mască rapidă opțiuni 270
 - Modul Mixare puternică 340
 - modul Multicanal despre 111
 - Modul Multicanal
 - și ștergere canale 267
 - utilizarea textului 397
 - moduri amestecare
 - despre 338
 - pentru grupuri de straturi 290
 - selectare 290
 - moduri Consultați moduri de amestecare, moduri de culoare
 - moduri de amestecare pentru calcule de canale 274, 275
 - moduri de culoare
 - Bicrom 111
 - Bitmap 111
 - conversia din Bitmap în tonuri de gri 115
 - conversia imaginilor între 111, 112
 - conversia în culori indexate 115
 - conversie în Bitmap mod 113
 - Culoare indexată 115
 - Culoare Lab 110
 - Multicanal 111
 - număr de canale
 - RGB 110
 - schimbare mod condițional 112
 - setarea în imaginile noi 71
 - Tonuri de gri 111
 - vizualizare în paleta Histogramă 149
 - moduri de desenare 353
 - Mojikumi, despre Consultați <Default Para Font>text asiatic
 - monocromiile. Consultați bicromiile
 - muchii, netezire 375
 - muchii strat 283
 - mutare trasee 370
- N**
- negative, creare 185
 - netezire
 - muchii de selecție 375
 - selecții 253
 - note. Vezi adnotări
 - nuanță, despre 109
 - număr de serie Photoshop pre-existent; număr de serie Photoshop pre-existent 51
 - numere de serie, pre-existente
 - Consultați număr de serie pre-existent Photoshop
- O**
- obiecte inteligente
 - creare 306
 - despre 305
 - Obiecte inteligente
 - conversie la strat 308
 - duplicare 307
 - editare 307
 - export 307
 - înlocuire conținut 307
 - ochi roșu, eliminare 192
 - OLE (Object Linking and Embedding) 476
 - opacitate
 - degradeuri 345
 - mască strat 316
 - strat de fundal 290
 - umplere 290
 - opacitate umplere 290
 - optimizare
 - despre;optimizare
 - fișiere GIF și PNG-8 525
 - fișiere JPEG 525
 - fișiere SWF (Flash) 533
 - optimizare grafică Web
 - comprimare la o anumită dimensiune de fișier 522
 - formate de fișiere pentru 524
 - generare straturi CSS 523
 - optimizare ponderată 523
 - opțiuni SVG 535
 - previzualizare rezultate 524
 - procedură de bază pentru 520
 - salvare presetări 521
 - utilizare panoul Tabel de culori pentru felii 530
 - optimizare ponderată despre 523
 - optimizare ponderată măști și 523
 - Opțiunea Adăugare 275
 - Opțiunea Adiacent 200, 323
 - Opțiunea Ajustare tonuri medii neutre din Colorare automată 183
 - Opțiunea Amestec efecte interioare ca grup 292
 - Opțiunea Amestec straturi tăiate ca grup 292
 - Opțiunea Canale de culoare color 265
 - Opțiunea Caracter aleator 346
 - opțiunea Constant 178
 - Opțiunea Corp Negru 118
 - Opțiunea Duplicare numai straturi fuzionate 42
 - Opțiunea Efecte de ascundere mască strat 293
 - Opțiunea Efecte de ascundere mască vectorială 293
 - Opțiunea Evidențiere inteligentă 261
 - Opțiunea Funcție spot personalizat 490
 - Opțiunea Fuzionare canal spot 499
 - Opțiunea Glisoare culoare dinamice 124
 - Opțiunea Intersectare cu canal 273
 - Opțiunea Înlocuire canal 273
 - Opțiunea Lățime lasou 245
 - Opțiunea Optimizare după casetă de încadrare 575
 - Opțiunea Optimizare după eliminare pixeli redundanți 576
 - Opțiunea Pictură cu degetul 200
 - Opțiunea Presiune stilou 245
 - Opțiunea Previzualizări imagine 436
 - Opțiunea Profil de culoare încorporat 436
 - Opțiunea Profil ICC 436
 - opțiunea Progresiv, pentru formatul JPEG 2000 454
 - Opțiunea Protejare culoare plan frontal 324

- Opțiunea Restaurare la fundal 566
 Opțiunea Scădere 275
 Opțiunea Soliditate 331
 Opțiunea Suprafețe mascate 270
 Opțiunea Transparență & Gamă reproductibilă 280
 Opțiunea Tsume 427
 Opțiunea Umplere cu culoare neutră 291
 Opțiune diametru 329, 335
 Opțiune mod de culoare 340
 Opțiune Păstrare transparență 323
 Opțiune Rotunjime 331
 Opțiune Selectare automată grup 283
 Opțiune Selectare automată strat 283
 opțiuni amestec, avansat 292
