ADOBE® PHOTOSHOP® CS3

ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА



Adobe

© Adobe Systems Incorporated, 2007. Усі права захищено.
Посібник користувача Adobe® Photoshop® CS3 для Windows® та Mac OS.
Якщо цей посібник розповсюджується разом із програмою, що містить угоду з кінцевим користувачем, цей посібник, а також програма, описана в ньому, постачається за ліцензією і може використовуватися і копіюватися лише у відповідності до умов ліцензії. Якщо тільки не дозволено за іншою ліцензією, жодна частина цього посібника не повинна відтворюватися, зберігатися у пошуковій системі або передаватися в будь-якій формі, будь-якими засобами, електронними, механічними, у вигляді запису або іншим чином, без попередньої письмової згоди Adobe Systems Incorporated. Зважайте на те, що вміст цього посібника захищений законом про авторські права, навіть якщо він не розповсюджується разом із програмою, що містить угоду з кінцевим користувачем.
Вміст цього посібника подано виключно для інформування, він може змінюватися без попередження і не має тлумачитися як будь-яке зобов'язання Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated не бере на себе жодної відповідальності за будь-які помилки та неточності, які можуть міститися у призначеному для інформування вмісті цього посібника.
Пам'ятайте, що наявний художній матеріал або зображення, які ви бажаєте включити у ваш проект, можуть бути захищені законом про авторське право. Використання таких матеріалів у вашій новій роботі без дозволу може порушувати права власника авторських прав. Потурбуйтеся про одержання всіх потрібних дозволів у власника авторських прав.
Будь-які назви компаній у шаблонах-прикладах наведені лише для демонстрації і без жодного наміру посилання на будь-яку справжню організацію.
Adobe, логотип Adobe, Acrobat, Adobe Dimensions, Adobe Premiere, AdobePS, After Effects, Creative Suite, Distiller, Dreamweaver, Flash, GoLive, Illustrator, ImageReady, Incopy, InDesign, Lightroom, логотип OpenType, PageMaker, Photomerge, Photoshop, PostScript, Streamline та Version Cue є зареєстрованими товарними знаками або товарними знаками Adobe Systems Incorporated у США та інших країнах.
Microsoft, OpenType та Windows є зареєстрованими товарними знаками або товарними знаками корпорації Microsoft Corporation у США та інших країнах. Apple, Mac OS і Macintosh є товарними знаками Apple Inc., зареєстрованими у США та інших країнах. OS/2 є товарним знаком International Business Machines Corporation у США та/або в інших країнах. Kodak є зареєстрованим товарним знаком компанії Eastman Kodak. Решта товарних знаків є власністю їх відповідних власників.
Модуль перевірки правопису цього продукту ґрунтується на технології пошуку близьких слів (Proximity Linguistic Technology). Proximity Hyphenation System © Proximity Technology, Inc., 1989. Усі права захищено. Proximity та Linguibase є зареєстрованими товарними знаками Proximity Technology, Inc.
Цей продукт містить програмне забезпечення, розроблене Apache Software Foundation (www.apache.org).
Цей продукт містить програмне забезпечення BISAFE та/або TIPEM від RSA Data Security, Inc.
Цей продукт містить криптографічне програмне забезпечення, написане Ериком Янґом (Eric Young) (eay@cryptosoft.com).
Ця програма частково ґрунтується на розробках Independent JPEG Group.
© Hewlett Packard Company, 1994.
Частини цього коду ліцензовано Apple Inc. на умовах ліцензії Public Source License версії 2. Версію ліцензованого вихідного коду й ліцензію можна подивитися за адресою www.opensource.apple.com/apsl.
Кольори PANTONE®, що відображаються у програмному забезпеченні або документації користувача, можуть відрізнятися від стандартів PANTONE. Звертайтеся до поточних публікацій кольорів PANTONE з точним відтворенням кольорів. PANTONE® та інші товарні знаки Pantone, Inc. є власністю Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2006. Pantone, Inc. є власником авторських прав на колірні дані та/або програмне забезпечення, ліцензію на які Adobe Systems Incorporated має лише для розповсюдження з метою використання спільно з Adobe Photoshop. Колірні дані PANTONE та/або програма можна копіювати на інший диск або в пам'ять лише в рамках виконання програми Adobe Photoshop.
Зауваження для кінцевих користувачів в уряді США: Програма і документація є "комерційними предметами", термін визначений у 48 C.F.R. §2.101, що складається з "комерційної комп'ютерної програми" та "документації до комерційної комп'ютерної програми", терміни використані у 48 C.F.R. §12.212 або 48 C.F.R. §227.7202 у відповідних випадках. Відповідно до 48 C.F.R. §12.212 або 48 C.F.R. §§227.7202-1 - 227.7202-4 включно, якщо застосовне, комерційна комп'ютерна програма та документація до комерційної комп'ютерної програми ліцензуються для кінцевих користувачів в уряді США (a) лише як комерційні предмети і (b) лише з такими самими правами, що й для решти кінцевих користувачів згідно з умовами, що містяться тут. Неопубліковані права зберігаються за законами США про авторські права. Adobe погоджується дотримуватися всіх застосовних законів про рівність можливостей, включно з пунктами Президентського указу 11246 зі змінами, розділом 402 Акту про допомогу в реабілітації ветеранам в'єтнамської війни 1974 р. (38 USC 4212) та розділом 503 Акту про реабілітацію 1973 р. зі змінами, а також з положеннями 41 CFR Частини 60-1 - 60-60 включно, 60-250 та 60-741, якщо вони застосовні. Пункт про надання переважних прав і положення, що містяться у попередньому реченні, включаються за посиланням.
Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Зміст

