

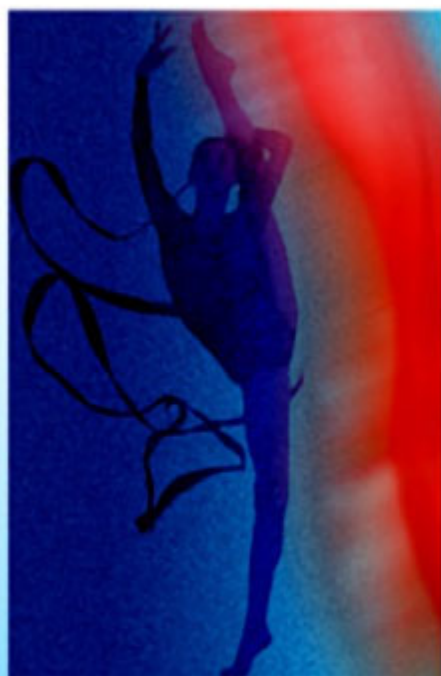
Нина Комолова, Елена Яковлева



Adobe Photoshop

CS5

для всех



- Приемы редактирования изображений и фотографий
- Инструменты рисования и реалистического раскрашивания
- Интеллектуальное ретуширование
- Монтаж изображений
- Тоновая и цветовая коррекция
- Автоматизация рутинных операций
- Анимация и видео
- Новинки при работе с 3D-графикой и видео

+  cd

Наиболее
полное
руководство

В ПОДЛИННИКЕ®

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
К63

Комолова, Н. В.

К63 Adobe Photoshop CS5 для всех / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 624 с.: ил. + CD-ROM — (В подлиннике)

ISBN 978-5-9775-0567-3

Наиболее полное руководство для решения практических задач в пакете Adobe Photoshop CS5. Рассматриваются новые возможности работы с цифровыми изображениями и фотографиями, обеспечивающие интеллектуальное ретуширование, реалистичное раскрашивание и выделение изображений, инструменты рисования и маскирования, цветные модели, приемы редактирования изображений и фотографий, маски, слои, каналы, фильтры, автоматизация рутинных операций, подготовка документов к печати, 3D- и другая инженерная графика. Показано, как настроить программу под конкретные нужды пользователя, эффективно применить инструменты, выполнить фотомонтаж, улучшить качество снимков, отретушировать цифровую фотографию, осуществить загрузку изображений с фотокамеры через Adobe Bridge. Описаны способы создания анимированного изображения и методы коррекции сканированных изображений, тоновой и цветовой коррекции. Компакт-диск содержит материалы по обработке изображений, исходные файлы примеров, образцы итоговых работ и дополнительные материалы, не вошедшие в "бумажное" издание.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Наталья Смирнова</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Смирновой</i>
Корректор	<i>Наталья Першакова</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 30.08.10.
Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 50,31.
Тираж 2000 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.60.953.Д.005770.05.09
от 26.05.2009 г. выдано Федеральной службой по надзору
в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 978-5-9775-0567-3

© Комолова Н. В., Яковлева Е. С., 2010
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2010

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	1
О новинках вкратце	3
Зачем нужен Adobe Photoshop.....	4
Кто наш читатель.....	5
Основные темы этой книги.....	6
Системные требования.....	7
ГЛАВА 1. ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО	9
Запуск программы	9
Пользовательский интерфейс.....	10
Объем документа	12
Команды меню <i>File</i>	12
Команды меню <i>Edit</i>	16
Команды меню <i>Image</i>	19
Команды меню <i>Layer</i>	22
Команды меню <i>Select</i>	26
Команды меню <i>Filter</i>	28
Команды меню <i>Analysis</i>	29
Команды меню <i>3D</i>	31
Команды меню <i>View</i>	33
Команды меню <i>Window</i>	35
Палитра инструментов <i>Tools</i>	39
Команды меню <i>Help</i>	44
Создание, открытие и импортирование изображений	45
Создание нового документа.....	45
Размер файла	48
Переопределение	49
Открытие изображений.....	51
Открытие изображений с помощью команды <i>Open</i>	52
Открытие изображений с помощью команды <i>Open Recent</i>	54
Спецификация форматов открываемых файлов	54
Резюме	54

ГЛАВА 2. ПРИСТУПАЕМ К РАБОТЕ	55
Интерфейс пользователя.....	55
Палитры	55
Вывод на экран и удаление палитр	55
Палитра инструментов	56
Прочие палитры	56
Разделение и группировка палитр.....	58
Организация палитр в окне документа	59
Информация о документе	60
Общие сведения.....	60
Информация об изображении.....	61
Масштаб демонстрации изображения	62
Инструмент <i>Zoom</i>	62
Инструменты <i>Hand</i> и <i>Rotate View</i>	64
Палитра <i>Navigator</i>	65
Точечная и векторная графика	67
Выделение областей и работа с ними.....	68
Выделение прямоугольной области	68
Выделение овальной области	69
Палитра свойств инструмента группы <i>Marquee</i>	71
Перемещение границы выделенной области	73
Расширение и сужение выделенной области	74
Перемещение выделенного фрагмента.....	74
Палитра <i>History</i>	75
Действия инструмента <i>History Brush</i> в палитре <i>History</i>	77
Дублирование выделенного фрагмента.....	78
Трансформация выделенной области	79
Трансформация границ выделенной области.....	84
Сложение и вычитание при выделении областей.....	86
Выделение строки и столбца пикселей.....	87
Выделение объектов со сложным контуром.....	88
Инструмент <i>Lasso</i>	88
Инструмент <i>Polygonal Lasso</i>	89
Инструмент <i>Magnetic Lasso</i>	91
Инструмент <i>Magic Wand</i>	95
Инструмент <i>Quick Selection</i>	96
Кадрирование изображений	97
Кадрирование с заданными размерами	98
Использование инструмента <i>Crop</i> для увеличения размеров холста	98
Сохранение документа.....	100
Заккрытие файла и выход из программы	101
Резюме	102