 opțiuni de mascare, cu filtrul Lichefiere 217
 Opțiuni de optimizare WMMP 533
 opțiuni de procesare droplet 614
 opțiuni de procesare lot 614
 Opțiuni pentru instrumentul Formă 357
 Opțiuni spațiere, pensulă 331, 335
 opțiuni vârfuri de săgeată 357
 ordine de stivuire aranjare pentru felii 508
- P**
- Pagini supradimensionate, presetare PDF 441
 Pagini Web compatibile cu XHTML 536
 Palate de culoare Adaptiv 116
 paleta Acțiuni
 despre 604
 scurtături de la tastatură pentru 639
 paleta Animație despre 540
 paleta Canale
 rearanjarea canalelor în 265
 selectarea canalelor în 265
 Paleta Canale
 despre 263
 schimbarea afișării 264
 Paleta Caracter
 despre 404
 dimensiune text 406
 Paleta Caracter Kotoeri 429
 Paleta Comenzi 51
 Paleta Culoare
 alerte 122
 despre;Paleta Culoare
- Paleta de culoare Perceptual despre 116
 Paleta de culoare Selectiv 116
 Paleta de culori Perceptual număr de culori 116
 Paleta de culori Uniform 116
 paleta Histogramă
 afișare 147
 afișare color canale 150
 ajustare vizualizare histogramă 148
 despre 147
 previzualizare ajustări în 151
 reîmprospătare 151
 statistici 150
 Vizualizare compactă 148
 Vizualizare expandată 148
 vizualizare un anumit canal în 149
 paleta Informații
 afișare 152
 afișare corecții de culoare 38
 culori în afara gamei reproductibile 38
 despre 38
 opțiuni pentru 39
 previzualizare modificări culori în 151
 utilizare 39
 valori culori înainte și după 38
 Paleta Jurnal măsurare 596
 Paleta Navigator 34
 paleta Optimizare specificare cuantizare transparență în 529
 Paleta Paragraf, despre 416
 paleta Pensule scurtături de la tastatură pentru 641
 Paleta pop-up Presetare instrument 33
 paleta Specimene
 încărcare tabel de culori în 118
 scurtături de la tastatură pentru 645
 paleta Straturi scurtături de la tastatură pentru 642
 Paleta Sursă clonare 192
 Paleta Tabel de culori 530
 Paleta Trasee 364
 paletă Animație moduri (animație cu cadre sau cu cronologie) 543
 Paletă Compoziții Straturi 311
 paletă culori VGA 459
 paletă Istoric
 despre 52
 și procesarea loturilor 613
- paletă Pensule despre 327
 Paletă Specimene despre 125
 Paletă Straturi despre 277
 palette
 despre 14
 Vezi și panouri 14
 palette, scurtături de la tastatură pentru 639
 palette de culoare
 Adaptiv;palette de culoare culoare mată 116
 Exact 116
 Mac OS 116, 118
 opțiunea Corp Negru 118
 opțiunea Spectru 118
 opțiunea Tonuri de gri 118
 pentru conversii în culori indexate 116
 Perceptual 116
 personalizare 117
 Selectiv 116
 specificare culoare de fundal 116
 specificare culori 116
 specificare transparență 116
 Web 116
 Windows 116, 118
 palette de culoare Web 116
 palette de culori
 număr de culori 116
 Uniform 116
 palette pop-up
 despre 22
 modificare afișare pentru 24
 personalizare listă de elemente în 23, 49, 327
 Panoramic fotografic
 ajustare perspectivă în 240
 creare compoziție 236
 creare panoramic fotografic interactiv 236
 despre 236
 fotografiile sursă pentru 237
 realizare fotografii pentru 236
 selectare fișiere pentru utilizare în 238
 setare punct de fugă în 240
 utilizare din Bridge 237
 utilizare lightbox cu 240
 Panoul HSL/Culoare/Tonuri de gri 98
 panoul Instrumente, configurare 16
 panouri
 afișare și ascundere 15
 andocare 16

- deplasare 17
- despre 14
- grupare 18
- restrângere la pictograme 19
- suprapunere 18
- Vezi și palete 14
- paragrafe
 - aliniament optic punctuație 419, 420
 - despărțire în silabe 420, 421
 - despre 416
 - formatare 416
 - indentare 419
 - spațiere cuvinte și litere 418
 - spațiere între 419
- parole pentru deschidere, în PDF-uri; parole, în PDF-uri 445
- parole pentru permisiuni, în PDF-uri 445
- păstrare detalii tonuri luminoase și întunecate 171
- PDF-uri
 - compresie 443