Глава 1: Початок роботи

Установка....1
Довідка Adobe....2
Ресурси....5
Що нового?....11

Глава 2: Робоче середовище

Основи робочого середовища....14
Палітри та меню....21
Інструменти....26
Перегляд зображень....34
Лінійки, сітка, напрямні....43
Робота з менеджером стилів....48
Уподобання....50
Зовнішні модулі....51
Відновлення та відміна змін....52
Пам'ять і швидкодія....57

Глава 3: Відкриття та імпортування зображень

Photoshop-зображення....59
Розмір та роздільна здатність зображення....62
Одержання зображень з камер та сканерів....69
Створення, відкриття та імпортування зображень....71
Розміщення файлів....76
Зображення з високим динамічним діапазоном....79

Глава 4: Camera Raw

Вступ до Camera Raw....89
Створення, відкриття та збереження зображень....93
Виконання колірних та тональних налаштувань у Camera Raw....96
Зміна зображень за допомогою Camera Raw....102
Параметри Camera Raw....104

Глава 5: Колір

Про колір....109
Колірні режими....112
Перетворення між колірними режимами....114
Вибір кольорів....120

Глава 6: Керування кольором

Розуміння управління кольорами....130
Узгодження кольорів....132

Керування кольорами імпортованих зображень....136
Управління кольорами документів для онлайнового перегляду....138
Перевірка кольорів....139
Керування кольором у документах під час друку....140
Робота з колірними профілями....142
Налаштовування кольорів....147

Глава 7: Коригування кольору й відтінку

Перегляд гістограм та значень пікселів....152
Відомості про налаштування кольорів....158
Налаштування кольору та тону зображення....162
Підготовка зображень до друку....176
Підбір, заміна та змішування кольорів....179
Швидке налаштування зображень....185
Застосування спеціальних колірних ефектів до зображень....191

Глава 8: Ретушування і трансформування

Налаштування кадрування, повороту та полотна....193
Ретушування та виправлення зображень....198
Корегування викривлення та шуму зображення....208
Налаштування різкості та розмиття зображення....212
Трансформування об'єктів 218
Фільтр "Пластика"....224
Виправлення перспективи....230
Створення панорамних зображень....244

Глава 9: Вибір

Як виділяти пікселі....249
Налаштування виділення пікселів....258
Переміщення та копіювання виділених пікселів....265
Видалення та вилучення об'єктів....269
Канали....272
Збереження виділень і застосування масок....277
Обчислення каналу....284

Глава 10: Шари

Основні дані щодо шарів....287
Виділення, групування та зв'язування шарів....291
Переміщення, укладання у стос та блокування шарів....293
Керування шарами....298
Встановлення непрозорості і змішування....301
Ефекти і стилі шарів....306
Коригувальні шари та шари заливки....314
Неруйнівна правка....317
Композиція шарів....323
Маскування шарів....326

