

Занятие 1. Рабочий стол Photoshop CS3

Из этого занятия вы узнаете:

- В чем разница между векторной и растровой графикой
- В чем состоит назначение инструментов Photoshop CS3
- Какие функции выполняют элементы рабочего стола программы.

Вы научитесь:

- Запускать Photoshop CS3
- Просматривать изображение
- Пользоваться инструментами **Лупа** и **Рука**
- Загружать и создавать файлы изображений
- Организовывать рабочий стол Photoshop по своему усмотрению.

Photoshop и компьютерная графика

Существует два подхода к созданию графики на компьютере. Можно заложить в программу математические описания простых геометрических фигур и линий, а потом, изменяя и комбинируя их, создавать более сложные изображения. Это так называемая векторная графика.

Термин «векторное изображение» не совсем точен. В математике вектором называют направленный отрезок. Программы векторной графики не используют направленные отрезки для создания изображения. Но вектор, как правило, является графическим представлением математической формулы. Очевидно, для того чтобы подчеркнуть, что каждая линия векторного изображения описывается математической формулой, и был введен этот термин (рис. 1.1).

Основой векторной графики является объект. Объектами могут быть точки, линии, геометрические фигуры, поверхности. Объекты могут закрашиваться и обводиться линиями. Из одних объектов могут создаваться другие. Их можно свободно масштабировать и перемещать в окне программы.

К типичным представителям семейства программ, предназначенных для создания и редактирования векторной графики, относятся CorelDRAW и Adobe Illustrator. Для создания трехмерных объектов применяется 3D Studio MAX.

Второй подход заключается в том, что основой изображения являются мельчайшие элементарные составляющие одинакового размера и формы, но разного цвета. Изображение создается из них так же, как из кусочков смальты складывается мозаика (рис. 1.2).

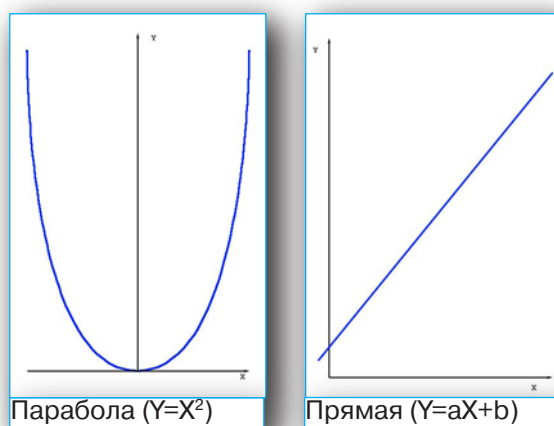


Рис. 1.1. Примеры графического представления математических формул



Рис. 1.2. Растровое изображение и его элементарные составляющие

Каждая элементарная составляющая растрового (точечного) изображения характеризуется своими координатами и цветом. Поскольку элементарные составляющие растрового изображения очень просты, из них можно составить изображение любой сложности. Поэтому все изображения реального мира вводятся в компьютер с использованием форматов файлов растровой графики. Эти же форматы используются при сканировании изображений, цифровой фото- и видеосъемке.

Лучшей программой для обработки и создания растровой графики является Adobe Photoshop. По данным бизнес-аналитиков, распространение Photoshop в мире превышает распространение всех конкурирующих программ вместе взятых.

Запуск Photoschop и окно программы

Для запуска программы можно использовать меню кнопки **Пуск**. Если при инсталляции была выбрана стандартная установка, то команду запуска Photoshop CS3 следует искать в меню кнопки **Пуск** (команда **Пуск | Все программы | Adobe Photoshop CS3**). После выбора этой команды программа загрузится, и откроется ее главное окно (рис. 1.3).

Если окно программы развернуто не во весь экран, то его можно перемещать, «ухватив» за заголовок (т. е. необходимо установить указатель мыши на заголовок, нажать левую кнопку мыши и, не отпуская ее, переместить окно в нужное место). При этом перемещаются только окно программы и окно изображения, а все палитры остаются на месте. Точно так же перемещаются по экрану и остальные элементы программы, которые вы видите в окне.

Строка состояния и информационное поле

В строке состояния отображается текущий масштаб изображения, информационное поле, название выбранного инструмента и подсказка по его использованию.

В информационном поле Photoshop сообщает разные полезные сведения. По умолчанию после загрузки или создания файла изображения, в нем появляются две цифры, разделенные косой чертой. Первая обозначает объем памяти, необходимый для размещения в ней фонового слоя. Вторая показывает, какой объем памяти требуется для размещения изображения с учетом всех слоев.

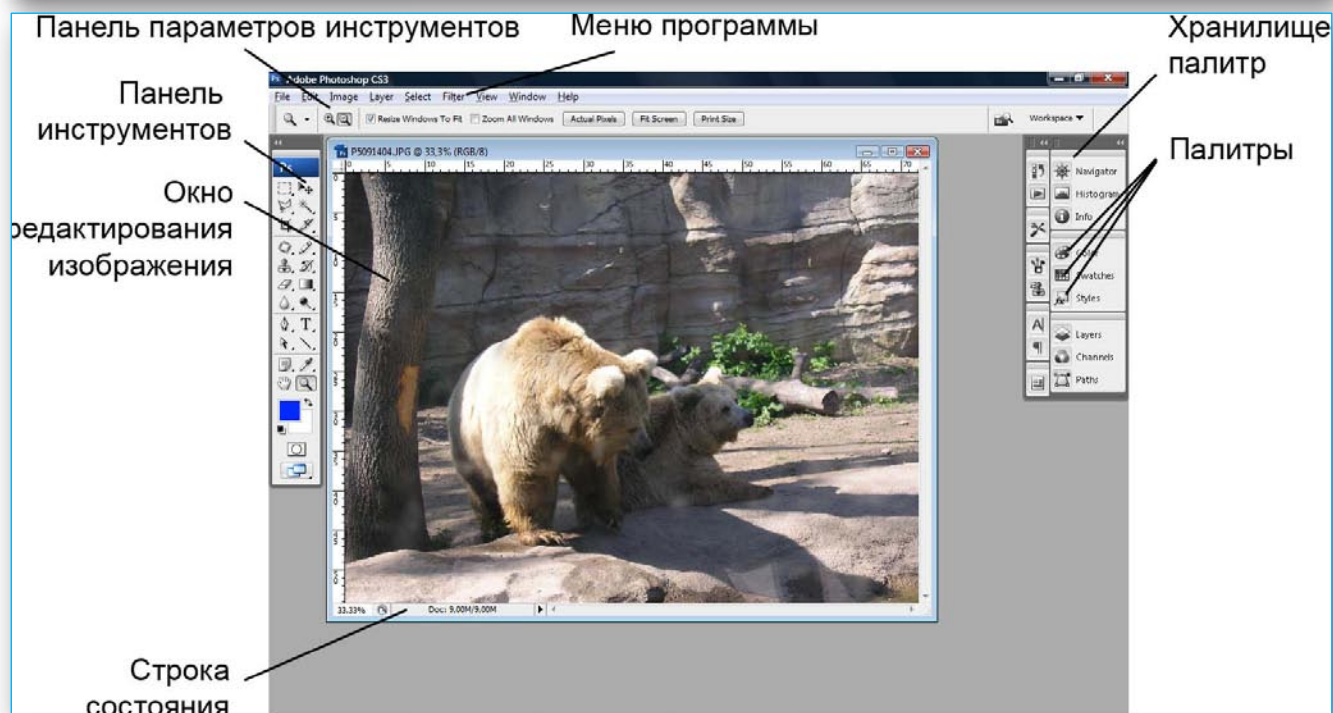


Рис. 1.3. Окно программы Photoshop CS3

Изменить содержание отображаемой информации можно, щелкнув на треугольнике правее этих чисел. В развернувшемся меню первого уровня можно выбрать **Versions (Версии)** и **Alternates (Представления)**. Они используются при совместной работе над большими проектами в составе рабочей группы.

С помощью команды **Reveal in Bridge (Показать в Bridge)** можно запустить программу Adobe Bridge и отыскать файл открытого изображения в той папке или на том компьютере в сети, где он сохранен.

Если вы установите указатель мыши на команде **Show (Показать)**, то откроется меню второго уровня (рис. 1.4). Оно предлагает следующие опции:

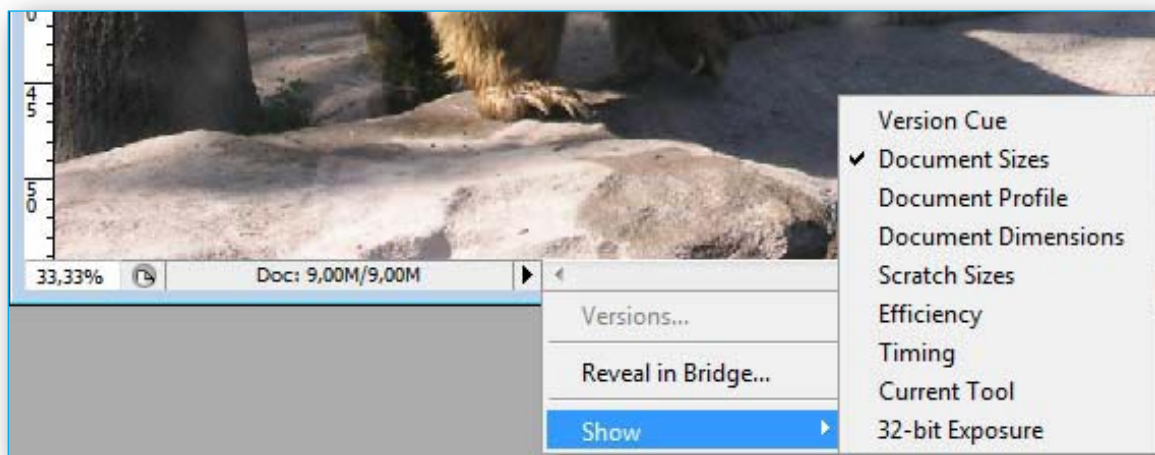


Рис. 1.4. Меню выбора информации, отображаемой в информационном поле

- **Version Cue**. Позволяет узнать статус изображения в программе Version Cue. Используется при совместной работе над проектами.
- **Document Sizes (Размеры документа)**. Это именно та опция, которая только что была описана.
- **Document Profile (Профиль документа)**. Встроенный цветовой профиль документа.

- **Document Dimensions** (Размеры документа). В информационном поле отображаются печатные размеры документа.
- **Scratch Sizes** (Используемая память). Если выбрана эта опция, то первое число показывает, какой объем памяти использует Photoshop вместе со всеми загруженными изображениями, а второе — какой объем памяти предоставлен ей системой.
- **Efficiency** (Эффективность). Если задана эта опция, Photoshop сравнивает время, необходимое для выполнения операции с использованием одной только оперативной памяти, и реальное время, затраченное на нее (с использованием файла подкачки на диске). Если значение этой опции равно 100%, то файл подкачки не используется.
- **Timing** (Хронометраж). При выборе этого пункта меню можно наблюдать, сколько времени затрачивает Photoshop на выполнение той или иной операции.
- **Current Tool** (Активный инструмент). В информационном поле появляется название выбранного инструмента.
- **32-bit Exposure** (32-битовая выдержка). Позволяет «задним числом» изменять выдержку, при которой была снята цифровая фотография. Работает, только если изображение имеет (или преобразовано) 32-битовую глубину цвета.

Если установить указатель мыши на информационном поле, нажать левую кнопку и некоторое время удерживать ее, то в открывшемся окне можно будет увидеть, как изображение разместится на листе бумаги при печати. Прodelав то же самое при нажатой клавише Alt, можно узнать размер изображения в пикселях и сантиметрах, количество каналов и цветовую модель, разрешение изображения

Панель инструментов

В самой верхней части панели инструментов (рис.1.5) (там, где у обычного окна Windows располагается заголовок окна) находится серая полоска. При щелчке на ней эта панель разворачивается так, что пиктограммы инструментов располагаются в один столбец, освобождая место для окна редактирования изображения. Повторный двойной щелчок вновь сворачивает панель, и пиктограммы инструментов выстраиваются в два столбца.

Если вы не планируете работать с инструментами (например, собираетесь всего лишь просмотреть набор картинок), панель можно полностью убрать с экрана. Для этого в меню **Window** (Окно) снимите флажок, установленный рядом с пунктом **Tools** (Инструменты). Для отображения панели инструментов этот флажок следует установить.