 - conformitatea cu standardul PDF/X 442
 - considerații privind gestionarea culorilor 134
 - deschidere 73
 - sub-eșantionare 443
- penetrări creare 291
- pensule
 - cu textură 334, 337
 - dinamic 332
 - dinamică culoare pentru 336
 - dinamică formă pentru 332
 - duble 335
 - împrăștiere 333
 - margine umedă sau acuarelă 337
 - opțiuni aerograf pentru 337
 - opțiuni ștergere pentru 338
 - presetare; presetare 325
 - sensibilitate presiune pentru 338
- pensule duble 335
- pensule presetate 325, 327
- Permitere istoric neliniar 56
- personalizare scurtături 623
- perspectivă
 - ajustare 202
 - aplicare 214
 - corectare 203
 - modificare la decupare; instrument Decupaj 188
 - transformare 188
- Photoshop. Vezi Adobe Photoshop pictare
 - cu o culoare în punctul de fugă 223
 - cu pixeli eșantionați în punctul de fugă 223
- pictograme panouri ca 19
- pictură
 - cu tipare 321
 - instrumente pentru 320
 - opțiuni 338
- pixelare, cauze 60
- pixeli
 - afișare histogramă pentru 150
 - afișare valori culori pentru 38
 - despre 59
 - selectare 241
- pixeli de umplere 354
- pixeli franjurați, înlăturare 255
- planuri de perspectivă lucrul cu punctul de fugă 223
- Plug-in pentru previzualizare video 573
- plug-in-uri
 - în Adobe Store; descărcări 10
 - în Adobe Store; probe; actualizări; descărcări 10
 - pentru formate de fișiere neacceptate 455
 - pentru importul imaginilor scanate 69
 - selectare dosar pentru 51
- Portable Document Format (PDF) despre 459
- posterizare imagini 185
- PostScript, dimensiune punct 43
- pozitive, creare 185
- ppi (pixeli per inch); imagini bitmap rezoluția 60
- ppi (pixeli per inch); pixeli per inch (ppi) 60
- Preferința Ecran & Cursor 265
- preferințe
 - afișare transparență 280
 - culoare pentru avertizare gamă reproductibilă 156
 - lista cu fișiere recente 72
- Preferințe
 - Alegere culoare 123
 - modul plug-in 51
 - Plug-in-uri & Discuri de lucru 57
 - restaurare la setările prestabilite 50
- preferințe generale Dezactivare adăugare/ștergere automată 373
- Preferințe plug-in-uri & Discuri de lucru 50
- presetări
 - contur 298
 - degrade 345
 - pentru conversia fișierelor 440
 - stil 294
- Presetări Adobe PDF. Consultați fișiere PDF
- presetări instrumente
 - creare 33
 - despre 32
 - palete pentru 33
- presetări PDF
 - creare 440
 - despre; presetări 440
- previzualizare
 - calcul de canale 275
 - clip video și animație cu cronologie 573
 - culori. Vezi verificare virtuală 135
 - documente pe un monitor video 573
 - imagine tipărită 68
 - limită selecție 253
 - obiecte extrase 262
 - straturi 279
 - valori pixeli și culori 151
- prezentări PDF
 - creare 467
 - despre 466
- procesare lot 613
- procesor de imagine 611
- profiluri de culoare
 - atribuirea la și eliminarea din documente 141
 - atribuire și eliminare 141
 - conversie 142
 - despre 138
 - instalare 140
 - mesaje de avertisment pentru 144
 - pentru imagini importate 132, 133
 - pentru imprimante desktop 137
 - pentru monitoare 139, 140
- profiluri ICC
 - încorporare în fișiere 525
 - Vezi și profiluri de culoare 138
- profiluri pentru dispozitive de ieșire 137, 138, 140
- profiluri pentru dispozitive de intrare 138, 140
- profiluri pentru documente. Vezi profiluri de culoare

- profiluri pentru monitoare 138, 139, 140
 proporții pixeli
 asignare 548
 în imagini video 545
 personalizare 548
 restaurare valori prestabilite 548
 ștergere valori 548
 protecție glif 410
 punct de fixare; puncte, fixare 245
 punct de fugă
 copiere selecții 223
 definire și ajustare planuri de perspectivă 223
 despre 223
 despre selecții în 223
 export măsurători, texturi și informații 3D 223
 lipire element în 223
 lucrul în 223
 măsurare în 223
 pictare cu o culoare în 223
 pictare cu pixeli eșantionați 223