ГЛАВА 3. НЕМНОГО О ТЕОРИИ ЦВЕТА.....	103
Описание цвета	103
Цветовой охват.....	103
Цветовые модели	105
Модель RGB.....	105
Модель CMYK.....	107
Аппаратура и цветовые модели.....	109
Модель HSB	110
Плашечные цвета	112
Выбор цвета и цветовые модели	113
Выбор плашечного цвета	115
Палитра <i>Info</i>	116
Резюме	119
ГЛАВА 4. ВЕКТОРНЫЕ И ТОЧЕЧНЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ	121
Векторная графика	121
Точечная графика	122
Разрешение и размеры изображения	124
Глубина цвета.....	125
Черно-белые штриховые изображения.....	127
Полутоновые изображения	129
Полноцветные изображения	130
Работа с индексированными цветами.....	133
Редактирование цвета в ограниченной палитре	134
Пиксел в разных видеосистемах	136
Форматы файлов.....	138
О форматах файлов и сжатии	140
Растреризация векторных данных	140
О компрессии файлов.....	140
Формат PSD.....	141
Формат Raw.....	141
Формат TIFF	142
Формат DNG	143
Формат BMP.....	144
Формат GIF.....	144
Формат JPEG.....	145
Формат JPEG 2000.....	146
Формат PSB.....	147
Формат PDF.....	147
Формат PNG	147

Изображения расширенного динамического диапазона HDR	148
Мегапиксел	149
Резюме	149
ГЛАВА 5. НАСТРОЙКИ ПРОГРАММЫ	151
Системы измерений	151
Установки программы	152
Раздел <i>General</i>	154
Список <i>Color Picker</i>	154
Список <i>Image Interpolation</i>	155
Раздел <i>Interface</i>	156
Раздел <i>File Handling</i>	157
Список <i>Image Previews</i>	157
Список <i>File Extension</i>	158
Область <i>File Compatibility</i>	158
Область <i>Version Cue</i>	158
Раздел <i>Performance</i>	159
Раздел <i>Cursors</i>	161
Флажок <i>Show Crosshair in Brush Tip</i>	162
Раздел <i>Transparency & Gamut</i>	162
Область <i>Transparency Settings</i>	162
Область <i>Gamut Warning</i>	163
Раздел <i>Units & Rulers</i>	163
Область <i>Units</i>	163
Раздел <i>Guides, Grid & Slices</i>	165
Область <i>Slices</i>	168
Раздел <i>Plug-Ins</i>	168
Раздел <i>Type</i>	169
Раздел <i>3D</i>	169
Резюме	170
ГЛАВА 6. ИНСТРУМЕНТЫ РИСОВАНИЯ И ЗАЛИВКА	171
Инструменты рисования	171
Инструмент <i>Brush</i>	172
Палитра <i>Brush</i>	174
Инструмент <i>Pencil</i>	178
Инструмент <i>Color Replacement</i>	179
Инструмент <i>Mixer Brush</i>	180
Инструмент <i>Pattern Stamp</i>	181

Инструмент <i>Art History Brush</i>	182
Инструмент <i>Eraser</i>	183
Применение цвета и заливки	186
Фоновый и основной цвет	186
Палитра <i>Swatches</i>	187
Сглаживание и растушевка	189
Заливка выбранным цветом	189
Палитра <i>Color</i>	191
Сохранение цвета	194
Инструмент <i>Paint Bucket</i>	195
Инструмент <i>Eyedropper</i>	196
Инструмент <i>Red Eye</i>	197
Выполнение цветовой растяжки	199
Инструмент <i>Gradient</i>	199
Работа с контурами	201
Определение контура	201
Группа инструментов <i>Pen</i>	202
Создание прямолинейного контура	202
Палитра <i>Paths</i>	203
Рабочий контур. Сохранение контура. Новый контур	204
Построение криволинейного контура	205
Свободное рисование контура	206
Обводка контура	206
Заливка контура	207
Получение выделенной области из контура	208
Превращение выделенной области в контур	208
Контурные обрезки (обтравочные контуры)	209
Вышивка крестом	210
Резюме	212

ГЛАВА 7. КАНАЛЫ 215

Цветовые каналы	215
Яркость	220
Особенности каналов модели Lab	221
Редактирование быстрой маски	223
Быстрая маска — временный канал	224
Выбор режима отображения цветом	226
Изменение цвета быстрой маски	226
Редактирование маски	227
Альфа-каналы	228
Сохранение выделения в канале	228
Загрузка выделенной области из альфа-канала	229

Дублирование и удаление каналов.....	230
Непосредственное редактирование каналов	230
Сохранение выделенной области в другом документе	232
Перемещение выделенной области в другой документ	235
Палитра <i>Masks</i>	239
Резюме	239
ГЛАВА 8. РАБОТА СО СЛОЯМИ	241
Понятие слоя	242
Палитра <i>Layers</i>	242
Изменение размеров холста.....	247
Настройка стилей слоев	248
Уменьшение размера изображения.....	251
Перемещение слоев между документами	252
Перемещение и масштабирование слоя	253
Удаление фона вокруг изображений	254
Области с четкой границей.....	254
Области с размытой границей	256
Удаление ореолов	260
Изменение порядка слоев	264
Свободное трансформирование	266
Параметры слоя	270
Использование векторных иллюстраций	271
Слой-маски.....	274
Создание слой-маски.....	274
Слой-маска в палитрах	277
Редактирование маскированного слоя.....	278
Редактирование слой-маски.....	280
Создание слоя заливки	281
Привязка слой-маски.....	283
Прореживающая маска	283
Работа с текстом	285
Текст как изображение.....	286
Редактирование текста	287
Перевод текста в изображение	289
Выравнивание слоев.....	289
Эффекты для слоев.....	289
Способы наложения пикселей.....	291
Палитра <i>Layer Comps</i>	313
Создание вариантов слоев	314
Работа и просмотр вариантов слоев.....	317
Изменение и обновление вариантов слоев	317