Photoshop предоставляет в ваше распоряжение 59 инструментов. По сравнению с предыдущей версией Photoshop добавился еще один инструмент. В соответствующей палитре одновременно можно видеть всего 22 кнопки. На многих из них справа внизу имеется маленький треугольник. Если установить указатель мыши на такой кнопке, нажать левую кнопку и некоторое время удерживать ее, то раскроется список альтернативных инструментов (при щелчке правой кнопкой этот список раскрывается сразу). Как правило, основной и альтернативные инструменты имеют сходное назначение.

После выбора альтернативного инструмента его кнопка перемещается на панель инструментов, а кнопка основного — в список.

Обзор инструментов Photoshop CS3

Ниже представлен полный список всех инструментов Photoshop CS3. В каждом пункте этого списка сначала идет изображение инструмента так, как выглядит его кнопка на панели инструментов. Потом следует его английское название. В скобках дано его название на русском языке. Далее в книге мы будем пользоваться исключительно рус-

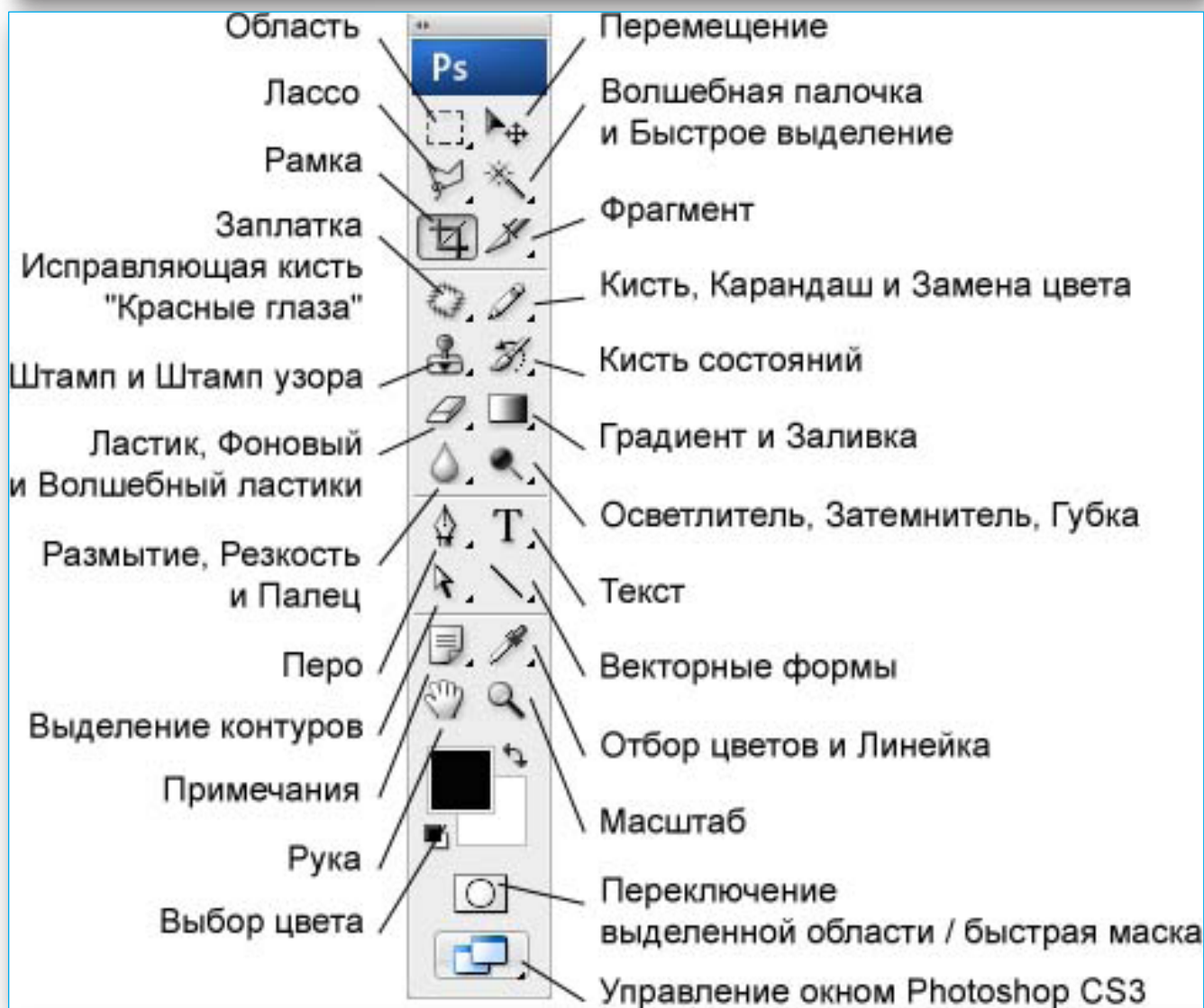











Рис. 1.5. Панель инструментов Photoshop CS3


скими названиями. В угловых скобках помещается «горячая» клавиша, с помощью которой можно в любое время активизировать инструмент. Завершает пункт краткое описание назначения инструмента.

Инструменты выделения

-  **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) <M>. Выделение прямоугольной области изображения.
-  **Elliptical Marquee** (Овальная область) <M>. Выделение овальной области изображения.
-  **Single-row Marquee** (Горизонтальная строка) <M>. Выделение области шириной в один пиксель по горизонтали.
-  **Single-column Marquee** (Вертикальная строка) <M>. Выделение области шириной в один пиксель по вертикали.
-  **Lasso** (Лассо) <L>. Выделение криволинейной области произвольной формы. При нажатии клавиши Alt можно создать контур, состоящий из прямых отрезков.
-  **Polygonal Lasso** (Многоугольное лассо) <L>. Выделение произвольной многоугольной области. От предыдущего отличается тем, что позволяет достичь более точного выделения.

-  **Magnetic Lasso** (Магнитное лассо) <L>. Выделение области изображения по линии цветового контраста. При этом контур выделенной области создается автоматически.
-  **Magic Wand** (Волшебная палочка) <W>. Выделение областей на основе сходства цвета.
-  **Quick Selection** (Быстрое выделение) <W>. Быстрое выделение объектов на основе их цвета.












Инструмент перемещения

-  **Move** (Перемещение) <V>. Перемещение выделенной области, слоя или направляющей.


Инструмент кадрирования


-  **Crop** (Рамка) <C>. Кадрирование (обрезка) изображения.

Инструменты рисования












-  **Paintbrush** (Кисть) . Имитация мазков кисти. Края линии, нарисованной с помощью **Кисти**, несколько размыты.
-  **Pencil** (Карандаш) . Создание линии с четкими, не размытыми краями.
-  **Clone Stamp** (Штамп) <S>. Копирование одной части изображения с последующим его наложением на другую часть.
-  **Pattern Stamp** (Штамп узора) <S>. Копируется часть произвольного изображения, содержимое которого задается с помощью команды **Edit | Define pattern** (Редактирование | Определить орнамент).
-  **History Brush** (Кисть состояний) <Y>. Возвращение изображения в любой из его предыдущих вариантов. По своему функционированию этот инструмент аналогичен команде **Undo** (Отменить), но имеет более широкий спектр возможностей.
-  **Art History Brush** (Изобразительная кисть событий) <Y>. Закрашивание изображения с помощью стилизованных мазков, имитирующих начертание различных стилей краски.
-  **Eraser** (Ластик) <E>. Удаление фрагментов изображения с возвращением к цвету фона или нижележащего слоя изображения. Выполнение команды при нажатой клавише Alt приводит к восстановлению фрагментов или слоев изображения.
-  **Background Eraser** (Фоновый ластик) <E>. Удаление участков фонового изображения.
-  **Magic Eraser** (Волшебный ластик) <E>. Удаление области изображения с заданным цветом.
-  **Gradient** (Градиент) <G>. Создание плавного перехода от одного цвета к другому с использованием множества промежуточных цветов.
-  **Paint Bucket** (Заливка) <K>. Заполнение одинаково окрашенных областей основным цветом.

Инструменты редактирования

-  **Healing Brush** (Исправляющая кисть) <J>. Удаление дефектов изображения (пыли, царапин, муара) с сохранением деталей, цвета и текстуры изображения.

-  **Spot Healing Brush** (Исправляющая пятна кисть) <J>. Автоматическое удаление дефектов изображения с сохранением деталей.
-  **Patch** (Заплата) <J>. Копирование фрагмента из одного места изображения в другое.
-  **Red Eye** (Красные глаза) <J>. Устранение эффекта красных глаз на цифровых снимках.
-  **Color Replacement** (Замена цвета). Замена определенного цвета в изображении основным цветом.
-  **Blur** (Размытие) <R>. Уменьшение резкости (контрастности) выбранных фрагментов изображения. Использование этого инструмента при нажатой клавише Alt приводит к увеличению резкости.
-  **Sharpen** (Резкость) <R>. Повышение резкости (контрастности) выбранных фрагментов изображения. Использование этого инструмента при нажатой клавише Alt приводит к обратному результату.
-  **Smudge** (Палец) <R>. Смещение пикселей изображения на каком-либо фрагменте изображения.
-  **Dodge** (Осветлитель) <O>. Осветление выбранных фрагментов изображения. Использование этого инструмента при нажатой клавише Alt приводит к затемнению изображения.
-  **Burn** (Затемнитель) <O>. Затемнение выбранных участков изображения. При нажатии клавиши Alt происходит переключение на инструмент **Dodge** (Осветлитель).
-  **Sponge** (Губка) <O>. Изменение насыщенности цветов в изображении.

Инструменты векторного рисования

-  **Path Selection** (Выделение элементов контура) <A>. Выделение векторных форм и сегментов векторных контуров с опорными точками и направляющими линиями.
-  **Direct Selection** (Стрелка или Частичное выделение) <A>. Выделение и перемещение опорных точек и сегментов контуров.
-  **Pen** (Перо) <P>. Построение контуров из отрезков ломаной линии.
-  **Freeform Pen** (Произвольное перо) <P>. Создание контура произвольной формы.
-  **Add Anchor Point** (Перо+ или Добавить опорную точку) <P>. Добавление в контуры новых опорных точек.
-  **Delete Anchor Point** (Перо- или Удалить опорную точку) <P>. Удаление из контуров опорных точек.
-  **Convert Point** (Угол или Преобразовать опорную точку) <P>. Преобразование прямоугольных сегментов в криволинейные и наоборот.
-  **Rectangle** (Прямоугольник) <U>. Создание прямоугольной векторной формы.
-  **Rounded Rectangle** (Скругленный прямоугольник) <U>. Создание прямоугольной формы со скругленными углами.
-  **Ellipse** (Эллипс) <U>. Создание овальной формы.
-  **Polygon** (Многоугольник) <U>. Создание многоугольной формы.
-  **Line** (Линия) <U>. Создание прямых линий.



Custom Shape (Пользовательская форма) <U>. Вставка в изображение предварительно созданных пользовательских форм.

Инструмент Текст



Horizontal Type (Горизонтальный текст) <T>. Создание в изображении горизонтальных надписей на отдельном текстовом слое.



Vertical Type (Вертикальный текст) <T>. Создание вертикальных надписей на отдельном текстовом слое.



Horizontal Type Mask (Горизонтальный текст-маска) <T>. Создание маски в виде горизонтального текста.



Vertical Type Mask (Вертикальный текст-маска) <T>. Создание маски в виде вертикального текста.

Инструменты навигации и масштабирования



Hand (Рука) <H>. Перемещение изображения в пределах окна документа.



Zoom (Масштаб) <Z>. Увеличение или уменьшение (при нажатой клавише Alt) масштаба просмотра изображения.

Инструменты для работы с фрагментами



Slice (Фрагмент) <K>. Разбивка изображения на фрагменты, которые впоследствии могут быть преобразованы в гиперссылки.



Slice Select (Выделение фрагмента) <K>. Выделение имеющихся в изображении фрагментов.

Инструменты измерения



Eyedropper (Пипетка) <I>. Отбор образца цвета. Цвет, отобранный из точки на изображении, становится основным цветом.



Color Sample (Отбор цветов) <I>. Получение информации о цвете нескольких точек одновременно.



Measure (Линейка) <I>. Измерение расстояний между любыми точками изображения, а также углов наклонных линий в изображении.

Вспомогательные инструменты



Notes (Примечания) <N>. Вставка текстовых примечаний на холсте изображения.



Audio Annotation (Звуковое сопровождение) <N>. Создание звуковых комментариев к изображению с помощью микрофона (при наличии соответствующего оборудования).

Каждый инструмент связан со своей панелью параметров, которая служит для настройки его свойств и возможностей. Эта панель всегда находится под строкой меню и меняет свой вид в зависимости от того, какой инструмент выбран.

Установив указатель мыши на серой полоске в начале панели, вы можете переместить ее в любое место экрана. Если вы желаете убрать панель параметров с экрана, выберите **Window | Hide Options** (Окно | Убрать Параметры). При необходимости восстановить панель в том же меню выберите **Window | Show Options** (Окно | Показать Параметры).