 planuri de perspectivă și grilă 223
 umplere selecții cu altă imagine a suprafeței 223
 punct de origine (rigle) 43
 punct de referință 212
 puncte de ancorare
 adăugare sau ștergere 373
 mutare și deplasare 369, 370
 reguli pentru ajustare 368
 puncte finale conectare 370
 puncte imprimantă 43
 puncte sensibile instrumente 31
 punctuație, aliniament
 opticConsultațitext, formatare
- R**
- randare grile Consultațigrile
 raport de aspect 76
 rasterizare
 ilustrații Illustrator 259
 ilustrații PostScript 74
 straturi 287
 straturi text 404
 redimensionare
 despre 65
 felii 506
 imagini în timpul tipăririi 481
 text 399
 re-eșantionare
 Consultați și secțiunea Redimensionare
- despre 65
 metode de interpolare 66
 renmoji Consultațitext asiatic
 repere de scală
 creare 593
 ștergere 593
 restaurare imagini Consultați Imaginile
 retușare
 cu instrumentul Pensulă Corecție 192
 cu instrumentul Pensulă Corecție Pată 192
 instrument Clonare 192
 rezoluția
 frecvența ecranului și 64
 imprimantei 60
 Rezoluția imaginii 60
 rezoluția imprimantei 64
 rezoluția monitorului scalare și 64
 rezoluție
 afișare 63
 despre 61
 dimensiune document și 67
 dimensiune fișier și 63
 imagini bitmap 60
 stabilirea optimă 68
 rigle
 despre 42
 modificare setări 43
 punct de origine 43
 rollovere, instrumente pentru
 creare 501
 rotire
 imagini 190, 214
 straturi și selecții 214
 rotire imagine 211
 rularea rasterului 489
- S**
- salvare
 adnotări 436
 canale alfa 436
 canale spot 436
 Consultați și nume de formate de fișiere individuale
 curbe bicromii 495
 documente cu culori gestionate 436
 drept copie 436
 extensii de fișiere cu minuscule 436
 filigrane încorporate 464
 imagini 435
- informații despre drepturile de autor 464
 machete pagină; format TIFF 474
 miniaturi 436
 opțiuni 436
 preferințe 436
 previzualizări imagine 436
 setări bicromii 496
 setări de ajustări de culori și de tonuri 155
 specificare extensii fișier la 437
 straturi 436
 tabele de culori 118, 532
 saturație
 ajustare 165, 202
 ajustarea unui anumit interval de culori 98
 despre 109
 saturație, ajustare 202
 scalare
 imagini 211
 imagini în timpul tipăririi 481
 stiluri strat 301
 text 415
 scală de măsurare
 crearea presetărilor 592
 setare 592
 scanare
 despre 69
 estimarea dimensiunii fișierului pentru 494
 imagini 70
 scanarea la rezoluția corectă 66
 scopuri de randare 146
 scripting pentru automatizare Photoshop;scripting 616
 scris punctual Consultațitext, formatare
 scurtături
 definire 623
 eliminarea dintr-o comandă sau dintr-un instrument 623
 personalizare 623
 ștergere set de 623
 scurtături de la tastatură în asistență 4, 623
 Scurtăturile dinamice 405
 scurtături pentru navigare, în Asistența Adobe 4
 securitate, fișiere PDF 445
 segmente de traseu deplasare 370
 selectare
 canale;selectare

- culori din toate straturile vizibile 248
- culori RGB 121
- game de culoare 248
- instantanee 56
- pixeli 241
- pixeli adiacenți 200, 248
- scurtături de la tastatură pentru 634
- straturi 280
- straturi dintr-un grup 281
- text 404
- selecții
 - adăugare la 251
 - adăugare la canal 273
 - afișarea și ascunderea muchiilor 251
 - ajustare comportament pentru 45
 - aliniere 242
 - antialias 254
 - atenuarea cu comanda Gamă culoare 249
 - atenuarea muchiilor 254
 - conturare 346
 - contur progresiv 254
 - conversie în strat 279
 - copiere 256
 - copiere în timpul tragerii 257
 - copiere între aplicații 258
 - crearea efectelor pentru muchii cu 382
 - crearea mai multor copii pentru 257
 - creare cu modul Mască rapidă 269
 - cu chenare cu muchii drepte 243
 - deplasare, ascundere sau invertire 250
 - deselectare 241
 - din măști temporare 270
 - duplicare 257
 - expandare 252
 - extragere 260
