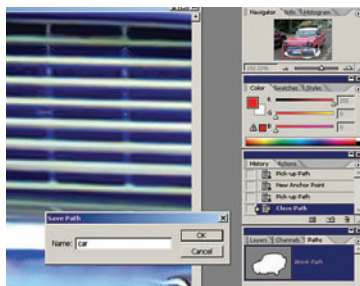
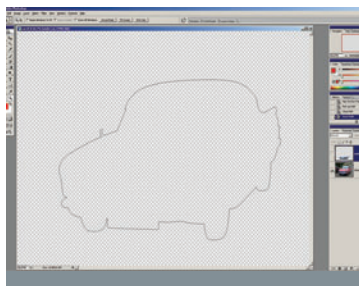


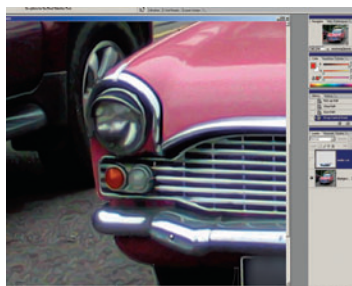
## ОТ А ДО Я Adobe Photoshop CS

**06 Присваиваем имя**

В палитре Paths (Контур) находится иконка Work Path (Рабочий контур). Нам необходимо сохранить обводку: двойным щелчком вызовите диалоговое окно для сохранения и выберите имя. Нажмите ОК и перейдите в палитру Layers (Слой).

**07 Проверяем**

Проверьте точность обводки, особенно в таких трудных случаях, как наша машина вместе с темными участками под ней. Выключите задний план, и рабочая область станет прозрачной, в стороне от линии обводки. Наша линия выглядит вполне подходящей, не хватает лишь нескольких штрихов.

**08 Щелкнуть и перетащить**

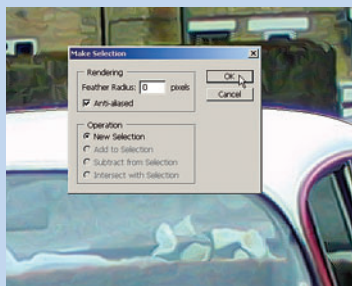
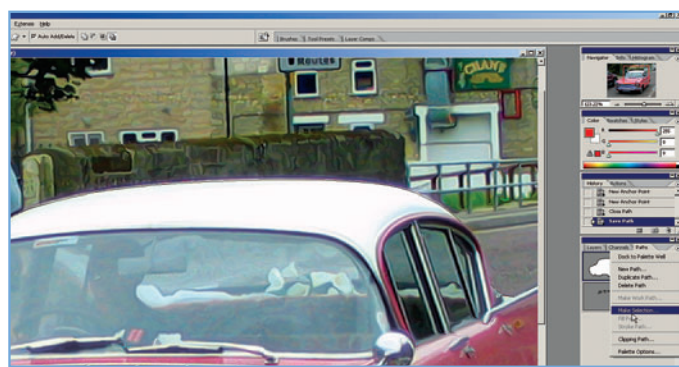
Активируйте подложку. Выберите Direct Selection — иконка расположена над инструментом Path в панели инструментов (или нажмите A; Shift+A — если отображается Path Selection (Выбор контура)). Щелкните по линии для отображения точек привязки. Щелкните по точке привязки для появления меток и методом перетаскивания отредактируйте линию обводки.

**09 А теперь — стекла!**

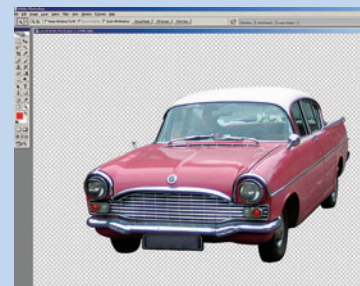
Часть машины прозрачна, поэтому сквозь нее будет виден задний план. Мы хотим этого избежать, поэтому снимаем выделение с уже существующей обводки в палитре Path и создаем новую, по описанной выше схеме. Не забудьте дать ей имя.