Кнопки выбора цвета

Ниже инструментов размещается окошко управления основным цветом и цветом фона.

При первой загрузке программы основной цвет — черный, цвет фона — белый. Изменить эти цвета можно, щелкнув мышью на соответствующем образце. При повторной загрузке Photoshop она загрузится с теми основными и фоновыми цветами, которые были установлены в качестве таковых при выходе из нее. Если вы снова захотите сделать основным цветом черный, а цветом фона — белый, щелкните на кнопке возврата к цветам, заданным по умолчанию, или нажмите клавишу <D>.

Инструменты для создания быстрой маски


Ниже окон управления основным цветом и цветом фона находится кнопка-переключатель для работы с выбранными областями (выборками). По умолчанию она находится в положении «отпущено». Это позволяет работать с выделенными областями и воздействовать через них на отдельные части изображения.

Если щелкнуть на кнопке , она перейдет в положение «нажато», выделенные области будут преобразованы в так называемую «быструю» маску. В этом режиме инструменты и фильтры Photoshop воздействуют уже не на изображение, а на маску. Для возврата к выделенным областям и редактированию изображения необходимо снова щелкнуть на кнопке .

Тема масок и маскирования очень обширна и будет подробно изложена в Занятии 5.

Палитры

В правой верхней части рабочего стола Photoshop находится хранилище (Dock) палитр, где в два столбца расположены 17 пиктограммами, сгруппированные в 8 окон (рис. 1.6).

Чтобы отобразить палитру достаточно щелкнуть на соответствующей пиктограмме (рис. 1.7). На экране появится соответствующее окно палитр с выбранной палитрой на переднем плане. Если вы отобразите какую-нибудь другую палитру, то первая свернется до размеров пиктограммы. Чтобы принудительно свернуть окно палитр, щелкните на кнопке  в его правом верхнем углу.

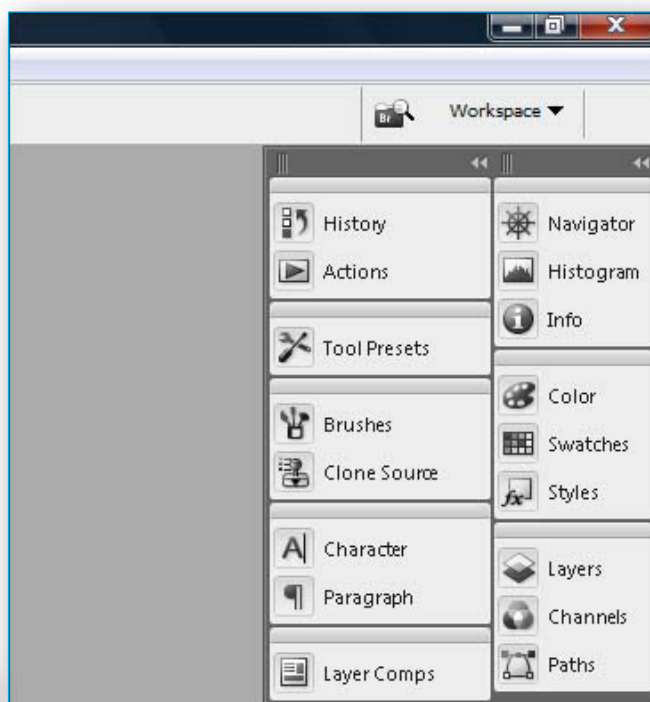


Рис. 1.6. Хранилище палитр

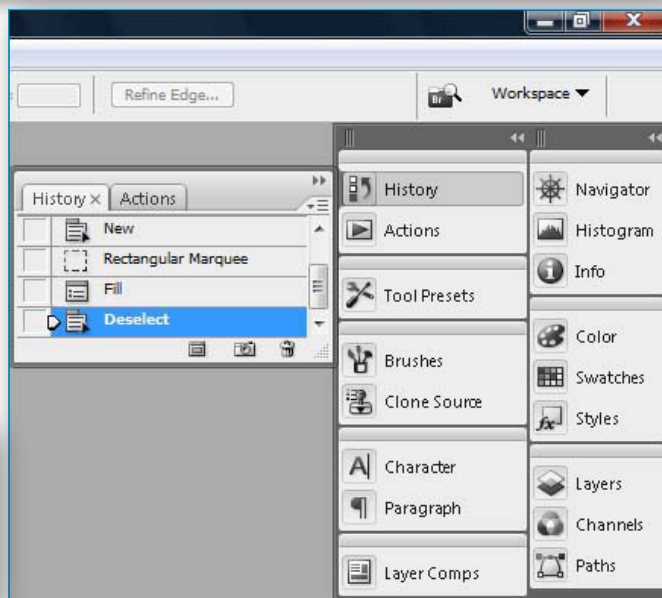


Рис. 1.7. При щелчке на пиктограмме **History** (История) на экран выводится окно с палитрами **History** и **Actions**. Палитра **History** находится на переднем плане

Если вам необходимо еще больше места для редактирования изображения, каждую колонку хранилища можно уменьшить до размеров пиктограмм без подписей. Для этого поместите указатель мыши на рельефную полоску в левом верхнем углу колонки и, когда он примет вид горизонтальной двунаправленной стрелки, переместите полоску вправо.

Примечание

Необходимость размещать палитры в специальном хранилище возникла потому, что в процессе развития программы их количество постоянно увеличивалось, и места на экране они занимали все больше. Photoshop всегда позволяла располагать окна палитр в любом удобном месте экрана. Во время работы они постоянно смешивались в кучу, перекрывали друг друга, и отыскать нужную палитру становилось не просто. Теперь все палитры постоянно видны на экране (в виде пиктограмм), не занимают много места и всегда под рукой.

Чтобы отобразить все палитры колонки, щелкните на серой полоске сверху колонки. Хранилище примет вид, показанный на рис. 1.8.

Верхняя часть окна палитры (над ярлычком с ее названием) предназначена для его перемещения по экрану. Если окно программы развернуто не во весь экран, любые элементы рабочего стола Photoshop в том числе панели инструментов и их параметров, могут быть вынесены даже за пределы окна программы. При этом на рабочем столе остаются только открытые изображения.



При двойном щелчке на этой части окна палитры оно сворачивается так, что видимыми остаются только ярлычки с названиями палитр. При повторном двойном щелчке или щелчке на одном из ярлычков палитры окно снова разворачивается, а следовательно, — и выбранная палитра. К тем же результатам приводит и щелчок на кнопке . После щелчка на кнопке  окно закрывается вместе со всеми палитрами.



Рис. 1.8. Хранилище палитр с одной развернутой колонкой

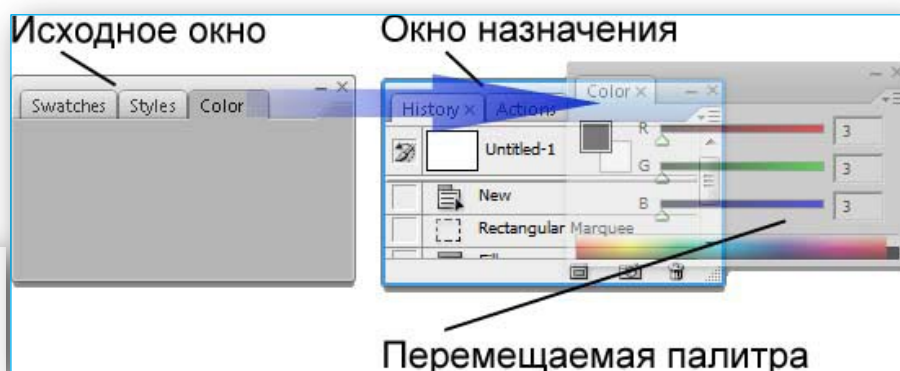
Хотя палитры и собраны в окна, но никак с ними не связаны. Это дает возможность компоновать их по своему усмотрению. В развернутом виде палитры можно перемещать в любое место экрана, в том числе и за границы окна программы, а в виде пиктограмм — в пределах хранилища палитр. Для перемещения палитры в другое окно выполните следующее:

Практика

Перемещение палитры

1. Установите указатель мыши на ярлычке с названием палитры.
2. Нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите палитру в другое окно, как показано на рис. 1.9.

Рис. 1.9. Перемещение палитры из одного окна в другое



Если переместить палитру на любое свободное место, то тут же образуется еще одно окно, и вы сможете собрать в нем необходимые палитры.

Если после многочисленных перемещений по экрану окна палитры оказались сваленными в одну кучу, выберите команду **Window | Workspace | Reset Palette Locations** (Окно | Рабочая область | Восстановить расположение палитр). Все окна выстроятся так, как они располагались при первом запуске Photoshop, а все перемещенные палитры вернутся в свои «родные» окна.

Поскольку палитры занимают на экране довольно много места, имеет смысл открывать только те из них, которые нужны для выполнения конкретной работы. Открыв нужные палитры и расположив их по своему усмотрению, вы можете присвоить имя конфигурации рабочей области и сохранить ее. Для этого выберите команду **Window | Workspace | Save Workspace** (Окно | Рабочая область | Сохранить рабочее пространство). В диалоговом окне **Save Workspace** (Сохранить рабочее пространство) (рис. 1.10) введите имя сохраняемого расположения палитр и щелкните на кнопке **Save**. Флажок **Palette Location** (Расположение палитр) установлен по умолчанию. Чтобы включить в рабочее пространство пользовательский набор клавиатурных сокращений и меню, установите флажки **Keyboard Shortcuts** и **Menus**.

В дальнейшем, для вызова сохраненного набора палитр вам достаточно будет выбрать имя конфигурации рабочей области в меню команды **Window | Workspace**. Для удаления конфигурации выберите команду **Window | Workspace | Delete Workspace** (Окно | Рабочая область | Удалить рабочую область), которая станет доступна после того, как вы сохраните хотя бы одну конфигурацию.

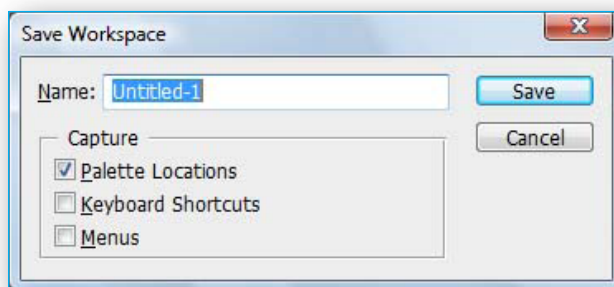



Рис. 1.10. Сохранение конфигурации рабочей области

Открытие и создание файлов

Photoshop создавалась как программа редактирования изображений, поэтому после запуска ее рабочий стол пуст, окно изображения отсутствует. Разработчики традиционно предполагают, что пользователи либо откроют существующий файл, либо импортируют его со сканера или цифрового фотоаппарата.

Большинство современных сканеров и цифровых фотоаппаратов позволяют передавать изображение непосредственно в Photoshop. Если вы располагаете именно таким устройством, то после инсталляции его программного обеспечения название этого устройства появится в меню **File | Import** (Файл | Импортировать). После запуска Photoshop достаточно выбрать **File | Import | Название устройства**, и можно будет приступить к сканированию или передаче данных из памяти цифровой фотокамеры.

Программа Adobe Bridge

Программа Adobe Bridge появилась в Photoshop CS2. Вызвать ее можно как из Photoshop (щелчок на кнопке  в левой части панели параметров любого инструмента), так и из меню кнопки **Пуск** (команда **Пуск | Все программы | Adobe Bridge**).

Она может работать как совместно с Photoshop, так и без него. Поскольку это независимая программа, то, будучи запущенной и «сброшенной» на **Панель задач**, она несколько не замедляет обработку изображений, а в нужный момент может быть активизирована одним щелчком мыши. Программа Adobe Bridge служит своеобразным мостом (Adobe Bridge — Мост Adobe) по передаче данных между различными приложениями этой фирмы (например, между Adobe Photoshop и Adobe Illustrator), а также между пользователем и сервисными службами корпорации Adobe.

Просмотр изображений

Самым простым и удобным способом поиска необходимого изображения является просмотр их миниатюр. Именно такой способ выбора файлов предлагает по умолчанию программа Adobe Bridge (рис. 1.11). Однако это далеко не единственный способ отображения миниатюр графических файлов и информации о них.