Глава 11: Малювання

Інструменти малювання....333
Стилі пензлів....338
Створення та редагування пензлів....340
Режими накладання....351
Градієнти....355

Заливка й обведення штрихування, шарів і контурів....360
Створення візерунків і керування ними....362

Глава 12: Малювання

Рисування векторної графіки....366
Рисування фігур....367
Рисування за допомогою інструментів групи "Перо"....371
Керування шляхами....378
Редагування шляхів....380
Перетворення шляхів на межі виділення і навпаки....389
Додавання кольору до шляхів....390

Глава 13: Фільтри

Основні відомості про фільтри....393
Посилання на фільтрові ефекти....398
Застосування особливих фільтрів....406
Додавання ефектів освітлення....409

Глава 14: Текст

Створення тексту....413
Редагування тексту....416
Форматування символів....420
Шрифти....424
Інтервал між символами та рядками....428
Масштабування та поворот тексту....431
Форматування абзаців....432
Створення текстових ефектів....438
Азійський текст....444

Глава 15: Збереження та експорт зображень

Збереження зображень....452
Збереження PDF-файлів....456
Збереження та експорт файлів у інших форматах....465
Формати файлів....474
Метадані та коментарі....481
Додавання та перегляд захисту авторських прав Digimarc....484
Презентації та перегляд фотографій....486
Розташування зображень Photoshop в інших програмах....494

Глава 16: Друк

Друк з Photoshop....498
Друк із керуванням кольорів....502
Друк зображень на комерційних друкарських машинах....506
Друк двофарбових зображень....514
Друк плашкових кольорів....517

Глава 17: Web-графіка

Робота з web-графікою....522
Поділ web-сторінок на фрагменти....524
Видозміна фрагментів....527
Параметри виводу фрагмента....531
Створення web-фотогалерей....534
Оптимізація зображень....540

Параметри оптимізації web-графіки....547
Параметри експорту для web-графіки....558

Глава 18: Відео та анімація
Відео та анімація у Photoshop....561
Створення зображень для відео....566
Імпортування відеофайлів та послідовностей зображення (Photoshop Extended)....571
Інтерпретація відеоуривку (Photoshop Extended)....573
Розфарбовування кадрів у відеошарах (Photoshop Extended)....574
Редагування відео та шарів анімації (Photoshop Extended)....577
Створення кадрової анімації....582
Створення анімацій на базі часової шкали (Photoshop Extended)....589
Перегляд відео та анімацій....596
Збереження і експорт відео та анімацій....599

Глава 19: Технічне формування зображень
Photoshop та MATLAB (Photoshop Extended)....609
Файли DICOM (Photoshop Extended)....611
Пакети зображень (Photoshop Extended)....613
Вимірювання (Photoshop Extended)....616
Підрахунок об'єктів на зображенні (Photoshop Extended)....621
Робота з файлами 3D (Photoshop Extended)....623

Глава 20: Автоматизація
Автоматизація за допомогою дій....629
Створення дій....633
Пакетна обробка файлів....636
Сценарії....641
Створення динамічної графіки....642

Глава 21: Комбінації клавіш
Персоналізація комбінацій клавіш....649
Стандартні комбінації клавіш....650

Покажчик....676

Глава 1: Початок роботи

Якщо нову програму поки що не встановлено, почніть з ознайомлення з інформацією щодо встановлення та інших попередніх заходів. Перед початком роботи з програмою прочитайте огляд довідки Adobe та численних ресурсів, доступних користувачам. У вашому розпорядженні - відеоінструкції, зовнішні модулі, шаблони, спільноти користувачів, семінари, навчальні посібники, RSS-канали тощо.

Установка

Вимоги

❖ Для перегляду повних системних вимог та рекомендацій для програми Adobe® ознайомтеся з файлом Read Me, що знаходиться на інсталяційному диску.

Установка програми

1 Закрийте усі програми Adobe, що наразі є відкритими на вашому комп'ютері.

2 Вставте у привід інсталяційний диск та дійте згідно інструкцій на екрані.

Примітка: *Більш детальна інформація знаходиться у файлі Read Me, що знаходиться на інсталяційному диску.*

Активація програми

Якщо у вас проста роздрібна ліцензія користувача програми Adobe, вам буде запропоновано активувати програму; це простий, анонімний процес, який необхідно завершити на протязі 30 днів з дня запуску програми.