 - extragerea din fundal 261
 - instrumente și comenzi pentru efectuare 241
 - intersectare 251
 - intersectare în canal 273
 - invertire 251
 - încărcare 273
 - încărcare dintr-un canal alfa 273
 - înlăturarea halourilor din jurul 255
 - înlăturarea pixelilor franjurați dintr-o 255
 - înlocuire în canal 273
 - libere 243
 - lipire 257
 - lipire în altă selecție 256
 - netezire 253
 - personalizarea instrumentului
 - Baghetă Magică 247
 - previzualizare, utilizarea opțiunii
 - Rafinare muchie 253
 - rafinarea cu comanda Gamă culoare 248
 - rafinare muchii pentru 253
 - restrângere 252
 - salvare ca mască 272
 - salvare într-un canal 272
 - scăderea din 251
 - scădere din canal 273
 - selectarea părților neselectate 251
 - selectarea pixelilor similari din 253
 - ștergere 260
 - ștergerea segmentelor de 243
 - tragere între documente 257
 - umplere 346
- semitonuri
 - despre 490
 - opțiunea Funcție spot personalizat 490
 - salvarea setărilor pentru 491
 - selectarea de atribute pentru 489
- sensibilitate muchie, instrumentul Lasou 245
- separații. Consultați separațiile de culoare
- separații de culoare
 - ajustarea acoperirilor 492
 - despre 478
 - tipărire 491
- Setarea durabilității filigranului 466
- setarea Fișier de dimensiune minimă 441
- setarea PDF cu conținut îmbunătățit 441
- setare clonare și corecție pentru sursă eșantion 192
- setare proporție dimensiuni Centru 574
- setări de conversie presetări 440
- Setări de conversie în Adobe PDF 440
- Setări de conversie PDF 440
- setări pentru culoare
 - conversii de culoare 145
 - pentru aplicațiile Adobe 131
 - personalizare 143
 - presetări pentru 143
 - scopuri de randare 145, 146
 - sincronizarea cu alte aplicații 131
 - spații de lucru 143
 - Vezi și gestionarea culorilor 129
- setări Proporție dimensiuni
 - Casetă literă 574
 - casetă picior 574
 - Fără scalare 574
 - Scalare pentru încadrare în interiorul cadrului 575
- Setări Proporție dimensiuni
 - Decupaj la 14/9 (Casetă literă) 574
 - Decupaj la 4/3 574
- setări pt. culoare reguli de gestionare a culorilor 144
- seturi de acțiuni utilizare 607
- seturi de date
 - aplicare 620
 - definire 620
 - import din fișiere externe 621
 - utilizare loturi de 621
- Single-line Composer 421
- Sistemul de culoare Trumatch 123
- Sistemul de culori FOCOLTONE 123
- software
 - activare 1
 - înregistrare 1
- spațiere, între cuvinte și litere
 - Consultați text, formatare
- spațiere caractere 414
- spațiere caractere Consultațitext, formatare
- spațiere cuvinte 418
- spațiere litere 413, 418
- spațiere selectivă caractere 413, 414
- spații de culoare, despre 109
- spații de culoare CMYK
 - despre 110
 - previzualizare 156
- spații de lucru
 - culori meniuri în 25
 - personalizare 20
 - personalizare meniuri în 24
 - ștergere meniuri din 25
- spații de lucru, culoare 143
- spațiu de culoare RGB, Adobe 143
- spațiu de culoare sRGB 134, 143
- spațiu de lucru implicit restaurare 14

- spațiu de lucru pentru model de culoare 141
- Spațiul de culoare Adobe RGB 143
- specimene partajare între aplicații 126
- standarde ISO 442
- statistici, vizualizare în paleta Histogramă Consultați panoul Histogramă
- stări istoric
 - înlocuire 322
 - opțiuni 54
 - pictură cu instantaneu 56
 - revenire la stări anterioare 53
 - ștergere 53
- stiluri
 - aplicare presetare 295
 - conversie în straturi 302
 - copiere și lipire în 301
 - presetare 294
- stiluri pentru filtrul Efecte iluminare
 - Cinci lumini în jos 395
 - Cinci lumini în sus 395
 - Paralel direcțional 395
 - Prestabilit 395
 - Proiector 395
 - Reflector 395
 - Traversare 395
 - Traversare în jos 395
- stiluri strat
 - ascundere și afișare 299
 - contururi 298
 - editare 301
 - eliminare 301
 - expandare și restrângere 299