Предупреждающий значок.....	318
Уничтожение вариантов слоев	318
Экспорт вариантов слоев.....	318
Управление стилями слоя.....	319
Сохранение монтажа	320
Резюме	320
ГЛАВА 9. ТОНОВАЯ И ЦВЕТОВАЯ КОРРЕКЦИЯ.....	323
Тоновая коррекция	323
Изучение, анализ гистограммы и ее понимание.....	325
Анализ гистограммы и план корректировки фотографии.....	329
Коррекция света и тени.....	329
Палитра <i>Adjustments</i>	332
Диалоговое окно <i>Brightness/Contrast</i>	333
Коррекция средних тонов	334
Градационные кривые — универсальный инструмент коррекции.....	335
Контраст и яркость изображения	335
Тоновый характер изображения — коррекция средних тонов	338
Гамма	341
Коррекция интервала яркости	341
Цветовая коррекция.....	345
Черная, белая и серая точки изображения.....	347
Коррекция тона в канале.....	348
Диалоговое окно <i>Color Balance</i>	351
Диалоговое окно <i>Variations</i>	353
Диалоговое окно <i>Hue/Saturation</i>	355
Диалоговое окно <i>Selective Color</i>	358
Коррекция и слои.....	359
Модель Lab и коррекция	361
Резюме	363
ГЛАВА 10. РЕЗКОСТЬ И УСТРАНЕНИЕ МЕСТНЫХ ДЕФЕКТОВ	365
Коррекция резкости изображения.....	366
Контурная резкость	366
Фильтры размытия	369
Инструменты коррекции резкости	371
Устранение мелких дефектов изображения.....	371
Восстановление утраченных фрагментов	373
Инструмент <i>Clone Stamp</i>	373

Осветление и затемнение участков изображения.....	375
Осветление фрагмента	376
Затемнение фрагмента.....	377
Изменение насыщенности	378
Инструмент <i>Patch</i>	379
Инструмент <i>Healing Brush</i>	380
Инструмент <i>Spot Healing Brush</i>	382
Инструмент <i>Smudge</i>	384
Резюме	385
ГЛАВА 11. БЕЗ ЦВЕТА.....	387
Цвет в градациях серого	387
Дуплексы	391
Тонирование.....	394
Раскрашивание и обесцвечивание фотографий.....	395
Смешение каналов изображения.....	397
Резюме	401
ГЛАВА 12. ФИЛЬТРЫ	403
Конвертирование для "умных" фильтров.....	404
Фильтр <i>Filter Gallery</i>	406
Фильтр <i>Liquify</i>	406
Фильтр <i>Vanishing Point</i>	407
Группа фильтров <i>Artistic</i>	408
Фильтр <i>Colored Pencil</i>	409
Фильтр <i>Cutout</i>	409
Фильтр <i>Dry Brush</i>	410
Фильтр <i>Film Grain</i>	410
Фильтр <i>Fresco</i>	410
Фильтр <i>Neon Glow</i>	411
Фильтр <i>Paint Daubs</i>	411
Фильтр <i>Palette Knife</i>	412
Фильтр <i>Plastic Wrap</i>	412
Фильтр <i>Poster Edges</i>	412
Фильтр <i>Rough Pastels</i>	413
Фильтр <i>Smudge Stick</i>	414
Фильтр <i>Sponge</i>	414
Фильтр <i>Underpainting</i>	414
Фильтр <i>Watercolor</i>	414

Группа фильтров <i>Blur</i>	415
Фильтр <i>Average</i>	415
Фильтры <i>Blur</i> и <i>Blur More</i>	415
Фильтр <i>Box</i>	415
Фильтр <i>Gaussian Blur</i>	415
Фильтр <i>Lens Blur</i>	416
Фильтр <i>Motion Blur</i>	416
Фильтр <i>Radial Blur</i>	416
Фильтр <i>Shape Blur</i>	416
Фильтр <i>Smart Blur</i>	416
Фильтр <i>Surface Blur</i>	417
Группа фильтров <i>Brush Strokes</i>	417
Фильтр <i>Accented Edges</i>	417
Фильтр <i>Angled Strokes</i>	417
Фильтр <i>Crosshatch</i>	417
Фильтр <i>Dark Strokes</i>	418
Фильтр <i>Ink Outlines</i>	418
Фильтр <i>Spatter</i>	419
Фильтр <i>Sprayed Strokes</i>	419
Фильтр <i>Sumi-e</i>	419
Группа фильтров <i>Distort</i>	420
Фильтр <i>Diffuse Glow</i>	420
Фильтр <i>Displace</i>	421
Фильтр <i>Glass</i>	421
Фильтр <i>Lens Correction</i>	422
Фильтр <i>Ocean Ripple</i>	422
Фильтр <i>Pinch</i>	422
Фильтр <i>Polar Coordinates</i>	423
Фильтр <i>Ripple</i>	423
Фильтр <i>Shear</i>	423
Фильтр <i>Spherize</i>	423
Фильтр <i>Twirl</i>	424
Фильтр <i>Wave</i>	425
Фильтр <i>ZigZag</i>	425
Группа фильтров <i>Noise</i>	425
Фильтр <i>Add Noise</i>	425
Фильтр <i>Despeckle</i>	425
Фильтр <i>Dust & Scratches</i>	426
Фильтр <i>Median</i>	426
Фильтр <i>Reduce Noise</i>	426
Группа фильтров <i>Pixelate</i>	427
Фильтр <i>Color Halftone</i>	427
Фильтр <i>Crystallize</i>	427
Фильтр <i>Facet</i>	427