Більш детальну інформацію щодо активації продукту можна знайти у файлі Read Me, що знаходиться на інсталяційному DVD-диску, або відвідавши сайт Adobe www.adobe.com/go/activation_ua.

1 Якщо діалогове вікно Активація не відкрито, виберіть "Довідка > Активувати".

2 Дотримуйтеся вказівок на екрані.

Примітка: *Якщо ви бажаєте встановити програму на іншому комп'ютері, Ви повинні спочатку деактивувати її на власному. Виберіть "Довідка > Деактивувати".*

Зареєструватися

Зареєструйте свій продукт, щоб отримати додаткову підтримку установки, повідомлення про оновлення та інші послуги.

❖ Щоб зареєструватися, додержуйтеся інструкцій на екрані у діалоговому вікні "Реєстрація", що з'явиться після того, як ви встановили та активували програму.

Якщо ви відклали реєстрацію, можна зареєструватися в будь-який момент, вибравши "Довідка > Реєстрація".

Файл Read Me

На інсталяційному диску міститься файл Read Me для вашої програми. (Цей файл також копіюється у теку програми під час установки продукту). Відкрийте файл, щоб прочитати важливу інформацію про наступне:

- Системні вимоги
- Установка (включаючи деінсталяцію програми)
- Активація та реєстрація
- Установка шрифтів
- Пошук та усунення несправностей

- Підтримка клієнтів
- Юридична інформація

Довідка Adobe

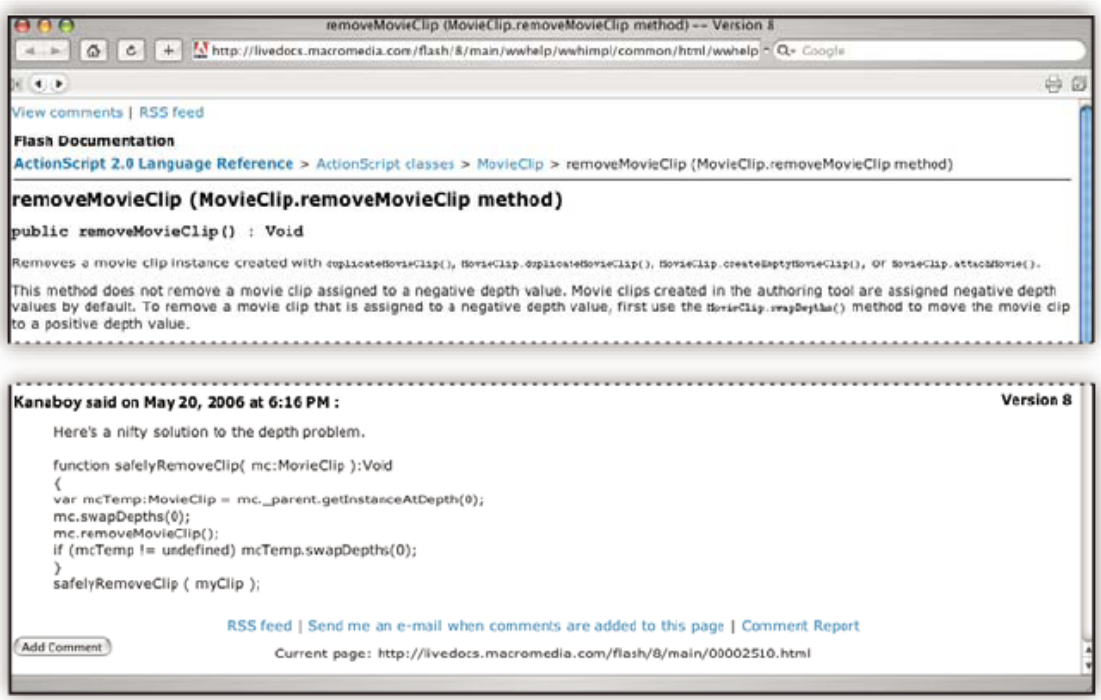
Ресурси Довідки Adobe

Документація для програми Adobe доступна у різних форматах.

