

Sommario

INTRODUZIONE.....	11
1. LA RISOLUZIONE E LA PROFONDITÀ COLORE	15
La logica raster e la visualizzazione	16
Il supporto OpenGL e la GPU	20
Le accelerazioni video offerte dalla GPU.....	21
La risoluzione	23
E per la stampa?	25
L'interpolazione.....	26
La leggenda metropolitana sui 300 dpi.....	28
La leggenda metropolitana sui 72 dpi	29
La profondità colore.....	32
2. METODI COLORE A CONFRONTO.....	35
Premesse e distinzioni	35
Il metodo Bitmap	36
Il metodo Scala di grigio.....	37
Il metodo Scala di colore	38
RGB e la sintesi additiva.....	39
CMYK e la sintesi sottrattiva.....	43
RGB o CMYK, quale uso?.....	45
Come stanno le cose al giorno d'oggi?.....	45
Il metodo Lab.....	47
Cosa vuol dire?	47
Due tonalità e Multicanale.....	49
Le impostazioni colore	50
Sincronizzato o non sincronizzato?	52
Converti in profilo secondo CS5.....	53
Conclusioni... calcolate	53
3. L'AREA DI LAVORO E LE PREFERENZE PER LAVORARE BENE	55
Uno sguardo all'area di lavoro.....	56
Finestre mobili o a schede?.....	57
Preferenze.....	59
Le preferenze Generali.....	59
Le preferenze dell'interfaccia	60

	Prestazioni	61
	Storia e cache	63
	Dischi di memoria virtuale	64
	Preferenze dei Cursori	64
	Organizzare l'area di lavoro	66
	Le scelte rapide	67
	Zoom, pan e ruota vista	69
	Ultimi suggerimenti	70
4.	LE SELEZIONI	73
	Prima di iniziare	73
	Quando è che una selezione può definirsi ottimale?	75
	Gli strumenti di selezione	75
	I tasti modificatori per le selezioni (ma non solo)	76
	La famiglia del Lazo	78
	La Bacchetta magica	80
	Lo strumento Selezione rapida	82
	Il comando Migliora bordo	82
	I parametri in Regola margine	94
	Il riquadro di Output	94
5.	I CANALI	97
	I canali: nozioni di base	97
	Tipi di canale	98
	Le maschere	100
	Maschere di livello e maschere vettoriali	103
	Il pannello Maschere	104
	L'Intervallo Colori	106
	I canali tinta piatta	108
	Utilizzi base e avanzati	109
6.	I LIVELLI E I METODI DI FUSIONE	111
	Livelli del primo tipo: lo Sfondo	111
	Livelli del secondo tipo	112
	Livelli del terzo tipo: i livelli di riempimento	114
	Livelli del quarto tipo: i livelli di regolazione	116
	Livelli del quinto tipo: gli oggetti avanzati (smart object)	116
	Livelli del sesto tipo: i livelli video	118
	Livelli del settimo tipo: i livelli 3D	119
	Livelli dell'ottavo tipo: i gruppi	122
	Le gerarchie	123
	L'Opacità	123
	I metodi di fusione	124
	La selezione multipla	139
	I metodi di fusione oltre i livelli	141

7. STRUMENTI DI PITTURA E COLORAZIONE	143
Un rapido riepilogo sugli strumenti.....	143
I riempimenti veloci.....	147
I riempimenti sfumati.....	148
L'Editore Sfumatura.....	151
Utilizzi interessanti delle sfumature e spunti operativi.....	152
I Pennelli.....	153
Le punte e la spaziatura.....	154
Le dinamiche del pennello.....	156
Le dinamiche sensibili alla pressione.....	158
La modalità Aerografo.....	159
Mantenere le impostazioni.....	159
Cambiare rapidamente le dimensioni della punta.....	160
Il selettore colore.....	161
I pennelli Punta setole.....	163
Il pennello Miscela colori.....	165
Risorse in rete per nuove punte pennello.....	167
8. TRASFORMAZIONI, DISTORSIONI E OPERAZIONI AVANZATE	169
Trasformare livelli e pixel selezionati.....	169
Operazioni avanzate con la Trasformazione libera.....	175
Alterare immagine.....	176
I predefiniti di alterazione.....	177
Trasformazioni numeriche.....	177
La "nuova" Alterazione marionetta.....	178
Allineamento intelligente con le guide sensibili.....	180
Scala in base al contenuto.....	181
Photomerge e l'allineamento automatico livelli.....	183
Le opzioni di allineamento (layout).....	185
Le opzioni di fusione (File di origine).....	188
Allineamento automatico livelli e Fusione automatica livelli.....	188
9. LA GRAFICA VETTORIALE	191
Caratteristiche dei tracciati.....	191
Creazione e modifica di un tracciato.....	192
Aggiungere o togliere punti.....	193
La Penna magnetica.....	194
Selezionare tracciati e relativi componenti.....	194
Il pannello Tracciati.....	194
Creazione di selezioni da tracciati e viceversa.....	195
I livelli di forma.....	197
Livelli di forma complessi.....	198
10. LA GESTIONE DEL TESTO	199
Gli strumenti per il testo.....	199