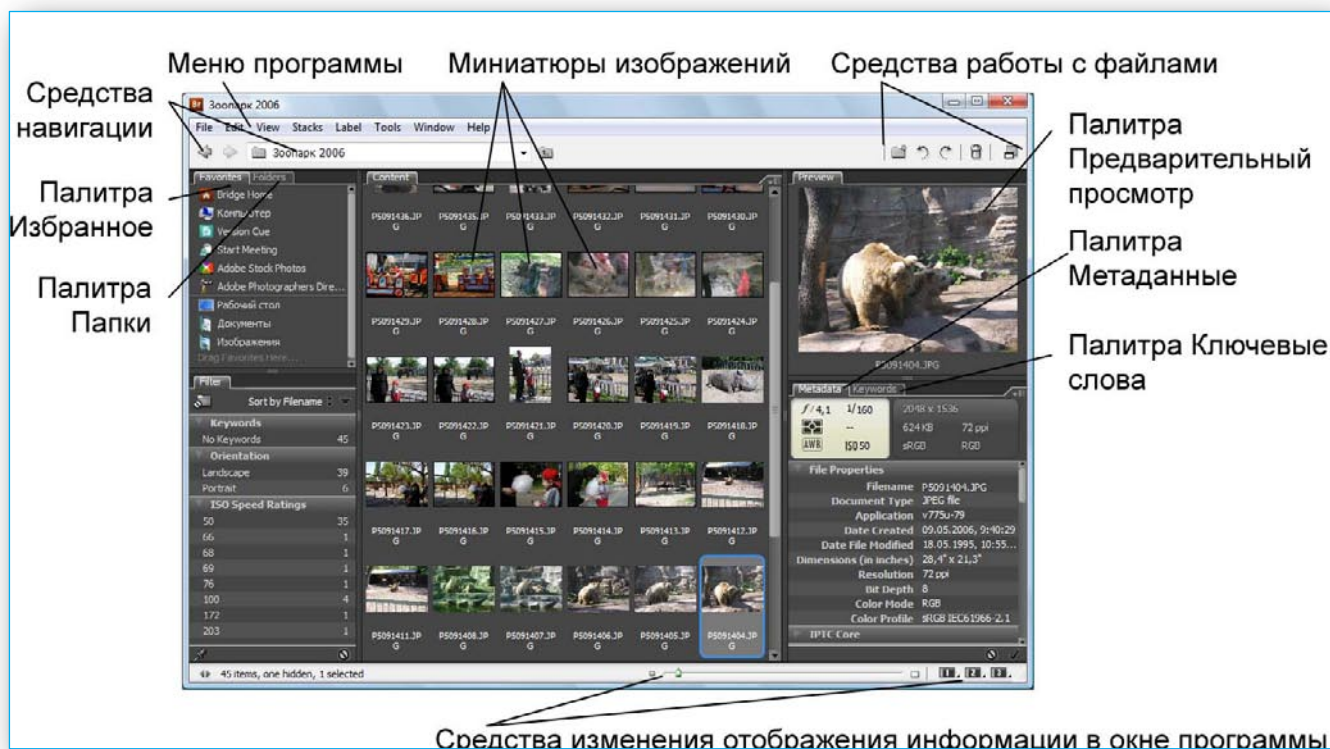


Рис. 1.11. Окно программы Adobe Bridge

Если миниатюры не дают вам достаточно полного представления об изображениях, вы можете увеличить их, сместив ползунок в правом нижнем углу окна вправо. Для уменьшения миниатюр его следует сместить влево.

Три кнопки с цифрами 1, 2, 3 в правом нижнем углу окна программы предназначены для изменения отображения файлов. Если нажать и некоторое время не отпускать любую из них, развернется меню, показанное на рис. 1.12.



Рис. 1.12. Меню выбора формы отображения графических файлов

Выбор формы отображения осуществляется установкой флажка рядом с названием соответствующей формы. Кнопка «запоминает» сделанный выбор, и в дальнейшем для перехода к нему достаточно просто щелкнуто на этой кнопке. Таким образом, после настройки всех кнопок вы сможете быстро переходить к трем различным формам представления файлов.

В режиме **Horizontal Filmstrip** (Горизонтальный диафильм) (рис. 1.13) миниатюры всех графических файлов выстраиваются в один ряд в нижней части окна программы, а в верхнюю его часть помещается увеличенное изображение выбранного файла. Такой способ отображения удобен для детального просмотра небольшого количества файлов.

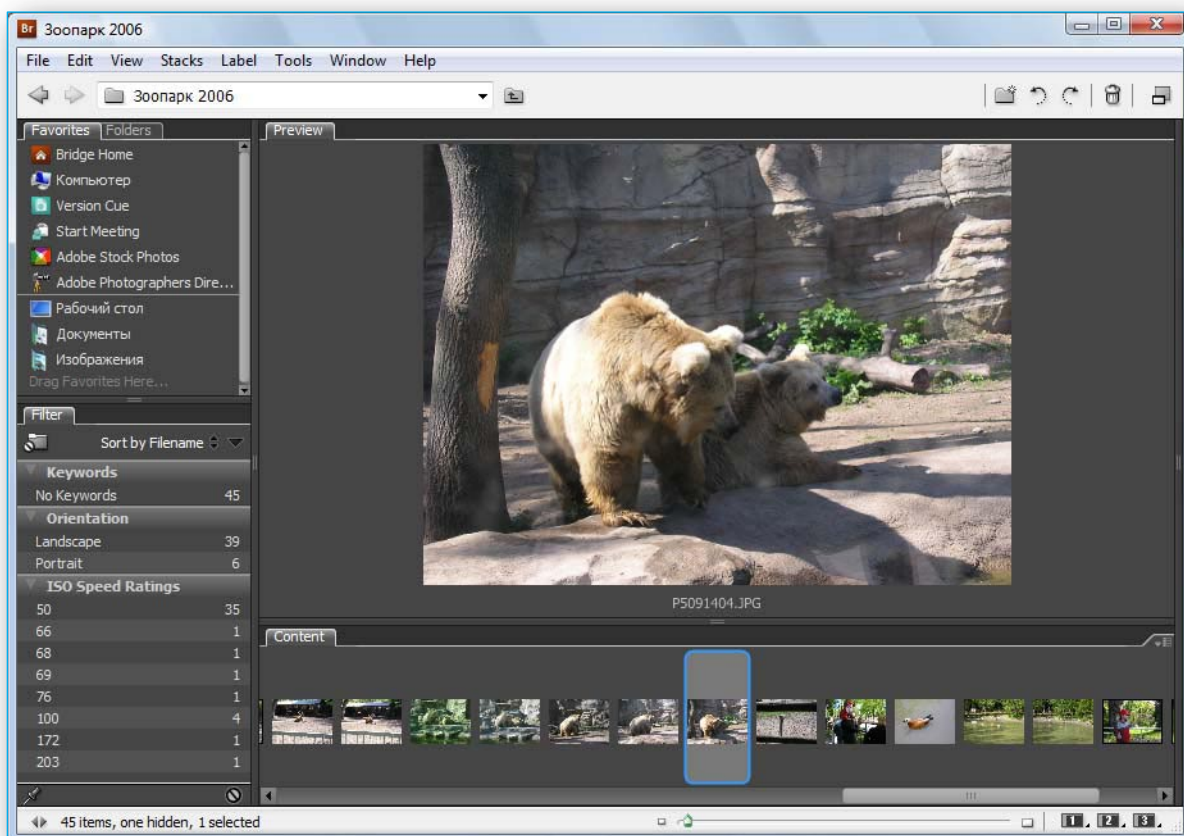


Рис. 1.13. Режим отображения Filmstrip (Диафильм)

По умолчанию рядом с миниатюрой выводится только имя файла. Если вам недостаточно этой информации, вы можете перейти в режим **Metadata Focus** (Сфокусировать на метаданных) (рис. 1.14). В этом случае помимо имени файла на экране отображается информация о дате создания и изменения изображения, размере файла и его формате.

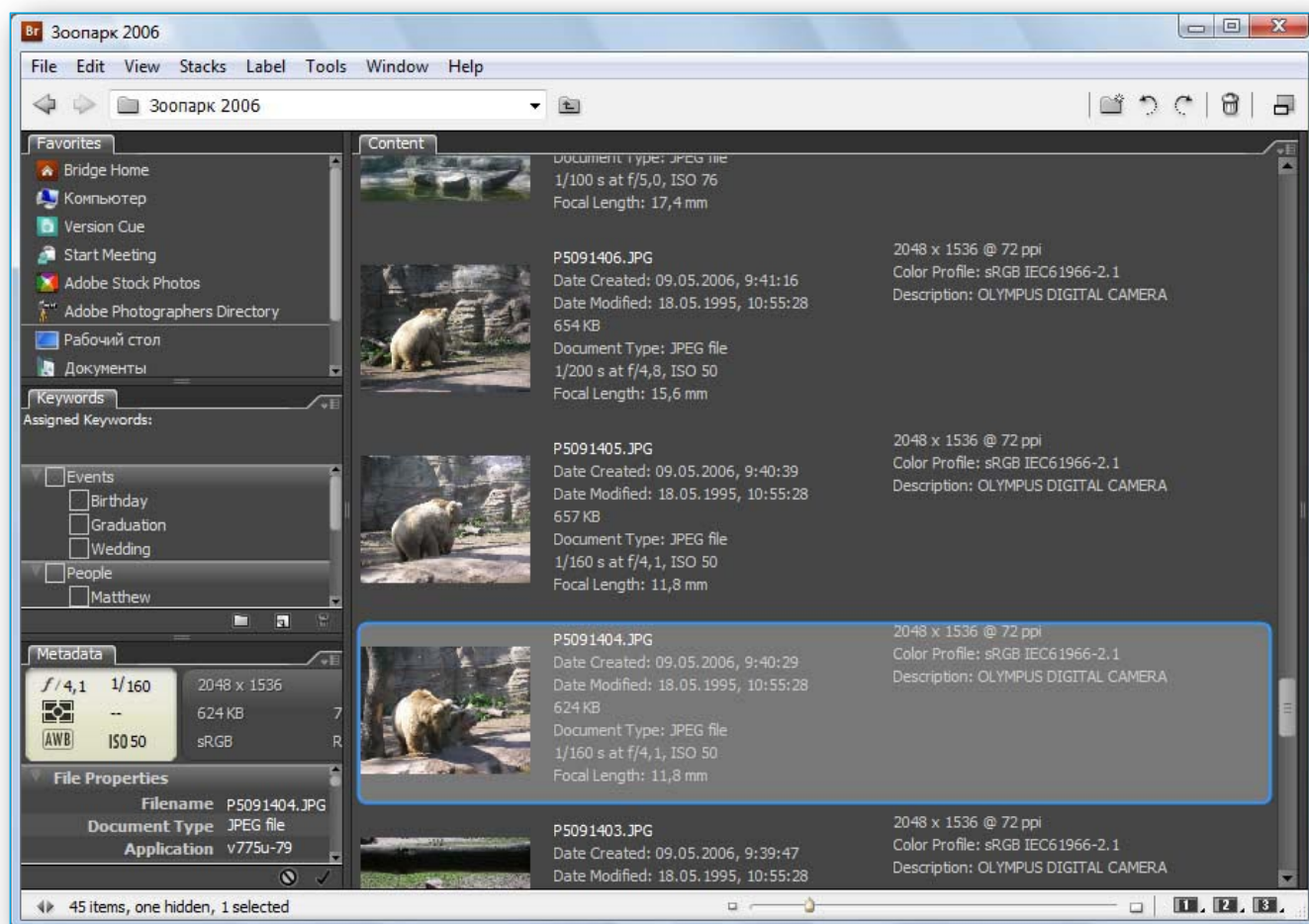




Рис. 1.14. Режим отображения *Metadata Focus* (Сфокусировать на метаданных)

Программа Adobe Bridge позволяет не только выводить на экран дополнительную информацию о файлах, но и скрывать ту, которая в данный момент не нужна. Так, например, чтобы в режиме **Default** (По умолчанию) (см. рис. 1.11) скрыть панели **Metadata** (Метаданные) и **Keywords** (Ключевые слова) и освободить тем самым место для панели **Preview** (Предварительный просмотр), раскройте меню **View** (Просмотр) и снимите флажки рядом с командами **Metadata Panel** и **Keywords Panel**. Точно так же можно скрыть и любую другую панель программы.

В Adobe Bridge существует режим, который позволяет скрыть все, кроме миниатюр. Он довольно удобен для быстрого просмотра большого количества изображений. Для перехода в этот режим щелкните на кнопке  (Переход к компактному режиму). Окно программы примет вид, показанный на рисунке 1.15.

В компактном режиме с экрана убираются не только все панели программы и большинство кнопок инструментов, но и строка меню. Это несколько уменьшает возможности по работе с файлами, но самые важные из них сохраняются. Доступ к командам открывается после щелчка на кнопке . Эти же команды вы увидите в контекстном меню, если выполните правый щелчок на миниатюре файла.