Внутрішня Довідка та Довідка LiveDocs

Внутрішня Довідка забезпечує доступ до всього вмісту документації та інструкцій, доступних під час розповсюдження програми. Він доступний через Меню "Довідка" в програмі Adobe.

Довідка LiveDocs включає в себе весь вміст Внутрішньої Довідки, а також оновлення та посилання на додатковий вміст інструкцій, доступний у Web. Для деяких продуктів до тем довідки LiveDocs також можливо додавати коментарі. Знайдіть Довідку LiveDocs для вашого продукту в Центрі довідкових ресурсів Adobe на вебсайті www.adobe.com/go/documentation_ua.



Більшість версій Внутрішньої Довідки та Довідки LiveDocs дають можливість проводити пошук за допомогою систем Довідки багатьох продуктів. Теми також можуть містити посилання на відповідний вміст у Web або на тему в Довідці іншого продукту.

Вважайте і ту Довідку, що міститься в продукті, і Довідку у Web, центром доступу до додаткового вмісту та громад користувачів. Найбільш доповнені і сучасні версії Довідки завжди знаходяться у Web.

Документація Adobe PDF

Для найкращого друку Внутрішня Довідка також доступна у форматі PDF. Інші документи, такі як інструкції по установці або технічні описи, також можуть бути файлами PDF.

Вся документація у форматі PDF доступна в Центрі довідкових ресурсів Adobe, на вебсайті www.adobe.com/go/documentation_ua. Щоб продивитися документацію у форматі PDF, що її містить ваша програма, шукайте в теці "Документи" на інсталяційному або вкладеному DVD.

Друкована Документація

Друковані видання Внутрішньої Довідки можна придбати в магазині Adobe, на вебсайті www.adobe.com/go/store_ua. Також можна знайти книги, опубліковані видавничими партнерами Adobe, в магазині Adobe.

Друкований посібник по роботі з програмою додано до усіх Adobe Creative Suite® 3 продуктів, а окремі продукти Adobe можуть містити друкований посібник з початку роботи.