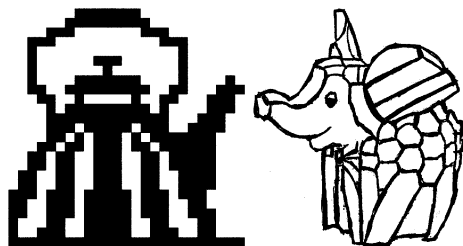
Фильтр <i>Fragment</i>	427
Фильтр <i>Mezzotint</i>	427
Фильтр <i>Mosaic</i>	428
Фильтр <i>Pointillize</i>	429
Группа фильтров <i>Render</i>	429
Фильтр <i>Clouds</i>	429
Фильтр <i>Difference Clouds</i>	429
Фильтр <i>Fibers</i>	430
Фильтр <i>Lens Flare</i>	430
Фильтр <i>Lighting Effects</i>	430
Группа фильтров <i>Sharpen</i>	430
Фильтр <i>Sharpen</i>	430
Фильтр <i>Sharpen Edges</i>	430
Фильтр <i>Sharpen More</i>	431
Фильтр <i>Smart Sharpen</i>	431
Фильтр <i>Unsharpen Mask</i>	431
Группа фильтров <i>Sketch</i>	431
Фильтр <i>Bas Relief</i>	432
Фильтр <i>Chalk & Charcoal</i>	432
Фильтр <i>Charcoal</i>	432
Фильтр <i>Chrome</i>	433
Фильтр <i>Conte Crayon</i>	433
Фильтр <i>Graphic Pen</i>	433
Фильтр <i>Halftone Pattern</i>	433
Фильтр <i>Note Paper</i>	434
Фильтр <i>Photocopy</i>	434
Фильтр <i>Plaster</i>	434
Фильтр <i>Reticulation</i>	434
Фильтр <i>Stamp</i>	434
Фильтр <i>Torn Edges</i>	435
Фильтр <i>Water Paper</i>	435
Группа фильтров <i>Stylize</i>	435
Фильтр <i>Diffusion</i>	435
Фильтр <i>Emboss</i>	435
Фильтр <i>Extrude</i>	435
Фильтр <i>Fine Edges</i>	436
Фильтр <i>Glowing Edges</i>	437
Фильтр <i>Solarize</i>	437
Фильтр <i>Tiles</i>	437
Фильтр <i>Trace Contour</i>	437
Фильтр <i>Wind</i>	437
Группа фильтров <i>Texture</i>	437
Фильтр <i>Craquelure</i>	438
Фильтр <i>Grain</i>	438

Фильтр <i>Mosaic Tiles</i>	438
Фильтр <i>Patchwork</i>	438
Фильтр <i>Stained Glass</i>	439
Фильтр <i>Texturizer</i>	440
Группа фильтров <i>Video</i>	440
Фильтр <i>De-Interlace</i>	440
Фильтр <i>NTSC Color</i>	440
Группа фильтров <i>Other</i>	440
Фильтр <i>Custom</i>	440
Фильтр <i>High Pass</i>	441
Фильтр <i>Maximum</i>	441
Фильтр <i>Minimum</i>	441
Фильтр <i>Offset</i>	441
Группа фильтров <i>Digimarc</i>	441
Фильтр <i>Embed Watermark</i>	442
Фильтр <i>Read Watermark</i>	442
Резюме	442
ГЛАВА 13. РАБОТА С ТЕКСТОМ	443
Возможности инструмента <i>Type</i>	443
Палитры <i>Character</i> и <i>Paragraph</i>	448
Ввод текста.....	451
Палитра <i>Paragraph</i>	453
Деформация текста	455
Вертикальный текст.....	463
Инструменты текстовой маски.....	464
Рисунки в текстовых масках.....	465
Вертикальная текстовая маска	466
Текст вдоль кривой.....	467
Надпись с тенью	469
Текст, закрашенный градиентной заливкой и подвергнутый трансформации	470
Образцы шрифтов.....	470
"Отфильтрованный" текст	471
Обводка текста.....	472
Инструмент <i>Notes</i>	472
Импорт заметок.....	473
Создание портрета из текста	474
Резюме	485

ГЛАВА 14. 3D И ДРУГАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА.....	487
Работа с 3D-графикой	487
Основы 3D.....	487
Открытие 3D-файлов.....	488
Установки 3D-сцены.....	490
Обзор палитры 3D	490
Движение, вращение и масштабирование 3D-моделей	493
Размещение 3D-объектов на изображении	494
Конвертирование 2D-объектов в 3D-объекты определенной формы	495
Надпись на 3D-объекте.....	495
Оформление банки.....	495
Создание пирамиды	497
Создание цилиндра	497
Создание сферы.....	497
Создание конуса.....	498
Создание 3D-форм	499
Создание 3D-карточки	500
Создание 3D-каркаса	501
Работа с командой <i>3D repoussé</i>	502
Создание внутренних ограничений.....	504
Установки 3D-материалов	505
Измерения	507
Установка шкалы измерений.....	508
Счет объектов в изображении	509
Ручной подсчет индексов в изображении	510
Photoshop и MATLAB	511
Пример работы с графическими файлами в Adobe Photoshop и MATLAB	511
Файлы DICOM	512
Резюме	513
ГЛАВА 15. PHOTOSHOP ДЛЯ ВЕБ	515
Размеры и разрешение	516
Уменьшение количества цветов.....	517
Сжатые форматы файлов	519
Прозрачность	522
Сохранение для Веб и устройств	525
Пример создания кнопки	529
Разрезание изображений.....	534
Определение фрагментов.....	534
Типы слайков	536
Экспорт и масштабирование	536
Резюме	537

ГЛАВА 16. КАК УСКОРИТЬ РАБОТУ	539
Макрокоманды.....	539
Палитра <i>Actions</i>	540
Загрузка макрокоманд.....	540
Как устроена макрокоманда	542
Запись макрокоманды	547
Сохранение макрокоманды	550
Пакетная обработка	550
Командный файл.....	552
Создание панорамы	553
Резюме	554
ГЛАВА 17. ПЕЧАТЬ.....	555
Общие настройки печати	555
Параметры вывода.....	560
Количество страниц на листе	562
Растривание.....	564
Линейные растры	564
Цифровые растры	565
Линиатура и количество градаций серого.....	566
Цветodelение и растривание	568
Треппинг.....	569
Резюме	570
ОПИСАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА	571
ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	572

ГЛАВА 1



Первое знакомство

*Сказка от начала начинается,
до конца читается,
а в середине не перебивается.*

В этой главе описываются элементарные файловые операции в программе Photoshop: открытие и закрытие файлов, сохранение отредактированного изображения. Рассматриваются простейшие действия в среде Photoshop: выделение областей, сложение и вычитание выделенных фрагментов, их трансформация, перемещение и дублирование, обрезка изображений.

Запуск программы

Запуск программы выполняется разными способами — выбором пиктограммы на рабочем столе, с помощью команд или набором клавиатурных сокращений — это дело вкуса и привычки. Чаще всего программа запускается с помощью последовательности команд:

Пуск | Программы | Adobe | Adobe Photoshop CS5

или

Пуск | Программы | Adobe Photoshop CS5.

После запуска программы и появления фирменной заставки на экране перед пользователем распаивается окно программы, которое принято называть *интерфейсом пользователя* (рис. 1.1). Изучение любой программы начинается с изучения ее интерфейса.