Creare blocchi di testo.....	201
Modificare i livelli di testo.....	202
Rasterizzare o non rasterizzare?.....	203
Formattare il carattere	204
Alcuni "stili" di carattere.....	206
Formattare il paragrafo.....	206
Creare maschere di testo.....	208
Controlli, funzioni utili e variazioni sul tema.....	209
Interazioni tra testo e tracciati.....	210
11. STILI ED EFFETTI DI LIVELLO	213
Logica e genesi degli effetti di livello	213
Effetti di livello: quanti, quali e come?	215
Utilizzo degli stili	218
Ombra esterna	218
Ombra interna	219
Bagliore esterno.....	220
Bagliore interno.....	220
Smusso ed effetto rilievo	220
Finitura lucida.....	221
Sovrapposizione colore/sfumatura/pattern.....	221
Traccia.....	222
Il pannello Stili.....	222
Scalare gli effetti.....	223
Rendere definitivi gli stili.....	224
La maschera di ritaglio	225
Il parametro Riempimento.....	225
La finestra di dialogo Stile livello	226
12. GALLERIA FILTRI E FILTRI AVANZATI	235
Diversi modi di utilizzare i filtri	235
I filtri avanzati.....	237
Applicare i filtri avanzati	238
I filtri più importanti	240
Contrastare i dettagli	241
La Maschera di contrasto.....	241
Il filtro Contrasta migliore	243
La Galleria Filtri	251
Il filtro Correzione lente.....	254
13. LE REGOLAZIONI COLORE	257
L'iter ideale di intervento sull'immagine fotografica	259
I comandi di regolazione colore.....	261
Livelli e Curve.....	261

...riguardo ai Livelli	261
... e riguardo alle Curve.....	263
Regolazioni automatiche.....	264
Il Bilanciamento colore	265
Luminosità/Contrasto.....	266
Bianco e nero.....	266
Tonalità/Saturazione.....	268
Vividezza.....	268
Correzione colore selettiva	269
Miscelatore canale.....	269
Mappa sfumatura	270
Filtro fotografico.....	270
Ombre/Luci.....	271
Applicare le Variazioni	271
Come lavora la tonalità	273
Intensità e intervallo	274
Quando usare le Variazioni.....	275
Viraggio HDR.....	276
Gli strumenti Scherma, Brucia e Spugna.....	277
Il nuovo pannello Regolazioni.....	278
La schermata generale	279
La schermata di regolazione.....	280
Un po' di chiarezza sui termini.....	281
14. CLONARE E CORREGGERE	283
Le dinamiche di correzione locale	284
Il Timbro clone.....	285
Il Timbro con pattern.....	286
Il Pennello correttivo	286
Il Pennello correttivo al volo.....	287
La Toppa	289
Il pannello Sorgente clone.....	290
15. FLUIDIFICA E FUOCO PROSPETTICO	295
I filtri prima dei filtri	295
Il filtro Fluidifica.....	295
Fluidifica, come funziona?	297
Le mascherature.....	299
Le opzioni di visualizzazione	300
Fuoco prospettico: una breve presentazione	301
Come funziona.....	302
La misurazione in prospettiva	305
Incollare contributi esterni in prospettiva	307
Lo strumento Toppa nel Fuoco prospettico?	308

16. SALVARE ED ESPORTARE.....	309
Formati di salvataggio	309
PSD (PhotoShop Document).....	310
PSB.....	311
TIFF.....	312
EPS	313
JPEG (Joint Photographic Experts Group).....	315
Salva per Web e Adobe Device Central	316
Le impostazioni di ottimizzazione JPG.....	317
Le impostazioni di ottimizzazione GIF	318
PNG-8 e PNG-24	319
Device Central.....	319
Esportazione con Zoomify	320
17. CAMERA RAW	323
Perché usare il file RAW.....	324
I rischi del RAW.....	325
Camera RAW di nuova generazione.....	326
18. BRIDGE.....	343
L'interfaccia di Bridge.....	344
Il pannello Cartelle.....	346
Il pannello Preferiti.....	347
Il pannello Anteprima.....	347
La modalità Revisione	348
Le aree di lavoro.....	349
La modalità Ridotta	358
La modalità Presentazione	360
La gestione delle miniature	360
La gestione della cache.....	361
L'anteprima con un clic.....	363
Cancellare o rifiutare?.....	363
Raggruppare in stack.....	364
Classificazione delle immagini ed etichette	365
Il pannello Filtro	366
I metadati e le parole chiave.....	368
Le raccolte.....	369
Acquisizione di foto da dispositivi esterni	370
Gli automatismi e l'Output.....	371
INDICE ANALITICO.....	373