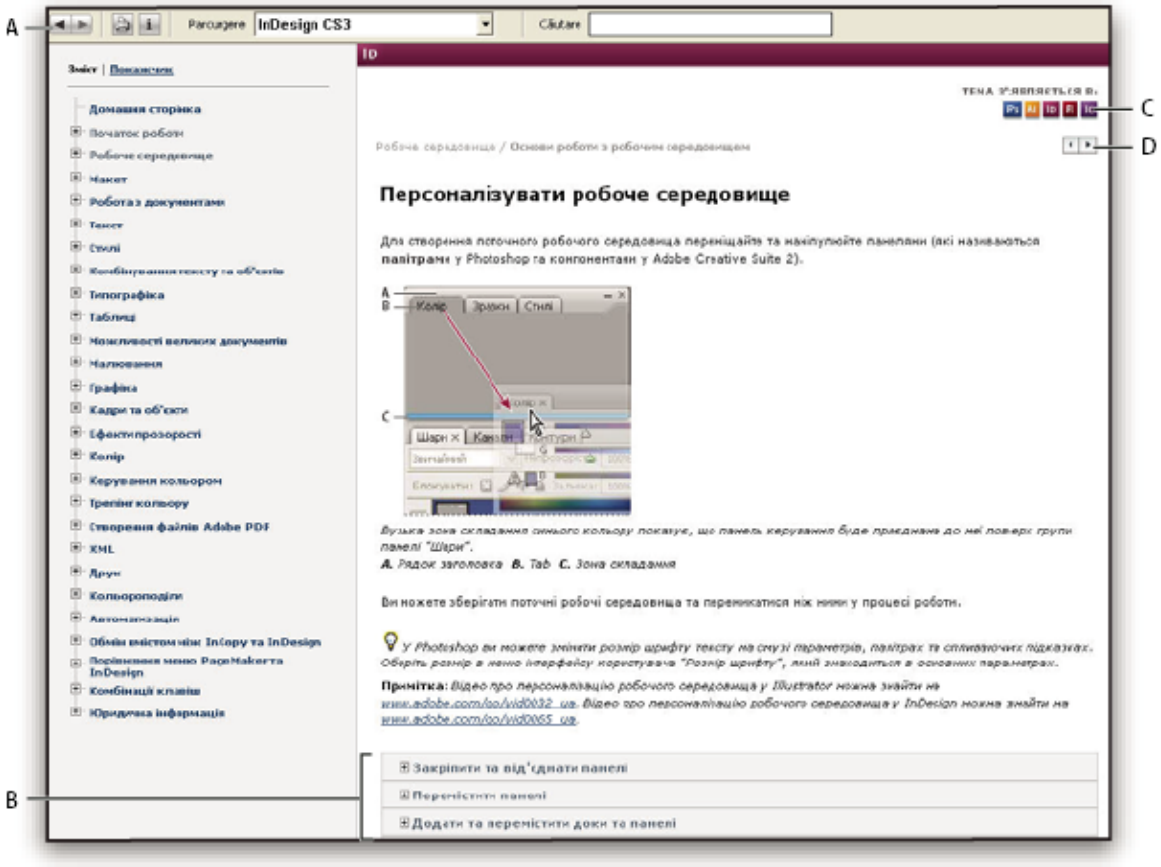
Як користуватися Довідкою в продукті

Внутрішня Довідка доступна через Меню "Довідка". Після запуску Adobe Help Viewer натисніть кнопку "Перегляд", щоб побачити додаткові продукти Adobe встановлені на вашому комп'ютері.

Ці елементи Довідки спрощують перехресне вивчання продуктів:

- Теми можуть містити посилання на довідкову систему іншого продукту або додатковий вміст в Інтернеті.
- Деякі теми спільно використовуються двома продуктами, або більше. Наприклад, якщо ви бачите тему Довідки зі значком Adobe Photoshop® та значком Adobe After Effects®, можна бути впевненим, що тема або описує подібні функції двох продуктів, або описує перехресні робочі процеси.
- Можна проводити пошук по багатьох системах Довідок різних продуктів.

Якщо ви шукаєте фразу, наприклад “інструмент форми”, візьміть її в лапки щоб переглянути лише ті теми, які містять обидва слова цієї фрази.



Довідка Adobe
A. *Кнопки "Вперед/Назад" (посилання, які відвідувалися раніше)* ***B.*** *Підтеми, які розгортаються* ***C.*** *Значки, які позначають спільні теми* ***D.*** *Кнопка "Попередня/Наступна" (теми розташовані по порядку)*

Спеціальні можливості

Довідка Adobe розроблена таким чином, що вона є доступною для людей з обмеженими можливостями, такими як обмеження руху, сліпота та дуже поганий зір. Внутрішня Довідка підтримує такі стандартні спеціальні можливості:

- Користувач може змінювати розмір шрифту стандартними командами контекстного меню.
- Для легшого розпізнання всі посилання підкреслені.
- Якщо текст посилання не відповідає назві призначення, на назву є посилання в атрибуті Заголовок тегу Прив'язка. Наприклад, посилання Попередня та Наступна містять заголовки попередньої та наступної тем.
- Вміст підтримує режим високої контрастності.
- Графіка без підписів містить додатковий текст.
- Кожний кадр має заголовок, що вказує на його призначення.
- Стандартні теги визначають структуру вмісту читання з екрана й інструментів перетворення тексту на мовлення.
- Форматування з контролем таблиць стилю, без вбудованих шрифтів.

Комбінації клавіш для елементів управління на панелі інструментів Довідки (Windows)
Кнопка "Назад" Alt+стрілка ліворуч

Кнопка "Вперед" Alt+стрілка праворуч

Друк Ctrl+P

Про кнопку Ctrl+I

Оглядове меню Alt+стрілка вниз або Alt+стрілка вгору, щоб переглянути Довідку для іншої програми

Поле для пошуку Ctrl+S, щоб поставити точку вставки у поле пошуку

Комбінації клавіш для навігації по Довідці (Windows)

- Для переміщення між панелями натисніть Ctrl+Tab (вперед) та Shift+Ctrl+Tab (назад).
- Для переміщення по посиланням і перетворення їх у контур в межах одного вікна натисніть Tab (вперед) або Shift-tab (назад).
- Для активації посилання, перетвореного у контур, натисніть Enter.
- Для збільшення тексту, натисніть Ctrl+ знак рівності.
- Для зменшення тексту, натисніть Ctrl+дефіс.