В режиме отображения **Default** диалоговое окно Adobe Bridge разделено вертикальными линиями на три части. В средней части отображаются пиктограммы файлов. Левая часть разделена еще на две области, в которых имеются три панели. Панель **Folders**

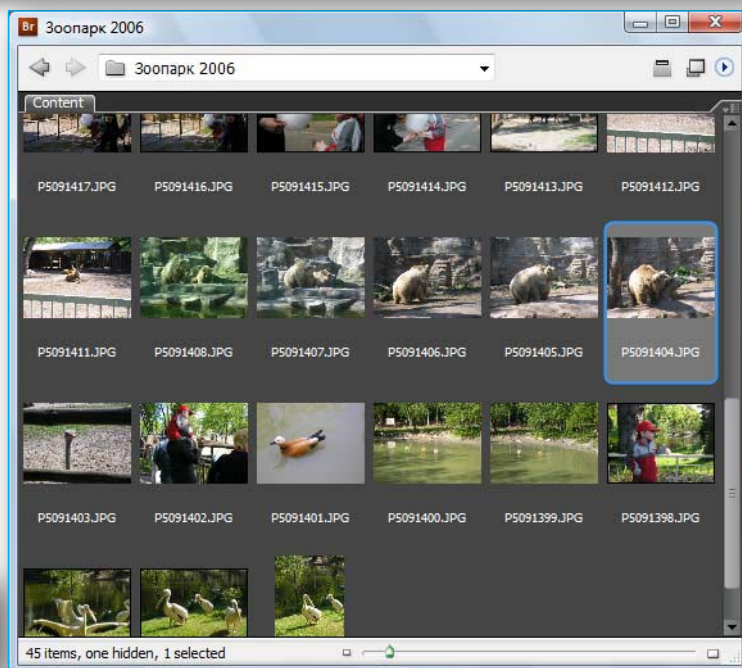




Рис. 1.15. Компактный режим отображения графических файлов

(Папки) предназначена для перехода к той папке, файлы из которой необходимо просмотреть. С помощью панели **Favorites** (Избранное) можно перейти к тем из них, которые используются чаще всего. Панель **Filter** (Фильтр) позволяет отсортировать и отфильтровать графические файлы, что облегчает поиск нужных изображений.

По умолчанию в окне программы отображаются все изображения из выбранной папки (т.е. фильтрация отключена). Сортируются они по имени файла. Чтобы задать другой критерий сортировки щелкните на кнопке  (рис. 1.15). Направление сортировки (от меньшего к большему или наоборот) задается щелчком на кнопке .

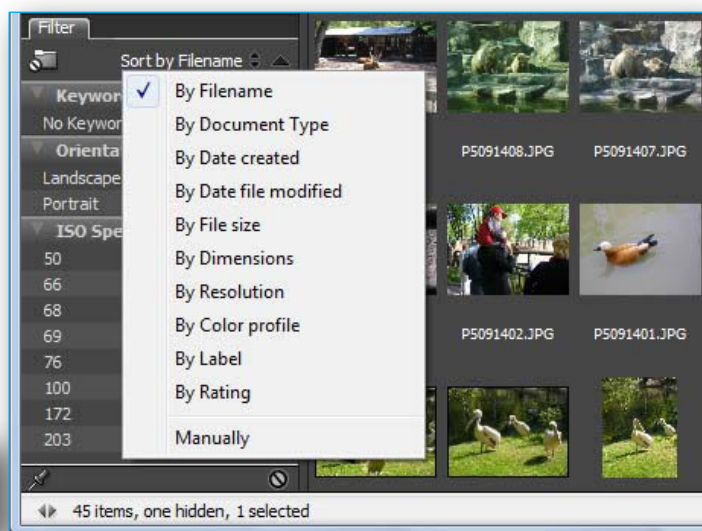




Рис. 1.15. Выбор критерия сортировки файлов в программе Adobe Bridge CS3

Отображенные в окне Adobe Bridge можно отфильтровать по типу файла, по дате создания или изменения, по ориентации (портретная/пейзажная) или по соотношению сторон. Так например, чтобы отобрать снимки сделанные 1.01.2007 и 20.05.2007 (см. рис. 1.11), щелчком на кнопке  раскройте раздел **Date Created** (Дата создания) и установите флажки возле дат 01.05.2007 и 20.05.2007. Миниатюры всех изображений созданных в другие дни исчезнут с экрана.








В правой части окна программы имеются еще три панели. На панели **Preview** (Предварительный просмотр) отображается содержимое файла, выбранного в средней части окна. Палитры **Keywords** (Ключевые слова) и **Metadata** (Метаданные) предназначены для отображения и редактирования ключевых слов и метаданных, сохраненных вместе с изображением.

Как и палитры программы Photoshop, панели Adobe Bridge можно перемещать. Например, вы можете переместить панели **Keywords** и **Metadata** в левую часть окна программы и присоединить их к **Folders** и **Favorites**. Освободившееся место можно использовать для увеличения панели **Preview**.

Чтобы временно убрать все палитры, щелкните на кнопке  в нижнем левом углу окна программы или нажмите клавишу Tab. Повторный щелчок на этой кнопке (или нажатие Tab) восстанавливает палитры в окне Adobe Bridge.

Отображением каждой конкретной палитры управляет флажок, установленный рядом с ее названием в меню **View**. Чтобы убрать определенную палитру, этот флажок следует снять.

Кнопки, расположенные над правой частью окна Adobe Bridge, позволяют:

-  — перейти к предыдущей просмотренной папке;
-  — перейти к следующей просмотренной папке;
-  — перейти на один уровень вверх;
-  — создать новую папку;
-  — повернуть изображение против часовой стрелки на 90°;
-  — повернуть изображение по часовой стрелке на 90°;
-  — удалить файл.

Настроив по своему вкусу рабочее пространство Adobe Bridge, вы можете присвоить ему имя и сохранить на диске.

Практика

Сохранение рабочего пространства

1. Выберите команду **Window | Workspace | Save Workspace** (Окно | Рабочее пространство | Сохранить рабочее пространство).
2. В диалоговом окне **Save Workspace** (рис. 1.17) введите имя рабочего пространства.
3. При необходимости с помощью списка **Keyboard Shortcut** (Клавиатурное сокращение) задайте комбинацию «горячих» клавиш для загрузки этого рабочего пространства. Чтобы окно программы всегда открывалось в одном и том же месте, установите флажок **Save Window Location as Part of Workspace** (Сохранить расположение окна).
4. Щелкните на кнопке **Save**.

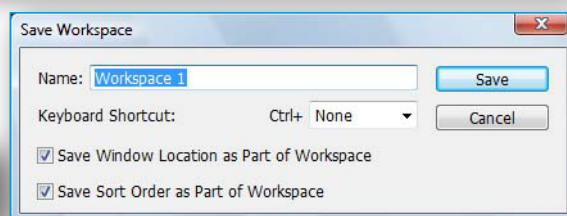


Рис. 1.17. Диалоговое окно **Save Workspace** (Сохранить рабочее пространство)

После сохранения имя рабочего пространства отображается в меню **Window | Workspace**. Для его загрузки достаточно выбрать это имя.

Чтобы удалить рабочее пространство, выберите команду **Window | Workspace | Delete Workspace**. На экране появится диалоговое окно со списком всех созданных вами рабочих пространств. Выберите то, которое собираетесь удалить, и щелкните на

кнопке **Delete** (Удалить). Для возврата к рабочему пространству, принятому по умолчанию, выберите команду **Window | Reset to Default Workspace** (Переустановить к принятому по умолчанию рабочему пространству).

Для просмотра изображений (именно для просмотра, а не выбора) в Adobe Bridge имеется режим демонстрации слайд-шоу. Для перехода в этот режим следует выбрать команду **View | Slide Show** (Вид | Слайд-шоу). Все элементы интерфейса программы убираются, а выбранное изображение разворачивается во весь экран.

Чтобы начать последовательную демонстрацию всех изображений из выбранной папки, следует нажать клавишу **Пробел**. Для остановки слайд-шоу снова нажмите **Пробел**.

То, что на экране нет никаких управляющих элементов, вовсе не означает, что демонстрацией слайд-шоу нельзя управлять. Делается это с помощью клавиш. Для вывода на экран списка таких клавиш нажмите клавишу <H> (рис. 1.18).

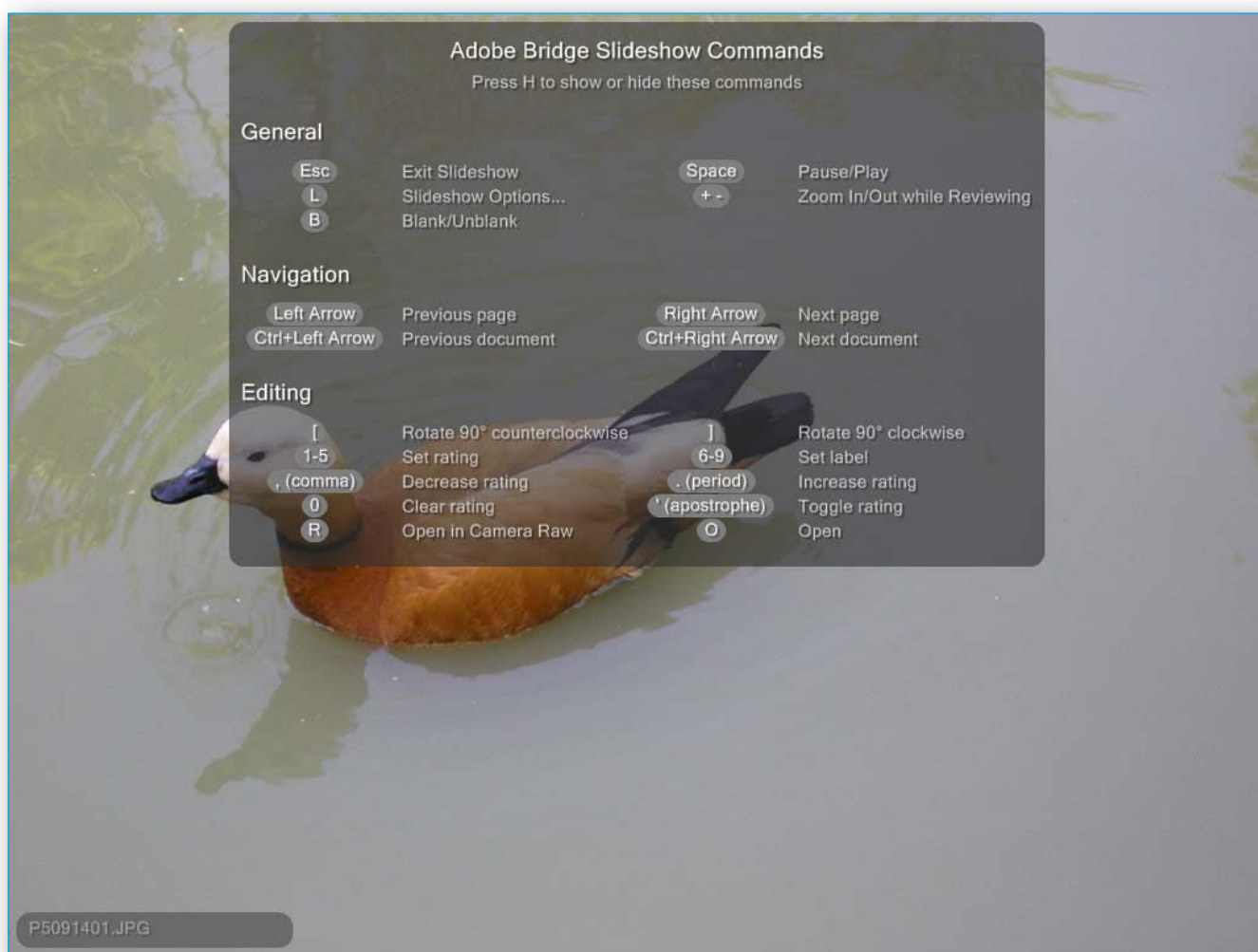


Рис. 1.18. Демонстрация слайд-шоу и список управляющих клавиш

Чтобы настроить параметры демонстрации слайд-шоу, необходимо выбрать команду **View | Slideshow Options** (Вид | Параметры слайд-шоу). Для выхода из этого режима и возврата в основное окно Adobe Bridge следует нажать клавишу Esc.

Поиск файлов

Хотя сортировка и позволяет упорядочить пиктограммы, но при большом количестве изображений она мало помогает быстро отыскать то, что вам нужно. В этом случае лучше воспользоваться встроенной функцией поиска.