**Парковка****Этап 3**

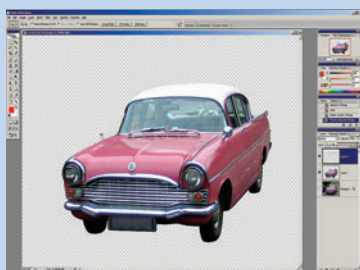
Палитры Photoshop имеют многочисленные опции, спрятанные в выпадающих меню, которые доступны в правой части экрана. Для выбора необходимо убедиться, что текущая обводка активна.

**01 Выбираем**

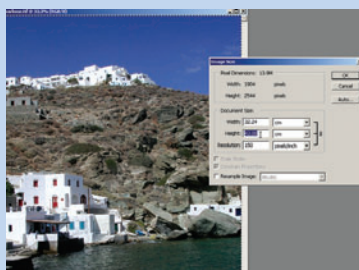
После активации внешней обводки и выбора ее из палитры Paths, необходимо определить ее стиль. В нашем примере мы хотим получить четкие края, поэтому выбираем нулевое перо и опцию Anti-aliasing (Сглаживание) для получения небольшого смягчения. Нажмите ОК для замены линии обводки анимированной кривой.

**02 Проверяем работу**

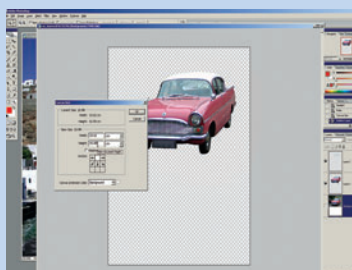
Теперь вам нужно вернуться в палитру слоев и нажать Ctrl+J. Выбранный участок появится в своем слое, которому можно присвоить уникальное имя. Если щелкнуть по иконке видимости заднего плана, то можно посмотреть, насколько аккуратно все было выполнено.

**03 Уменьшаем непрозрачность**

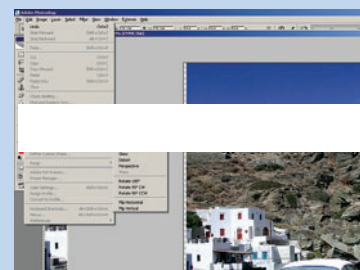
Возвращаемся в палитру Paths, снова активируем обводку и включаем ее в выбранное, как уже было показано. Нажатием Ctrl+J копируем и вставляем выбранное в новый слой, возвращаемся в слой с контуром окон автомобиля, нажимаем пробел для удаления окон, снова выбираем слой окон и перетаскиваем слайдер Opacity (Непрозрачность) примерно на позицию 90%.

**04 Проверяем размер**

Мы выбрали для монтажа снимок испанской деревни. Условия освещения совпадают, но надо убедиться, что размеры и разрешение двух файлов совпадают. Высота картинки 43 см при 150 dpi, а файл с машиной тоже имел разрешение 150 dpi, но машина будет слишком маленькой.

**05 Больше холста**

Вернувшись в исходный файл, выбираем Image > Canvas size. В диалоговом окне увеличиваем высоту до 43 см и привязываем увеличение к верхней части. Ширина обоих файлов примерно одинакова, это не доставит нам проблем. Проверяем, что галочка Relative (Относительно) отключена, и нажимаем ОК.

**06 Последняя операция**

Выбираем изображение деревни, нажимаем Ctrl+A и, используя команду Move (Перемещение), перемещаем его в вырезанное изображение. Затем перемещаем слой за автомобилем, выбираем иконку слоя с автомобилем, выбираем иконку слоя с авто, удерживаем нажатым Shift и щелкаем мышью на слое с окнами. Затем перемещаем машину и окна в нужную область и через меню Edit > Transform > Scale подгоняем размер автомобиля.