Совет

Рекомендуем вынести ярлык Photoshop на рабочий стол, это избавит вас от регулярного поиска исполняемого файла программы.

Пользовательский интерфейс

Трудно в ученье — легко в программе.

Самая верхняя полоса окна (см. рис. 1.1) содержит пиктограмму программы, команды меню и кнопки, позволяющие управлять размерами и местоположением окна. Эта полоска документа становится ярче, когда окно программы Adobe Photoshop CS5 активно. Если пользователь компьютера переключается на другую программу, то строка заголовка становится блеклой.

Пиктограмма является не только украшением программы, но и средством вызова системного меню, если на ней установить курсор мыши и щелкнуть левой кнопкой мыши. Системное меню содержит команды управления окном программы (**Свернуть**, **Переместить**, **Развернуть** и др.) и команду выхода из нее. Команды этого меню принадлежат операционной системе Windows, в которой работает программа Adobe Photoshop CS5, а не самой программе.

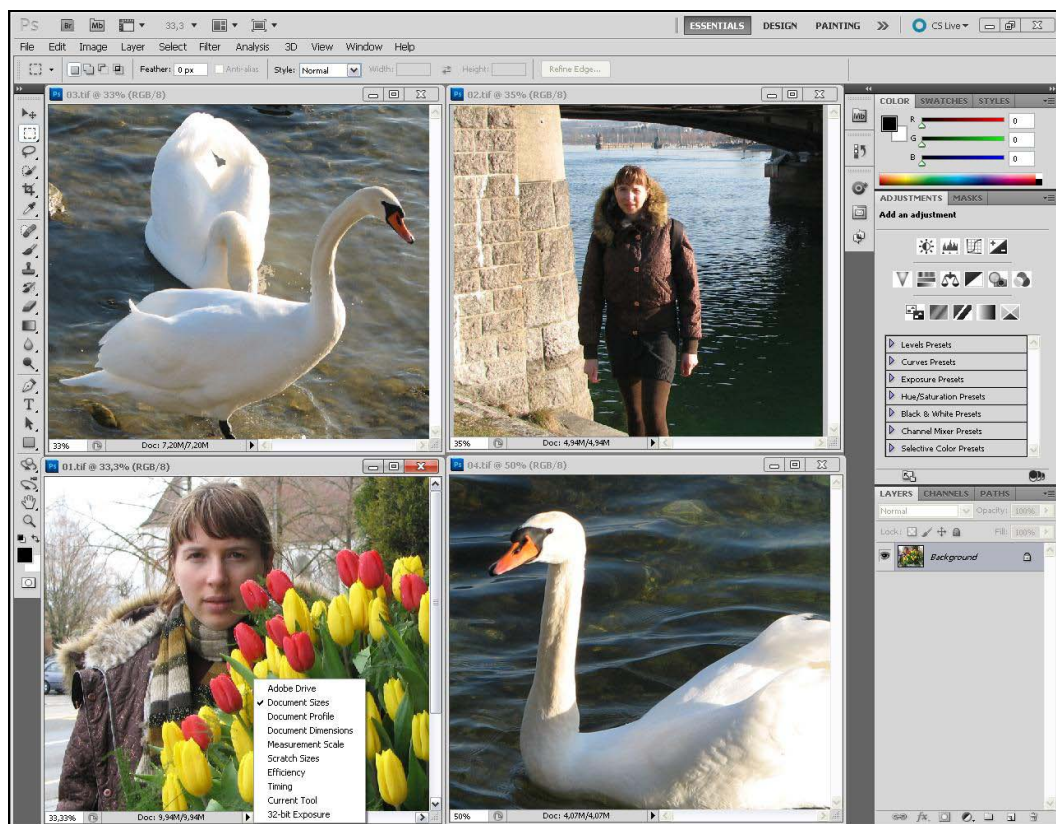


Рис. 1.1. Интерфейс программы Adobe Photoshop CS5

Интерфейс программы Adobe Photoshop CS5 подобен интерфейсу любого другого приложения, работающего в операционной системе Windows, он включает в себя окна, меню, пиктограммы, всплывающие подсказки.

В верхней строке находится главное командное меню. Оно является неотъемлемым элементом интерфейса программ, работающих в операционной системе Windows. Причем многие пункты или команды можно встретить почти во всех приложениях, например, такие как: **File** (Файл), **Edit** (Редактирование), **View** (Вид), **Window** (Окно), **Help** (Помощь).

Меню **Image** (Изображение), **Layer** (Слой), **Select** (Выделение), **Filter** (Фильтр), **Analysis** (Анализ), **3D** (3D) характерны только для программы Adobe Photoshop CS5. Хотя подобные названия могут встретиться и в других компьютерных издательских системах. В новой версии программы Adobe Photoshop CS5 для работы с изображениями появился новый пункт меню **3D** (3D).

Под первой строкой на рис. 1.1 находится *панель управления, или панель активных инструментов*, которая сразу изменит свой вид, как только будет выбран определенный инструмент.

В центре рабочего окна помещается *палитра инструментов* — самая главная из всех палитр программы.

Вдоль нижней границы открытого в программе Adobe Photoshop CS5 документа расположена еще одна удивительная полоса — *строка состояния* программы. В ее крайнем левом поле указывается масштаб отображения открытого документа. В следующем поле строки выводится информация, зависящая от выбора команды из меню, которое вызывается щелчком кнопкой мыши по треугольной стрелке, расположенной правее в строке состояния. В этом меню можно выбрать команды, отображающие соответствующую информацию:

- ◆ **Adobe Drive** — подключение к серверам Version Cue CS5. Подключенный сервер выглядит как подсоединенный жесткий диск или помеченный сетевой;
- ◆ **Document Sizes** (Размеры документа) — о размерах открытого файла;
- ◆ **Document Profile** (Профиль документа) — о встроенном цветовом профиле документа;
- ◆ **Document Dimensions** (Размеры документа) — о реальном размере документа (высота, ширина);
- ◆ **Measurement Scale** (Масштаб измерения) — о масштабе, в котором ведутся измерения;
- ◆ **Scratch Sizes** (Выделенные размеры) — о размере выделенного пространства на дисках при использовании технологии виртуальной памяти;
- ◆ **Efficiency** (Эффективность) — об эффективности (в процентах), т. е. о степени использования всех преимуществ, которыми располагает программа;
- ◆ **Timing** (Хронометраж) — о хронометраже, времени выполнения последней операции (в секундах);
- ◆ **Current Tools** (Постоянные инструменты) — об инструментах, наиболее часто используемых в программе;

◆ **32-bit Exposure** (32-битная глубина цвета изображения) — о поддерживаемой глубине цвета изображений.