Ресурси

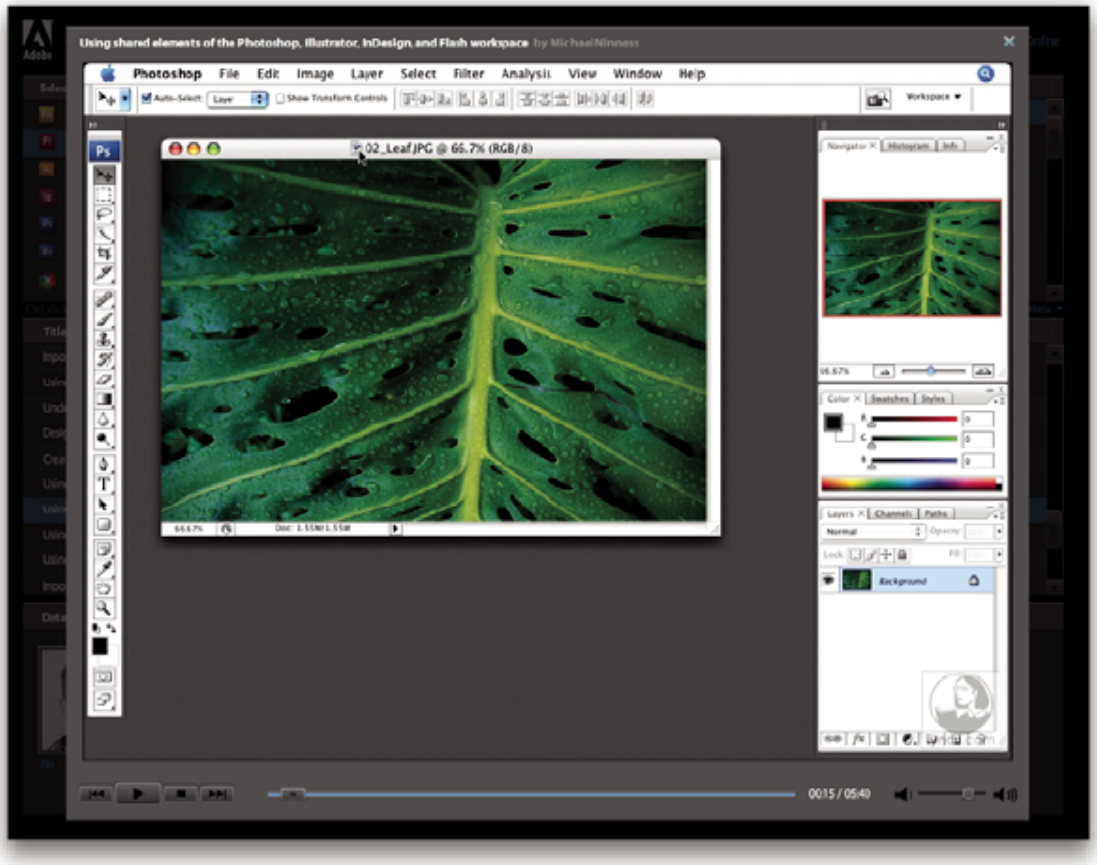
Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite 3 Video Workshop пропонує більше 200 навчальних відео, що охоплюють широкий спектр тем для професіоналів в області друку, Web, та відео.

Video Workshop можна використовувати для вивчання будь-якого продукту Creative Suite 3. Багато відео показують, як спільно використовувати програми Adobe.



Коли ви запускаєте Adobe Video Workshop, вкажіть програму, яку бажаєте вивчати і тему, яку бажаєте переглянути. Для більш сфокусованого і спрямованого навчання кожне відео можна переглянути більш докладно.



Громада учасників

Цим документом Adobe Systems запрошує громаду своїх користувачів поділитися своїм досвідом та знаннями. Adobe та lynda.com представляють учбові посібники та корисні поради від ведучих дизайнерів і розробників, таких як Джозеф Ловері, Катрін Айсман та Кріс Джорджденс. Ви маєте можливість побачити та почути експертів Adobe, таких як Лин Грілло, Грег Рьюис і Рассел Браун. В цілому, більше 30 експертів з продукції діляться своїми знаннями.