 - opțiuni pentru 296
 - personalizat 296
 - presetări 299
 - scalare efecte în 301
 - straturi text 397
- stive de imagini
 - conversia la un strat 589
 - creare 589, 591
 - despre 589
 - editare 589
 - moduri pentru stivă 590
- stocare temporară
 - copiere între aplicații 258
 - opțiunea Export stocare temporară 259
 - rasterizare imagini din 259
 - salvare după părăsirea Photoshop 259
- stopuri, inserarea în înregistrări 609
- strat activ 280
- straturi
 - afișare muchii 283
 - alinieri 283
 - alinieri automată 284, 319
 - amestecare automată 286
 - aplatizare 289
 - aplatizare din cadrele animației 576
 - aplicare stiluri presetate în 295
 - ascundere și afișare 279
 - blocare 286
 - codare culori 287
 - conturare 346
 - conversie în straturi CSS 523
 - conversie stiluri în 302
 - copiere și lipire stiluri în 301
 - creare 278
 - creare felii din 504
 - creare măști vectoriale cu 314
 - deplasare 283
 - deplasare; ordine de stivuire 282
 - dezlegare măști în 317
 - distribuire 284
 - document nou din 279
 - duplicare 279
 - editare măști vectoriale în 314
 - eliminare efecte 301
 - eșantionare 280
 - export 288
 - exportul în fișiere 454
 - fundal 278
 - fuzionare 288
 - grupare 281
 - interval amestecare și 293
 - în calcule de canale 274, 275
 - încărcare limite ca selecție 317
 - legare 282
 - măști 313
 - măști de tăiere și 318
 - miniaturi 277
 - modificare efecte din 298
 - opacitate 290
 - penetrare 291
 - rasterizare 287
 - redenumire 287
 - rotire 286
 - salvare 436
 - scalare efecte în 301
 - schimbare ordine de stivuire pentru 282
 - selecție 280, 281
- straturi de ajustare, despre 302
 - ștergere 288
 - transparență pictură 339
 - umplere 346
 - umplere cu culoare neutră 291
 - unificare 561
 - utilizare măști pentru selecție suprafețe opace din 317
 - Vezi și straturi text
 - vizualizare 279
 - vizualizare grupuri 280
- straturi 3D 603
- straturi CSS, generare 523
- straturi de ajustare
 - creare 303
 - despre 155, 302
 - editare 304
 - fuzionare 304
- straturi de formă 353
- straturi de umplere
 - creare 304
 - despre 302
 - editare 304
 - fuzionare 304
- straturi de umplere color 304
- straturi text
 - antialias 401
 - anulare deformare 425
 - despre 397
 - modificarea orientării 403
 - rasterizare 404
 - transformare 397
- straturi video
 - despre 277
 - eliminare lungime film 556
 - mod culoare, adâncime culoare 540
 - rasterizare 559
- sub-eșantionare
 - despre 65
 - fișiere PDF 443
- subfelii 503
- subliniere text Consultați text
- sugestii instrumente despre 26
- sugestii instrumente; ascundere și afișare sugestii instrumente 21
- Suport WIA 69, 70
- suprafață de lucru despre 14
- suprafețe imagine
 - ajustare saturație culoare 192
 - claritate 192
 - iluminare sau întunecare 192
 - înlocuire culoare 192
 - mânjire 192

- neclaritate 192
- SVG (grafică vectorială scalabilă)
comanda Salvare pentru Web
535
- Ș**
- șabloane, utilizarea cu alte aplicații
Adobe 622
- ștergere
- canale 267
 - canale alfa 267
 - culori din seturi de specimene
125
 - despre 322
 - felii 509
 - fixarea punctelor într-o selecție
243
 - obiecte 260
 - până la istoric pentru restabilirea
stării anterioare 52
 - segmente de lasou 244
 - selecții 260
 - selecții blocate 260
- T**
- tabele de culoare
- culoare mată 116
 - pentru asignare transparență la
culori 117
 - pentru conversii în culori
indexate 116
- tabele de culori
- cuantizare 117
 - editare culori în 117
 - opțiunea Corp Negru 118
 - personalizare 117
 - salvare și încărcare 118
 - sortare 530
 - specificare culoare de fundal cu
116
 - specificare culori cu 116
 - specificare transparență cu 116
- tabletă, setare presiune peniță 338
- Tabletă Wacom 332
- Tagged-Image File Format (TIFF).