Например, внизу, в строке состояния открытого документа в программе на рис. 1.1 указывается масштаб изображения, показанного на экране, при этом на печать будет выводиться документ реального размера.

В окне программы может не помещаться изображение всего документа, поэтому, чтобы просмотреть части документа, спрятанные за границами окна, следует воспользоваться вертикальной и горизонтальной полосами прокрутки.

Команда **Scratch Sizes** (Выделенные размеры) меню строки состояния напоминает о том, что Adobe Photoshop CS5 применяет технологию виртуальной памяти, при использовании которой всегда для формирования изображения создается рабочий диск. Для того чтобы открыть файл в Adobe Photoshop CS5, необходимо иметь на диске свободное пространство, размер которого больше размера файла. В настоящее время, когда многие усовершенствовали свои компьютеры, о таких проблемах можно и не вспоминать.

Объем документа

По умолчанию в строке состояния расположены два числа, разделенные косой чертой. Первое число указывает размер памяти, занимаемый основным изображением. Второе — размер памяти, занимаемый тем же изображением с учетом всех слоев, содержащихся в документе.

Чтобы вычислить первый размер, Photoshop умножает высоту изображения на его длину в пикселах, а затем на глубину изображения. Например, если рассмотреть полноцветное изображение 800×600 пикселей (каждый пиксел имеет глубину 4 байта), то оно будет занимать в памяти компьютера 1 920 000 байтов (1920 Кбайт или 1,92 Мбайт).

Второе значение учитывает дополнительные слои в изображении и представляет истинный объем памяти, необходимый Photoshop. Если изображение содержит только один слой, числа до и после косой черты совпадают. Если изображение содержит слои, маски, каналы, отменяемые операции и прочие данные, необходимые для кэша изображения, то они все учитываются во втором числе размера документа.

Команды меню *File*

*Прекрасное далеко, не будь ко мне жестоко,
Не будь ко мне жестоко... я начинаю путь.*

Ю. Энтин

При выборе пункта меню **File** (Файл) на экран выводится раскрывающееся меню команд.

На рис. 1.2, *а* показаны команды пункта меню **File** (Файл) с раскрывающимся списком команд **Import** (Импорт), а на рис. 1.2, *б* — команды пункта меню **File** (Файл) с раскрывающимся списком команд **Automate** (Автоматизировать).

Перечень команд меню **File** (Файл) приведен в табл. 1.1. Если в конце команды стоят три точки, то при активизации такой команды появляется диалоговое окно; если в конце команды находится маленький треугольник, смотрящий вправо, то при выборе подобной команды появляется список дополнительных команд. Это справедливо для всех команд программы.

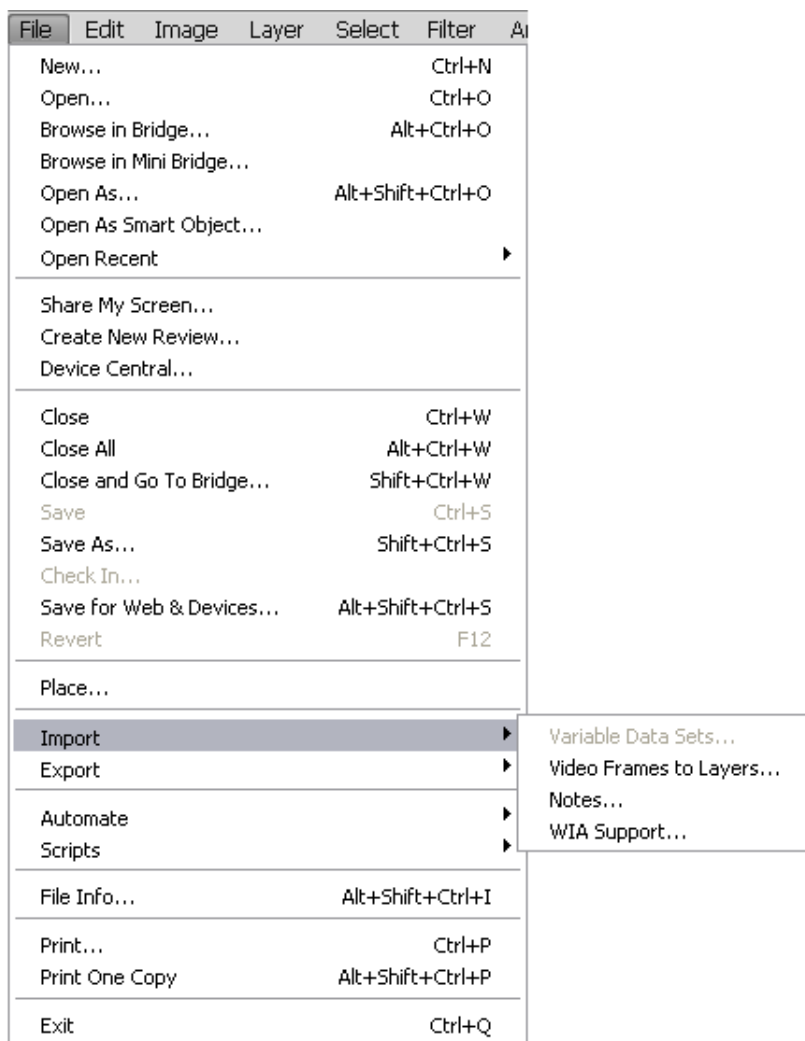
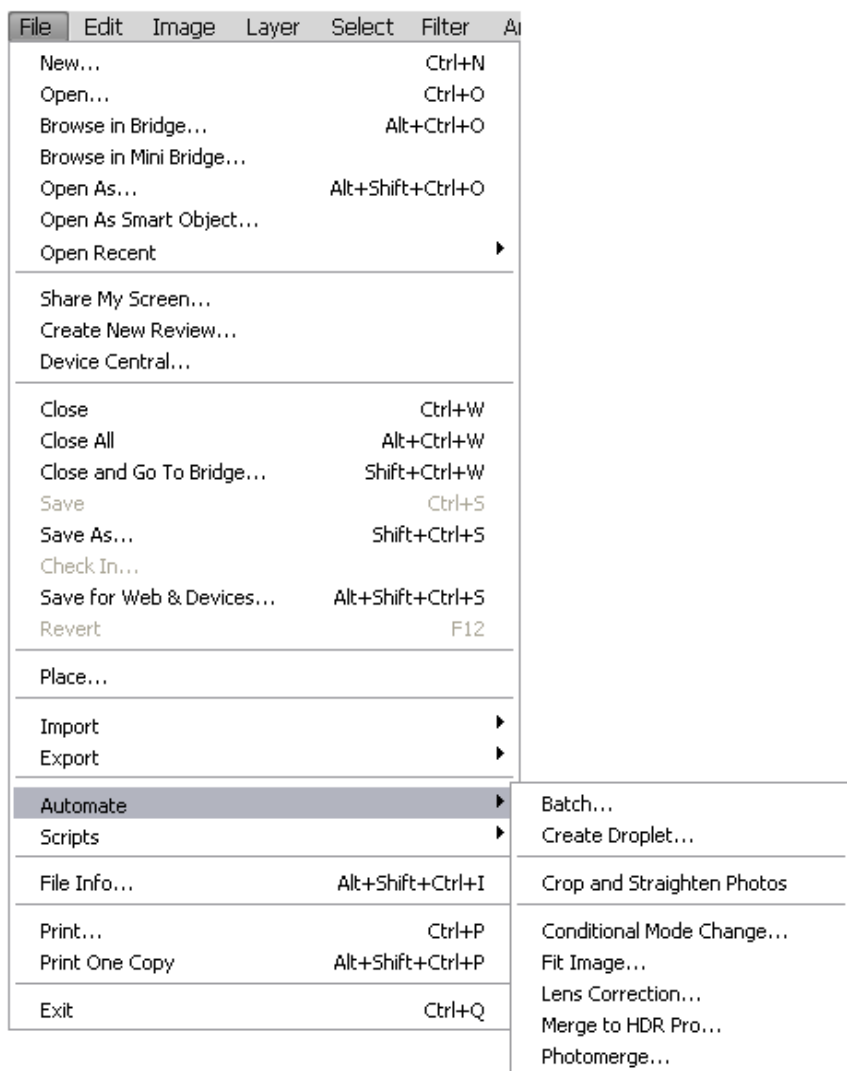
*a*