Практика

Поиск файлов

1. Запустите программу Adobe Bridge.
2. Выберите команду **Edit | Find** (Редактирование | Найти). На экране появится диалоговое окно **Find** (Найти) (рис. 1.19).
3. В группе **Sours** (Источник) раскройте список **Look in** и выберите одну из избранных папок или команду **Browse** (Обзор). Если была выбрана команда **Browse**, в появившемся диалоговом окне выберите папку или диск, где следует осуществить поиск. Чтобы программа просмотрела и вложенные папки, установите флажок **Include All Subfolder** (Включая все вложенные папки).
4. В группе **Criteria** (Критерий) имеются два списка и текстовое поле. Первый список представляет собой список свойств любого файла изображения. Текстовое поле предназначено для ввода контекста, который следует найти, а с помощью второго списка устанавливается взаимоотношение контекста и свойства. Например, если вы помните имя файла, выберите из первого списка опцию **File Name**, из второго — **is** (есть), и введите в текстовое поле имя искомого файла. Если вы помните только начало имени файла, выберите из второго списка опцию **starts with** (начинается с).
5. Задавая критерий поиска, вы можете одновременно использовать несколько свойств файла. Для этого щелкните на кнопке **+**. Появятся еще два списка и текстовое поле. Выберите из первого списка нужное вам свойство файла и введите остальные параметры. При необходимости щелкните на кнопке во второй строке критерия.
6. Списком **Match** (Соответствие) имеет смысл пользоваться, если задано несколько критериев поиска. При выборе опции **If any criteria are met** (Если удовлетворен один из критериев) будут найдены все файлы, удовлетворяющие хотя бы одному из заданных критериев. Вторая опция **If all criteria are met** (Если удовлетворены все критерии) позволяет найти только те файлы, которые удовлетворяют сразу всем критериям.
7. Сформировав запрос, щелкните на кнопке **Find** (Найти).

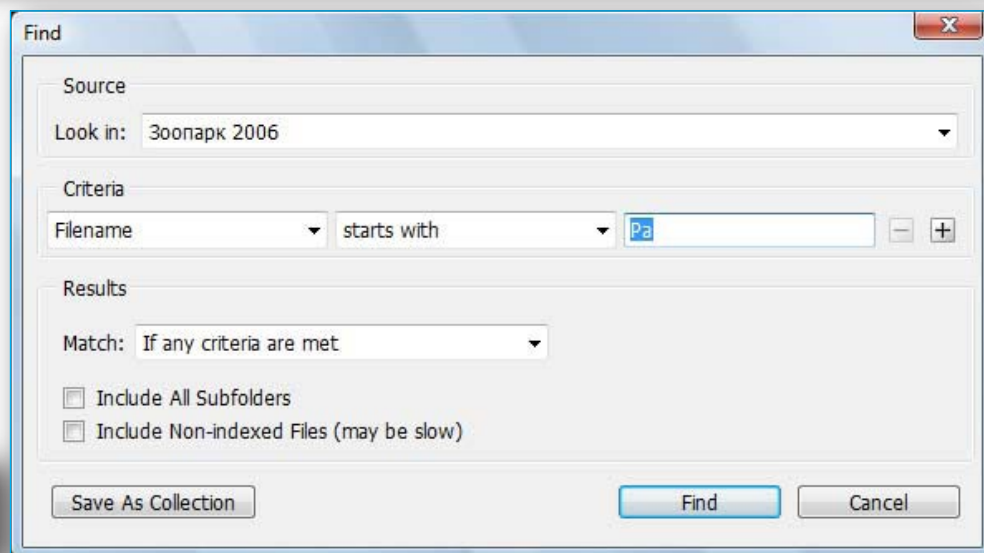


Рис. 1.19. Диалоговое окно **Search** (Поиск)

Открытие изображения и работа с файлами

Чтобы открыть файл изображения, необходимо в окне Adobe Bridge выполнить двойной щелчок на его миниатюре, нажать клавишу Enter или выбрать команду **File | Open** (Файл | Открыть). Для открытия сразу нескольких изображений щелкните на их пиктограммах при нажатой клавише Ctrl и воспользуйтесь командой **File | Open**.

Какая программа будет использована для редактирования открытого этим способом изображения, зависит от ассоциации графического файла и конкретного приложения из набора Adobe Creative Suit (куда входит и Photoshop), выбранной при установке это-

го пакета программ. Обычно по умолчанию для большинства файлов растровой графики устанавливается ассоциация с Photoshop. Чтобы открыть изображение с помощью какого-либо иного приложения, раскройте меню **File | Open With** (Файл | Открыть с помощью) и выберите нужную вам программу.

Работа с файлами в окне Adobe Bridge мало чем отличается от аналогичной работы в окне Windows и не вызывает затруднений. Вы можете переименовывать, копировать и перемещать файлы из папки в папку, создавать новые папки, удалять файлы или папки. Особого внимания заслуживает возможность, довольно плохо реализованная в Windows, — пакетное переименование файлов. Особую ценность она представляет для любителей цифровой фотографии.

В памяти цифровой камеры могут одновременно храниться десятки, а то и сотни файлов снимков. Камера автоматически присваивает им имена, но эти имена редко бывают информативными. Переименовывать такое количество файлов по одному долго и скучно. Для автоматизации этой работы следует выбрать команду **Tools | Batch Rename** (Инструменты | Пакетное переименование).

Диалоговое окно **Batch Rename** (рис. 1.20) может быть использовано не только для переименования, но и для пакетного перемещения или копирования файлов с одновременным переименованием. Что именно будет сделано, выбирается с помощью переключателя **Destination Folder** (Папка назначения). Если выбраны опции **Move to other folder** (Переместить в другую папку) или **Copy to other folder** (Скопировать в другую папку), то следует щелкнуть на кнопке **Browse** (Просмотр) и указать, куда следует переместить или скопировать файлы.

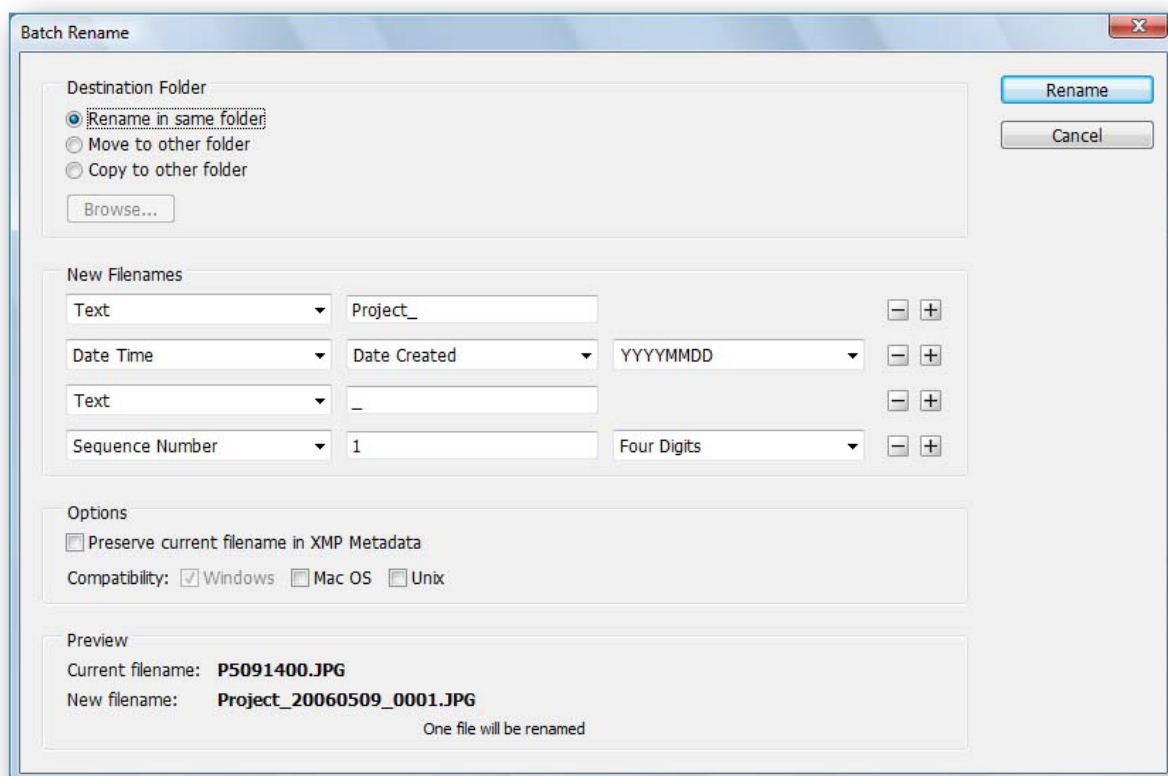


Рис. 1.20. Диалоговое окно **Batch Rename**

С помощью опций группы **New Filename** (Новое имя файла) создается шаблон для автоматического присвоения новых имен. Если установлен флажок **Preserve current filename in XMP Metadata** (Сохранить текущее имя файла в XMP метаданных), старое имя файла будет сохранено в метаданных изображения. Установив флажки **Mac OS** или **Unix**, файл можно сделать совместимым с этими операционными системами. Как будут переименованы файлы, показано в группе **Preview**.

В сравнении с предыдущими версиями программа Adobe Bridge CS3 имеет еще немало усовершенствований. Однако они в основном относятся к организации коллективной работы над изображением в различных программах фирмы Adobe и редко используются индивидуальными пользователями Photoshop. Поэтому рассмотрение этих возможностей выходит за рамки данной книги.

Открытие графического документа в Photoshop

Загрузка существующего графического файла в Photoshop ничем не отличается от аналогичной операции в других программах под Windows. После выбора **File | Open** (Файл | Открыть) на экране появляется диалоговое окно **Open** (Открыть) (рис. 1.21).

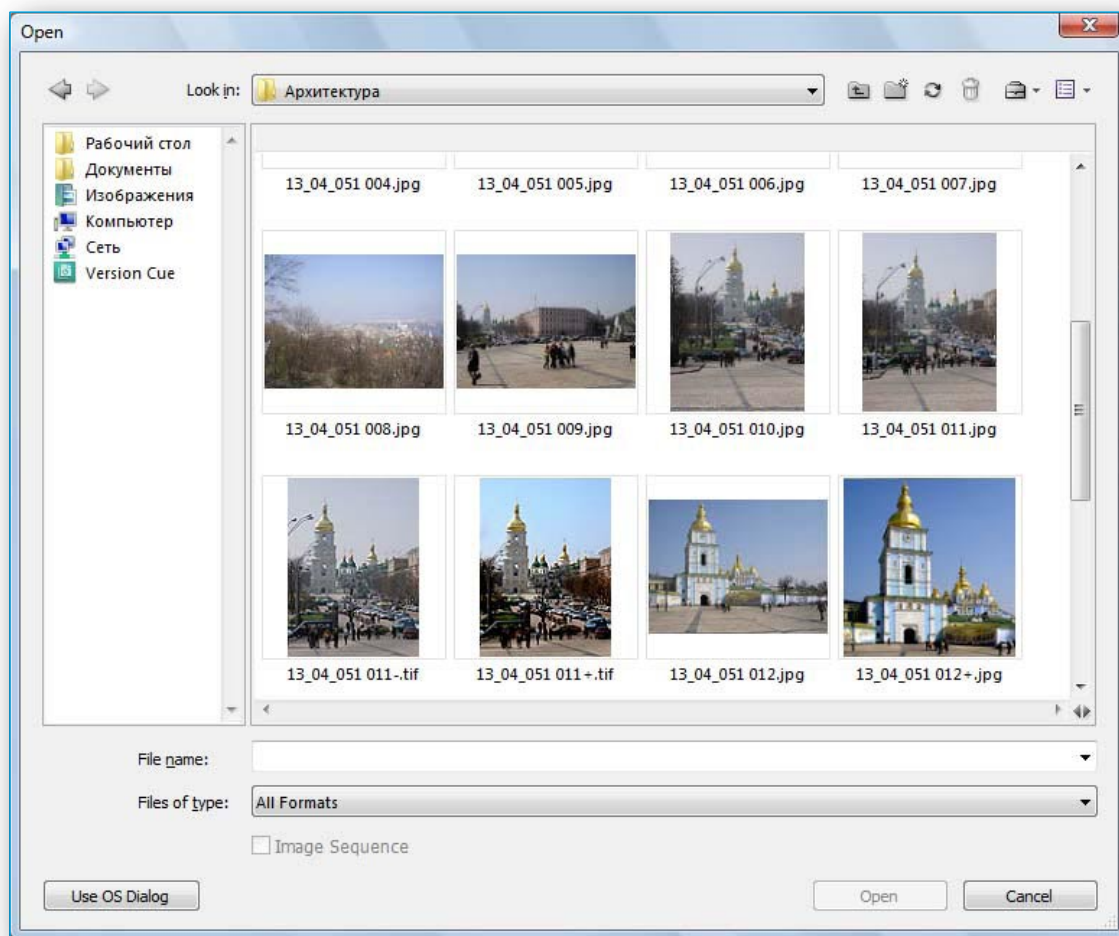


Рис. 1.21. Так выглядит диалоговое окно **Open** (Открыть) англоязычной версии Photoshop CS3, работающей под управлением локализованной версии Windows Vista

Если в выпадающем списке **Тип файлов** установлена опция **All Formats** (Все форматы), то вы увидите список всех файлов, которые Photoshop может открыть. Выбрав какой-то определенный тип графического файла, можно существенно сократить этот список и тем самым облегчить поиск. В нижней части окна выводится картинка, которая в миниатюре показывает содержимое файла и занимаемое им дисковое пространство.