Vezi format TIFF
- taste funcționale 646
- tate-chu-yoko Consultațitext
asiatic
- tăiere
- despre 157
 - grupuri 289
- tăiere imagini 188
- text
- adăugare umbrire la 426
 - aliniament optic punctuație 419,
420
 - anulare deformare 425
 - asignarea unei limbi pentru 403
 - casete de încadrare pentru 399
 - căutare și înlocuire 402
 - chenar de selecție împrejur 426
 - confirmare 398
 - creare 398
 - despre 397
 - dimensiune pentru; dimensiune
punct Consultațitext,
formatare
 - editare 400
 - editare despărțire în silabe 420
 - formatarea caracterelor 404
 - formatarea cu paleta Caracter
404
 - formatare paragrafe 416
 - ghilimele curbate sau drepte în;
ghilimele curbate 401
 - opțiuni pentru text asiatic 427
 - orientare pentru 403
 - pe un traseu 422
 - rasterizat 397
 - redimensionare 399
 - selectare 404
 - setare attribute font OpenType
asiatic 429
 - stil 408
 - subliniere sau barare 407
 - text paragraf 399
 - transformare 399
 - traseu de lucru pentru 425
 - umplere 407
 - verificare ortografică 402
 - Vezi și text asiatic, fonturi,
formatare text, straturi text
397
- text, editare despărțire în silabe
421
- text, formatare
- cu paleta Paragraf 416
 - deplasare față de linia de bază
414
 - fonturi 409
 - fonturi lipsă 410
 - fonturi OpenType 410
 - lățimi fracționale caractere 414
 - metode de compoziție 421
 - scalare 415
 - scurtături de la tastatură pentru
638
 - spațiere între cuvinte 418
 - spațiere paragraf 419
 - spațiere selectivă caractere și
spațiere caractere 413, 414
 - toate majuscule sau majuscule
mici 408
- text, scurtături de la tastatură
pentru;text scurtături de la
tastatură pentru 637
- text. Consultați text
- text aliniere umplere 418
- text aliniere umplere
Consultați<Default Para
Font>formatare text
- text asiatic
- alinierea caracterelor în 428, 429
 - attribute font OpenType 429
 - burasagari 434
 - exceptii de formatare în 420
 - interliniere în 428
 - kinsoku shori 433
 - kumimoji 428
 - opțiuni de întrerupere a liniei
pentru 434
 - setare opțiuni pentru 427
 - tate-chu-yoko 428
- Text asiatic
- despre 427
 - mojikumi 431
- text CJK.Consultați Text asiatic
- text paragraf. Consultați text
- text pe doi biți. Consultați Text
asiatic
- text pe un traseu 422
- text rasterizat Consultați text
- Text tsume despre 427
- texturi
- copiere între instrumente 337
 - în filtrul Efecte iluminare 396
 - pentru pensule 334
 - protejare în tușe pensulă 337
- tipare
- definire imagine ca 350
 - despre 349
 - dosar Tipar PostScript 350
 - generare cu Creator tipare 351
 - încărcare bibliotecă de 350
 - pictură cu 321
 - salvare bibliotecă de 350
 - straturi de umplere 304
 - umplere selecții cu 347
- tipare moiré la tipărire 489
- tipărire
- acoperire cu culoare înainte de
492
 - attribute de semitonuri pentru
489

- bicromii 496
 - comercială 486
 - configurare pagină pentru 481
 - considerații privind gestionarea culorilor 136
 - cu gestionarea culorilor 482
 - culori supratipărire 496
 - date imagine codate 492
 - despre 478
 - grafică vectorială 482
 - imagine parțială 482
 - imagini 478
 - imagini cu tonuri continue 478
 - opțiuni, setare 479
 - previzualizare 479
 - previzualizare înainte de 68
 - scalare pentru 481
 - separații de culoare 491
 - tipărirea comercială 486
 - Tipărire de calitate superioară, presetare PDF 441
 - tipuri de efecte de iluminare
 - Direcțional 394
 - Omni 394
 - Reflector 394
 - toate majuscule, în text 408
 - token-uri
 - sintaxă 516
 - utilizare în galeria foto Web 516
 - tonuri întunecate
 - ajustare 168
 - ajustare cu Niveluri 158
 - tonuri luminoase
 - ajustare 201
 - ajustare cu Niveluri 158
 - tonuri medii, ajustare cu Niveluri 158
 - transformare