Рис. 1.2. Команды меню **File** с раскрывающимся списком команд (*а* — **Import**)



6

Рис. 1.2. Команды меню **File** с раскрывающимся списком команд (6 — Automate)

Таблица 1.1. Перечень команд пункта меню **File**

Команда	Назначение
New... (Новый)	Создание нового документа
Open... (Открыть)	Открытие существующего документа
Browse in Bridge... (Просмотр в Bridge)	Просмотр документов, находящихся в различных папках. При вызове этой команды происходит переход в программу Adobe Bridge CS5

Таблица 1.1 (продолжение)

Команда	Назначение
Browse in Mini Bridge... (Просмотр в Mini Bridge)	Просмотр документов, находящихся в различных папках. При вызове этой команды на экране появляется панель MINI BRIDGE
Open as... (Открыть как)	Открытие файла с заменой его формата одним из форматов, поддерживаемых программой Adobe Photoshop CS5
Open as Smart Object... (Открыть как векторный объект)	Открытие файла, подготовленного в программах векторной графики с возможностью работы с контурами
Open Recent (Открыть последний)	Открытие последнего из открытых ранее в программе документов
Share My Screen... (Настройка экрана)	Настройка экрана в соответствии со стандартами фирмы Adobe — переход в Adobe ConnectNow
Create New Review... (Создание нового просмотра)	Создание нового просмотра
Device Central... (Центр устройств)	Возможность предварительного просмотра дизайна в шаблонах популярных устройств, в основном телефонов. Эта новинка полезна главным образом для разработчиков мобильного контента
Close (Закреть)	Закрытие документа в активном окне
Close all (Закреть все)	Закрытие всех открытых документов
Close and Go To Bridge... (Закреть и перейти в)	Закрытие документа и открытие программы Adobe Bridge CS5
Save (Сохранить)	Сохранение открытого документа
Save as... (Сохранить как)	Сохранение открытого документа под другим именем или с другим расширением
Check In... (Записать)	Запись в различных форматах (например, как большой документ)
Save for Web & Devices... (Сохранить для Веб и устройств)	Сохранение изображения для веб-страницы и других различных устройств в форматах GIF, JPEG, PNG-8, PNG-24, WBMP
Revert (Возврат)	Возврат к версии файла, сохраненной последней
Place... (Поместить)	Вставка в документ файла в форматах EPS, AI, PDF
Import (Импорт)	Импорт файла, созданного другой программой
Export (Экспорт)	Экспорт файла в другие программы
Automate (Автоматизировать)	Автоматизация создания группы, листа, рисунка, пакета и т. д.
Scripts (Скрипты)	Поддержка скриптов
File Info... (Информация о файле)	Задание информации о файле

Таблица 1.1 (окончание)

Команда	Назначение
Print... (Печать)	Печать открытого документа
Print One Copy (Печать одной копии)	Печать одной копии файла без вывода диалогового окна печати
Exit (Выход)	Выход из программы

Команды меню *Edit*

При выборе пункта меню **Edit** (Редактирование) на экран выводится раскрывающееся меню команд.