Совет

Диалоговое окно **Open** можно вызвать на экран, просто дважды щелкнув мышью на любом свободном месте рабочего стола Photoshop.

Поиск файла, с которым вы последний раз работали, существенно облегчает опция **File | Open Recent** (Файл | Открыть последний). По умолчанию это меню предлагает список из десяти файлов. Изменить количество файлов в меню **Recent** можно, выбрав

команду **Edit | Preferences | File Handling** (Редактирование | Установки | Обработка файла). В открывшемся после выбора этой команды окне **Recent file list content** (Список последних файлов содержит) укажите, сколько имен файлов вы хотели бы видеть в списке **Recent**.

Создание нового документа

Предполагая, что пользователи, скорее всего, будут работать с уже существующими графическими файлами, создатели Photoshop вовсе не собирались лишать их возможности создать изображение «с нуля». Для создания нового изображения в меню **File** выберите пункт **New** (Новый). На экране появится диалоговое окно **New** (Новый), показанное на рисунке 1.22.

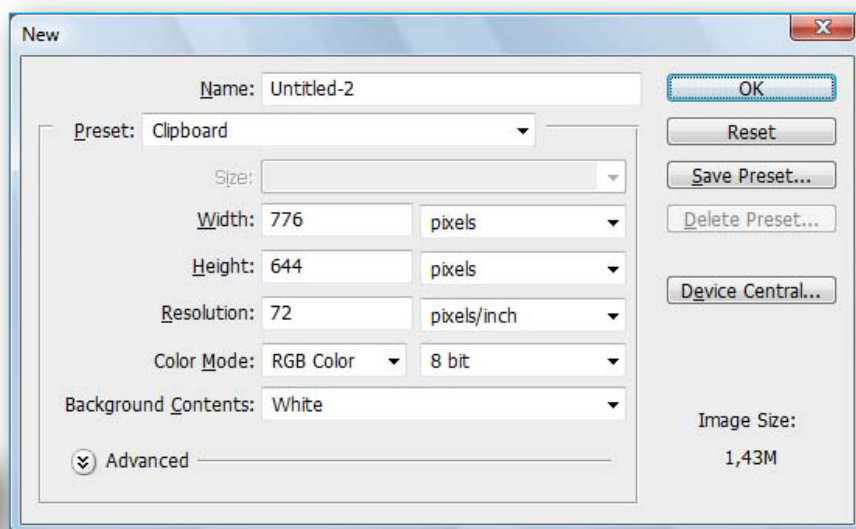


Рис. 1.22. Диалоговое окно **New** (Новый)

Создавая новое изображение, можно сразу дать ему имя (поле **Name:** (Имя:)). Впрочем, вы можете сделать это и позже — при сохранении файла.

В полях **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) следует указать линейные размеры изображения. Что касается единиц измерения, то их выбор может быть продиктован либо вашими привычками, либо назначением создаваемого изображения. Если файл предназначен для вывода на печать, следует выбрать опцию **cm** (сантиметры) или, если вы приверженец английской системы мер — **inches** (дюймы). Если для вас важно соотношение размеров изображения и шрифтов, например, когда основой композиции является текст, выберите опцию **points** (пункты). **Pixels** (пиксели) следует выбирать, если файл предназначен для вывода на экран компьютера, например, для размещения в Интернете.

В поле **Resolution** (Разрешение) задается разрешение будущего изображения, т. е. определяется, сколько пикселей размещается на одном линейном дюйме (или сантиметре). Если файл предназначен для вывода на экран, то в этом окошке лучше всего ввести значение 72. В иных случаях разрешение файла определяется с учетом разрешающей способности устройства печати.

Из списка **Preset** вы можете выбрать один из стандартных форматов. После этого в полях **Width** и **Height** появятся соответствующие выбранному формату размеры, а в зависимости от того, для какой цели предназначен этот формат (для печати или для вывода на экран) в поле **Resolution** программа сама проставит нужное разрешение. При необходимости вы можете изменить эти значения.

Два списка под общим названием **Color Mode** (Режим) позволяют выбрать цветовую модель изображения и задать глубину цвета (подробнее о цветовых моделях будет рассказано в Занятии 4). Наиболее универсальным режимом цветного изображения является режим RGB с глубиной цвета 8 бит на канал.


С помощью списка **Background Contents** (Содержимое фона) можно выбрать заполнение пространства будущего документа. При выборе **White** (Белый) или **Background Color** (Цвет фона) все поле документа заполняется либо белым цветом, либо цветом, который установлен в панели инструментов в качестве цвета фона. И в том, и в другом случае заполненное цветом изображение программа считает фоном. В фоне можно рисовать, но фон нельзя сделать прозрачным или слегка подвинуть его в пределах изображения. При выборе опции **Transparent** (Прозрачность) создается прозрачный слой. Он обладает свойством прозрачности и частичной прозрачности, его можно легко перемещать с помощью инструмента **Перемещение**. (Подробнее о слоях и прозрачности будет рассказано в Занятии 3).

Новое изображение можно также создать, скопировав его через буфер обмена из другой программы. Практически каждая программа позволяет копировать свои данные в буфер обмена Windows, а Photoshop довольно неплохо преобразует их в свой формат и вставляет в изображение. Если перед выбором команды **File | New** в буфере обмена находится скопированное изображение, программа сама вычисляет его линейные размеры, цветовую модель, разрешение и вводит эти значения в поля диалогового окна **New**. После создания документа достаточно выбрать **Edit | Paste** (Редактирование | Вставить) <Ctrl+V>, и изображение появится в документе в виде отдельного слоя.

Просмотр изображений

Теперь, когда в окне программы открыто изображение, попробуем просмотреть его. Для этого Photoshop предлагает целый набор средств. Среди них инструменты **Лупа** и **Рука**, кнопки отображения окна программы, поле **Масштаб** в строке состояния и палитра **Navigator** (Навигатор).

Инструменты Лупа и Рука

Воспользуемся сначала инструментом  **Лупа**. В отличие от настоящей лупы, этот инструмент служит и для увеличения, и для уменьшения изображения. Для увеличения какого-либо участка выберите этот инструмент и щелкните где-нибудь внутри изображения. Точка, на которую пришелся щелчок, расположится в центре окна, а изображение увеличится. Масштаб, в котором вы видите изображение, можно посмотреть в поле **Масштаб** в строке состояния, а также в аналогичном поле в палитре **Navigator**. Если вы хотите, чтобы фрагмент изображения развернулся во все окно, установите **Лупу** на краю интересующей вас области. Нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, заключите интересующий объект в прямоугольник, который начнет растягиваться при перемещении инструмента. Выбранный фрагмент изображения займет окно так, чтобы самая длинная сторона полностью помещалась в нем.

Если в палитре параметров инструмента **Лупа** (рис. 1.23) установить флажок **Resize Windows to Fit** (Изменять размеры окна по заполнению), то окно изображения будет увеличиваться или уменьшаться вместе с картинкой. Полосы прокрутки появятся в нем только после того, когда оно закроет весь рабочий стол. Если щелкнуть инструментом **Лупа** при нажатой клавише Alt, изображение уменьшится.

К некоторым стандартным и часто используемым размерам отображения можно перейти с помощью кнопок на панели параметров. Кнопка **Actual Pixels** (Полный размер) позволяет одним щелчком мыши вернуть изображение к масштабу 100%.

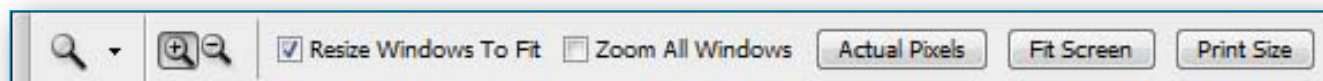


Рис. 1.23. Панель параметров инструмента **Лупа**

Совет

Чтобы при использовании инструмента **Лупа** одновременно изменялся масштаб отображения всех открытых изображений, установите флажок **Zoom All Windows** (Масштабировать все окна).

После щелчка на кнопке **Fit to Screen** (Размер экрана) окно разворачивается так, чтобы полностью поместиться на рабочем столе, а изображение полностью заполняет его и полностью в нем помещается. Это самый удобный режим для просмотра изображений.

Последняя кнопка **Print Size** (Печатный размер) позволяет представить себе, какой размер будет иметь картинка на бумаге. Дело в том, что в Photoshop размер картинки на экране устанавливается, не исходя из ее печатных размеров, а исходя из количества пикселей в ней. Поэтому изображение размером 1×1 дюйм, с разрешением 144 точек на дюйм и в масштабе 100% на экране имеет точно такой же размер, как и изображение размером 2×2 дюйма с разрешением 72 точек на дюйм в том же масштабе. Хотя на бумаге их линейные размеры будут отличаться вдвое.

Совет

Воспользоваться кнопками **Actual Pixels**, **Fit to Screen** и **Print Size** можно, не перемещая указатель мыши на панель параметров. Просто при выбранном инструменте **Лупа** щелкните правой кнопкой мыши где-нибудь в окне изображения. Раскроется контекстное меню, в котором продублированы описанные выше кнопки.

Часто в процессе работы требуется сильно увеличить изображение. Для доступа к тем его частям, которые исчезли за пределами окна, можно воспользоваться полосами прокрутки. Но это не всегда удобно, особенно если вам нужно отредактировать фрагмент рядом с тем, с которым вы только что работали, но где-то справа и вверху. В этом случае гораздо удобнее воспользоваться инструментом **Рука**. Выберите этот инструмент, щелкните им в любом месте изображения и, удерживая кнопку мыши, «тащите» картинку в нужном направлении.

Совет

Вовсе не обязательно выбирать инструмент **Рука** на панели инструментов. На самом деле он всегда под рукой. Достаточно нажать клавишу **Backspaces** (Пробел), и любой инструмент превратится в **Руку**.

Изменение окна Photoshop

Для изменения вида окна программы применяются кнопки, расположенные в нижней части панели инструментов и показанные на рис. 1.24.

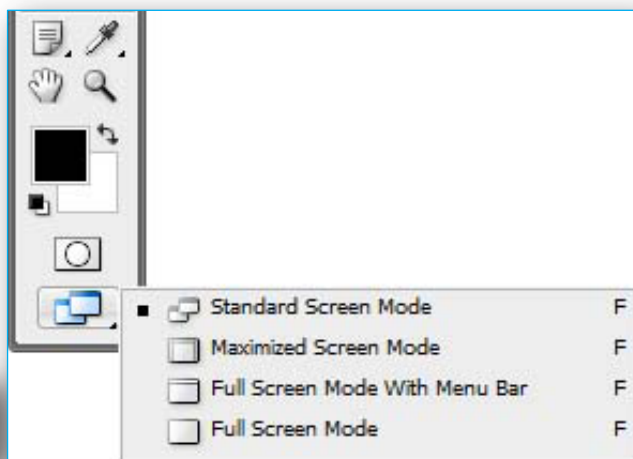






Рис. 1.24. Кнопки изменения окна программы Photoshop CS3

Первая кнопка —  **Standard Screen Mode** (Стандартное окно). При первоначальной загрузке окно программы находится в стандартном режиме, а эта кнопка активизирована.

Если выбрана кнопка  **Maximized Screen Mode** (Максимизированное окно) разворачивает окно изображения во весь рабочий стол Photoshop. Выбор этой кнопки эквивалентен щелчку на кнопке  в окне изображения.

После выбора кнопки  **Full Screen Mode with Menu Bar** (Целый экран с главным меню) окно изображения исчезает, само изображение помещается на рабочий стол Photoshop, полосы прокрутки исчезают (рис. 1.25). При увеличении изображения оно сначала занимает весь рабочий стол. Затем на рабочем столе остается только часть картинки, а привычные полосы прокрутки так и не появляются. В этом режиме, для того чтобы увидеть скрытые части документа, не остается ничего другого, как воспользоваться инструментом **Рука**.