 - duplicare element în timp ce 211
 - punct de referință 212
 - straturi 283
 - text 399
 - transformarea obiectelor din meniul Editare; transformarea obiectelor 397
 - transformare perspectivă 187
 - transformare simetrică, imagini 190
 - transformări
 - aplicare 211
 - repetare 211
 - selectare element pentru 211
 - setare sau deplasare punct de referință pentru 211
 - transformare liberă 211
 - transparență
 - aplicată cu mască 269
 - canava 191
 - cuantizare 529
 - degradeuri 344
 - în documente 280
 - în grafică Web 529
 - tranziții intermediare cadre animație 541
 - trasee
 - ajustare 370
 - ajustare unghi și lungime 369
 - combinație 370
 - conectare 370
 - conturare 377
 - copiere 371
 - creare nou 365
 - create din text 425
 - definirea transparenței 474
 - deschise 366
 - desenare, cu instrumentul Stilou 358, 359, 361
 - desenarea liberă 363
 - despre 366
 - din chenare de selecție 375
 - distribuire 372
 - editare 370
 - exportul în Illustrator 476
 - gestionare 365
 - închidere 361
 - închise 366
 - mutare 368
 - păstrare deschise 361
 - redenumire 366
 - remodelare 368, 369
 - repoziționare 370
 - salvare 366
 - segmente de curbă 361
 - segmente de dreaptă 361
 - selectare 364, 367
 - suprapunere 370
 - ștergere 366, 369
 - tăiere 474
 - text pe 422
 - tipărire 475
 - umplere 376
 - trasee de lucru
 - conversie selecție în 375
 - creare 365
 - despre 353
 - trasee deschise creare, cu instrumentul Stilou 361
 - trasee de tăiere
 - despre 474
 - tipărire 475
 - trasee închise creare, cu instrumentul Stilou 361
 - tricromiile. Consultați bicromiile
- Ț**
- ținte profil imprimantă 485
- U**
- umbre ajustare 201
 - umplere
 - cu culoare de fundal 347
 - cu culoare plan frontal 347
 - cu degradeuri 342
 - cu stare istoric 52
 - selecții 346
 - straturi 346
 - text 407
 - trasee 376
 - umpleri, scurtături de la tastatură pentru 636
 - unghi
 - iluminare globală 299
 - opțiune pensulă 330
 - URL-uri, asignare pentru felii 510
 - Utilizarea opțiunii Dialog Adobe 71
 - Utilizarea opțiunii Rastere precise 496
- V**
- valori culori, previzualizare 151
 - valori hexazecimale pentru culori 121
 - valori mediane pixeli 150
 - valori pixeli
 - abatere standard 150
 - median 150
 - medie 150
 - previzualizare 151
 - valori pixeli cu abatere standard 150
 - valori țintă, setare cu Niveluri sau Curbe 171
 - valori țintă, setare cu Niveluri și Curbe 171
 - vârfuri pensulă
 - creare 328
 - opțiuni formă pentru 329
 - variabile
 - definire 619
 - despre 618
 - variabilitate
 - adâncime textură 335
 - culoare 336
 - curgere 337

- despre 332
- dimensiune 332
- număr 334
- opacitate 337
- rotunjime 333
- unghi 333
- verificare ortografică, despre 402
- verificare virtuală
 - despre 135
 - în Photoshop, Illustrator și InDesign 135
- verificări virtuale 156
- video
 - clonare conținut 552
 - export 576
 - previzualizare în cronologie 573
- vignetare, corectare fișiere în format brut cameră 100
- vignetare, despre 202
- viteză de redare acțiune 605
- Vizualizare expandată pentru paleta Histogramă
 - Consultați paleta Histogramă
- Vizualizare globală canale pentru paleta Histogramă; paleta Histogramă Vizualizare globală canale 148
- vizualizare Pixeli reali; vizualizare Dimensiune reală 36

W

- Windows (Microsoft)
 - alegere culoare 123
 - paleta de culori de sistem 118
 - paletă de culoare 116

X

- XMP (Extensible Metadata Platform) 461

Z

- zgmot cuantizare 529
- zgomot
 - degradeuri zgomot 346
 - în imagini în format brut cameră 101
 - în pensule 337
- zgomot de imagine reducere 202
- zgomot imagine despre 204
- zgomot imagine, definit 101
- zonă informații fișier, în bara de stare 42
- zonă vizualizare miniatură 34
- Zoomify 502