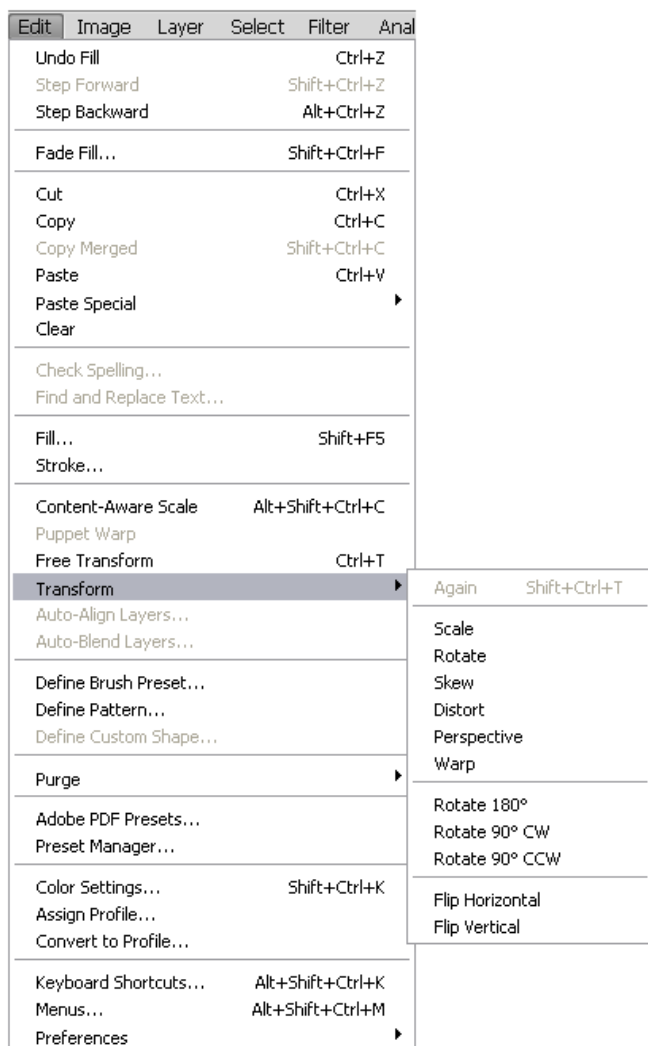


Рис. 1.3. Команды меню **Edit** с раскрывающимся списком меню команды **Transform**

Пример команд пункта меню **Edit** (Редактирование) с раскрывающимся списком меню команды **Transform** (Трансформация) показан на рис. 1.3. Перечень команд пункта меню **Edit** (Редактирование) приведен в табл. 1.2.

Таблица 1.2. Перечень команд пункта меню **Edit**

Команда	Назначение
Undo (Отменить) или Redo (Вернуть)	Отмена или возврат последней операции (в данном случае на рисунке — выполнения заливки)
Step Forward (Шаг вперед)	Переход на шаг вперед в последовательности выполненных действий
Step Backward (Шаг назад)	Переход на шаг назад в последовательности выполненных действий
Fade Fill... (Изменение яркости заливки)	Изменение прозрачности и способа смешивания пикселей для фильтра, заливки, инструментов рисования или стирания и режима цветовой коррекции
Cut (Вырезать)	Перемещение в буфер выделенного фрагмента документа
Copy (Копировать)	Копирование в буфер выделенного на активном слое фрагмента документа
Copy Merged (Копирование с выделенных слоев)	Копирование в буфер выделенного фрагмента документа со всех видимых слоев
Paste (Вставить)	Вставка в документ на новый слой объекта, ранее помещенного в буфер
Paste Into (Вставить в)	Вставка объекта, ранее помещенного в буфер, в выделенную область, т. е. без образования нового слоя
Clear (Очистить)	Очистка выделенного фрагмента документа
Check Spelling... (Проверка правописания)	Проверка правописания для текста
Find and Replace Text... (Найти и заменить текст)	Поиск и замена фрагмента текста
Fill... (Залить)	Задание в диалоговом окне параметров цветовой заливки
Stroke... (Обводка)	Определение в диалоговом окне различной толщины линий обводки
Content-Aware Scale (Разумное масштабирование)	Масштабирование в соответствии с осмысленным контентом или содержанием
Puppet Warp (Кукольная оболочка)	Для трансформации изображения автоматически строится сетка, на которой можно расставить опорные точки и начать двигать части объекта вокруг этих точек, или переносить их. Можно задать три режима деформаций объекта: Default (По умолчанию), Rigid (Жесткий) — для сильных деформаций, (например, для создания мускулов), Distortion (Перекашивание). Можно задать размер сетки — чем меньше сетка, тем точнее выполняется позиционирование

Таблица 1.2 (окончание)

Команда	Назначение
Free Transform (Свободная трансформация)	Свободная трансформация (масштабирование, поворот, вращение, зеркальное отражение относительно горизонтали или вертикали) объекта с помощью маркеров трансформации
Transform (Трансформация)	Трансформация объекта с помощью предложенных команд: Again (Повторить), Scale (Масштабировать), Rotate (Вращать), Skew (Наклон), Distort (Искажение), Perspective (Перспектива), Warp (Оболочка); Rotate 180° (Поворот на 180°), Rotate 90° CW (Поворот на 90° по часовой стрелке), Rotate 90° CCW (Поворот на 90° против часовой стрелки), Flip Horizontal (Отразить горизонтально), Flip Vertical (Отразить вертикально)
Auto-Align Layers... (Автоматическое выравнивание слоев)	Автоматическое выравнивание слоев
Auto-Blend Layers... (Автоматическое смешивание слоев)	Плавный переход одного оттенка в другой на всех слоях
Define Brush Preset... (Определить образец кисти)	Задание новой формы кисти
Define Pattern... (Определить образец)	Задание нового образца для использования его в качестве заливки
Define Custom Shape... (Определить готовый контур)	Задание контура области выделения
Purge (Удалить из памяти)	Очистка буфера (текста, рисунка или всего содержимого)
Adobe PDF Presets... (Представление в формате PDF)	Представление в формате PDF
Preset Manager... (Менеджер готовых элементов)	Вызов Менеджера, в диалоговом окне которого можно выбрать любую палитру готовых элементов (рис. 1.4)
Color Settings... (Настройка цветов)	С помощью диалогового окна изменение установок цвета в соответствии с принятыми международными стандартами и цветовыми моделями
Assign Profile... (Назначение профиля)	Назначить профиль
Convert to Profile... (Конвертирование профиля)	Конвертировать профиль
Keyboard Shortcuts... (Клавиатурные сокращения)	Выбор клавиатурных сокращений
Menus... (Меню)	Меню
Preferences (Установки)	Установки программы Photoshop, позволяющие задать основные параметры