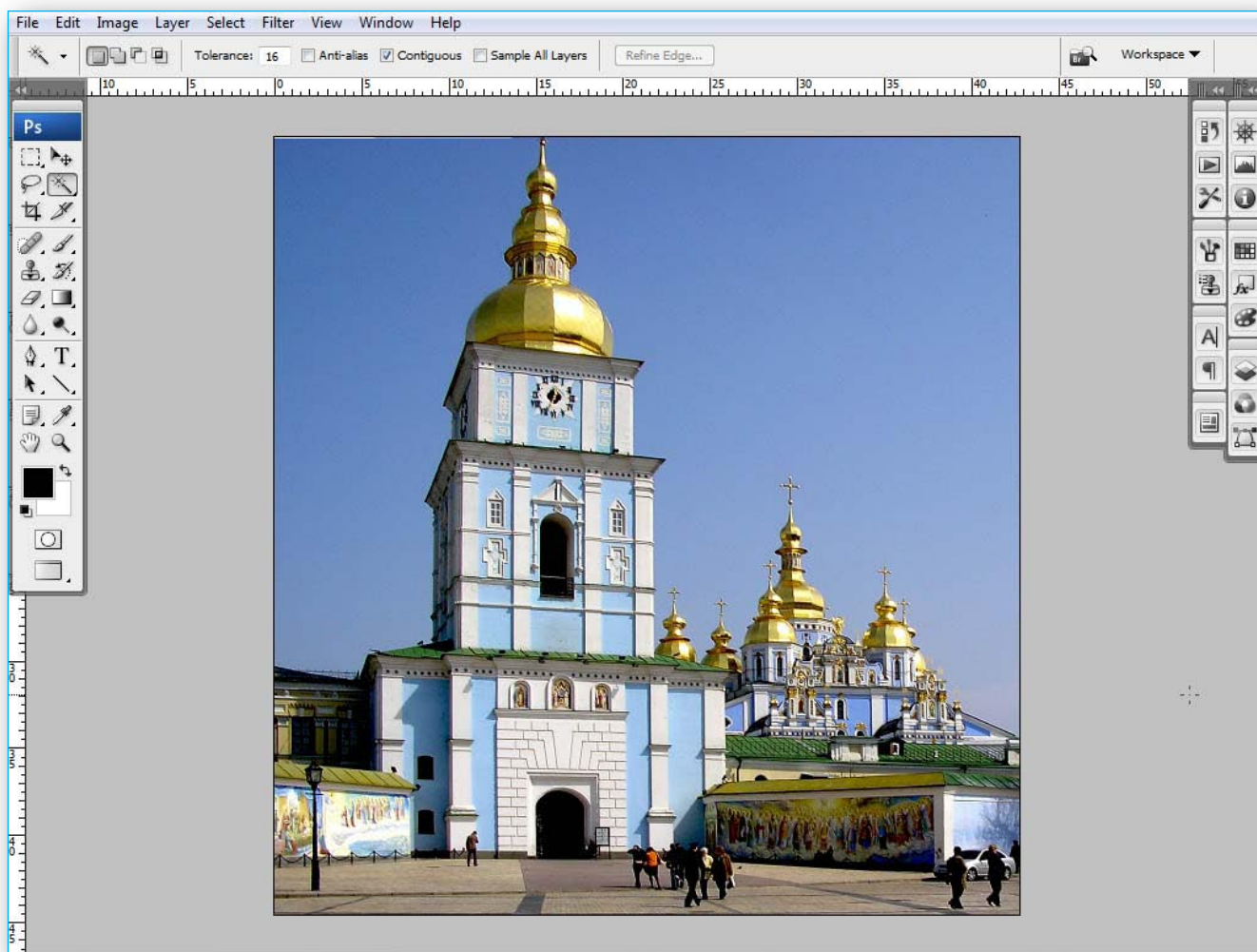



Рис. 1.25. Окно программы Photoshop CS3 в режиме **Full Screen Mode with Menu Bar**

Последняя кнопка  **Full Screen Mode** (Целый экран без главного меню) позволяет удалить с экрана и главное меню. В вашем распоряжении остаются только панели инструментов и их параметров, а также все палитры.

Разработчики Photoshop прекрасно осознавали, что без главного меню пользователь долго работать не сможет. Поэтому, после перехода в режим **Full Screen Mode** главное меню, на самом деле, не исчезает, а сворачивается, превращаясь в маленькую кнопку в верхней части панели инструментов. Достаточно нажать эту кнопку, и меню снова будет к вашим услугам (рис. 1.26).

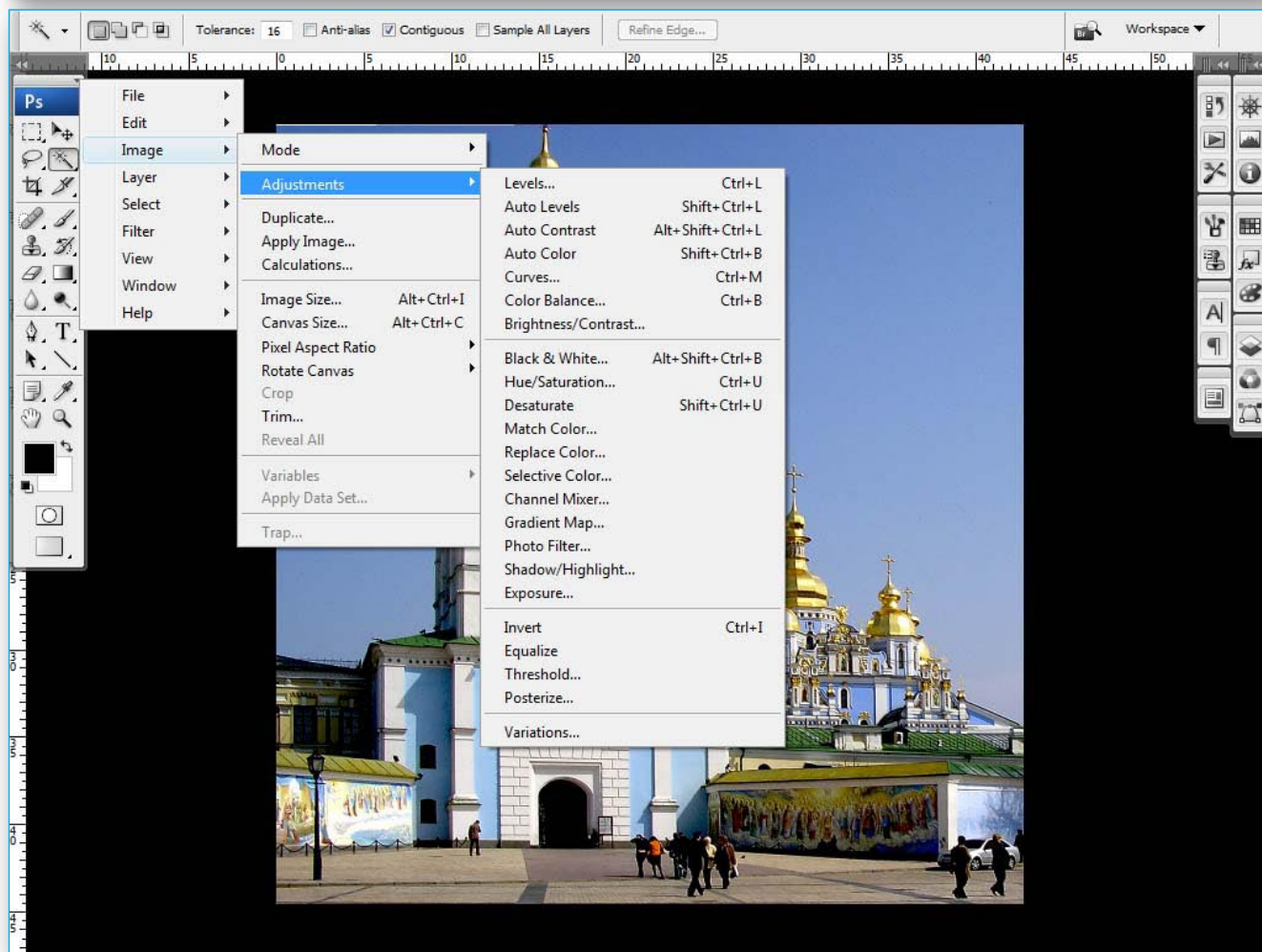


Рис. 1.26. Доступ к меню программы в режиме **Full Screen Mode**

Палитра Navigator

Еще одним и при этом самым мощным инструментом масштабирования и просмотра изображения является палитра **Navigator** (Навигатор) (рис. 1.27). В ее окне размещается миниатюрная копия документа, а красная рамка показывает, какая его часть просматривается в окне изображения.

Какой бы инструмент ни был в данный момент выбран, внутри окошка палитры **Navigator** он превращается в **Руку**. Если щелкнуть мышью внутри этого окошка за пределами красной рамки, выбранный участок появится в окне изображения. Нажатие кнопки мыши внутри красной рамки приводит к тому, что «пальцы» **Руки** сжимаются и с помощью мыши рамку можно плавно переместить на нужный участок окошка палитры.

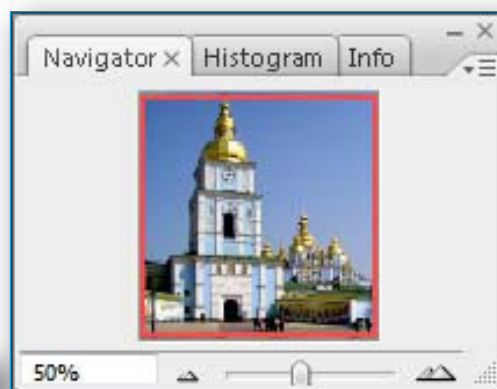




Рис. 1.27. Палитра **Navigator** (Навигатор)

Ползунок в нижней части палитры **Navigator** позволяет плавно менять масштаб изображения. После щелчка на кнопке  справа от ползунка масштаб отображения меняется в той же степени, что и после щелчка инструментом **Лупа** (изображение увеличивается), а действие щелчка на кнопке  слева от него равнозначно действию щелчка **Лупой** при нажатии клавиши Alt.

Резюме

На этом занятии вы познакомились с особенностями интерфейса Photoshop CS3, научились открывать и создавать документы Photoshop, а также получили некоторое представление об инструментах программы. Вот какие основные моменты можно подчеркнуть:

- После запуска Photoshop CS3 в ее окне находятся: панель инструментов, панель параметров, плавающие палитры, строка меню и строка состояния.
- Окно изображения появляется на экране не сразу после запуска программы, а только после загрузки изображения или создания нового.
- В строке меню содержатся команды Photoshop.
- Программа Adobe Bridge служит для просмотра, систематизации и выбора графических файлов, а также для их передачи между программами пакета Adobe Design CS3.
- В строке состояния содержится информация об открытом документе.
- Плавающие палитры сгруппированы в окнах и свободно перемещаются между ними.
- Инструменты **Лупа** и **Рука** служат для просмотра и масштабирования изображения.
- Еще одним инструментом масштабирования и управления отображением документа является палитра **Navigator** (Навигатор).

На следующем занятии

На следующем занятии вы познакомитесь с выделенными областями Photoshop. Вы узнаете:

- Что такое выделенная область и для чего она предназначена
- Что такое граница выделенной области
- Как смягчить границу выделенной области с помощью метода растушевки.
- Как применяются выделенные области, и почему при работе в Photoshop без них трудно обойтись.

Вы научитесь:

- Использовать инструменты выделения Photoshop CS3
- Создавать границы выделенных областей любой сложности
- Редактировать границы выделенных областей и смягчать их
- Использовать плавающую выделенную область для редактирования изображения.

Контрольные вопросы к Занятию 1

Вставьте свои ответы после этих вопросов и перешлите документ на электронный адрес учебного центра.

1. В чем отличие векторной и растровой графики?
2. Из чего состоит растровое изображение?
3. Чем характеризуется (какие основные параметры) пикселя?
4. Для чего предназначена программа Adobe Bridge?
5. Что отображается на **Панели параметров** в окне программы Photoshop?
6. Как открыть существующий файл в Photoshop? Укажите команду из основного меню. Как открыть графический файл без использования команд основного меню?
7. Как создать новый файл в Photoshop? Укажите команду из основного меню.
8. Для чего предназначены инструменты **Лупа** и **Рука**?
9. Что отображается в окне программы, если оно находится в режиме **Full Screen Mode with Menu Bar**.