Учбові посібники та початкові файли

Adobe Video Workshop передбачає тренування як для початківців, так і для досвідчених користувачів. Також ви знайдете відео про нові можливості та ключові технології. Кожне відео охоплює одну тему і зазвичай триває близько 3-5 хвилин. Більшість відео забезпечено ілюстрованими учбовими посібниками та початковими файлами, отож ви можете роздрукувати докладні кроки та спробувати самостійно працювати з учбовим посібником.

Використання Adobe Video Workshop

Доступ до Adobe Video Workshop виконується з DVD, доданого до продукту Creative Suite 3. Він також доступний онлайн на вебсайті www.adobe.com/go/learn_videotutorials_ua. Adobe буде постійно додавати нові відео до Video Workshop онлайн, отож, перевіряйте сайт, щоб побачити останні оновлення.

Відео Photoshop CS3

Adobe Video Workshop охоплює широкий спектр тем для Adobe Photoshop® CS3 та Adobe Photoshop® CS3 Extended, включаючи наступні:

- Використання та вирівнювання шарів
- Як виділяти пікселі
- Застосування смарт-фільтрів

- Використання виправлення перспективи
- Друк фотографій

Також відео показують, як використовувати Photoshop CS3 з іншими продуктами Adobe:

- Використання спільних елементів Adobe Photoshop, Illustrator®, InDesign®, та Flash®
- Використання смарт-об'єктів та живого кольору
- Використання Bridge в робочому процесі з обробки фотографій

Для ознайомлення з учбовими відео посібниками Adobe Creative Suite 3, зайдіть до Adobe Video Workshop на вебсайті: www.adobe.com/go/learn_videotutorials_ua.

Додаткові компоненти

У вас є доступ до великої кількості ресурсів, які допоможуть вам працювати з більшістю програм Adobe. Деякі з цих ресурсів було встановлено на ваш комп'ютер під час процесу установки; додаткові корисні зразки та документи містяться на інсталяційному або вкладеному диску: Громадою Adobe Exchange також запропоновані унікальні допоміжні елементи, які містяться на вебсайті www.adobe.com/go/exchange_ua.

Установлені ресурси

Під час установлення програми, певна кількість ресурсів потрапляє до теки вашої програми. Щоб переглянути ці файли, перейдіть до теки з програмою на комп'ютері.

- Windows®: *[системний диск]*\Program Files\Adobe*[програма Adobe]*
- Mac OS®: *[системний диск]*/Applications/*[програма Adobe]*

Тека з програмою може містити наступні ресурси:

Зовнішні модулі Зовнішні модулі - це невеличкі програмки, які покращують або додають нові можливості до вашої програми. Після встановлення зовнішні модулі завжди з'являються у якості параметрів в Меню "Імпорт" або "Експорт", у якості файлового формату в оригінальних діалогових вікнах "Відкрити", "Зберегти як", та "Експорт", або у якості фільтрів у підменю "Фільтр". Наприклад, певна кількість модулів зі спецефектами автоматично встановлюється в теку з зовнішніми модулями, яка міститься в теці Photoshop CS3.

Стилі Стилі містять велику кількість корисних інструментів, уподобань, ефектів та зображень. Стилі продукту містять пензлі, зразки, групи кольорів, символи, довільні фігури, графіку та стилі шару, візерунки, текстури, дії, робочі середовища, та ін. Вміст стилів потрібно шукати в інтерфейсі користувача. Деякі стилі (наприклад, бібліотеки пензлів в Photoshop) є доступними, тільки якщо обрано відповідний інструмент. Якщо ви не бажаєте створювати ефект або зображення з робочого диска, зверніться по ідею до бібліотек стилів.

Шаблонів Файли шаблонів можна відкрити та продивитись з Adobe Bridge CS3, відкритого з Екрану привітання, або відкрити безпосередньо з Меню "Файл". В залежності від продукту, файли шаблонів можуть бути фірмовими бланками, бюлетенями та вебсайтами, або меню DVD та кнопками для відео. Кожен файл шаблонів професійно побудований і представляє приклад найкраще використання якоїсь з можливостей продукту. При потребі розпочати новий проект шаблони можуть бути дуже важливими ресурсами.



Зразки Файли зразків включають в себе більш складне оформлення і мають змогу продемонструвати нові можливості. Ці файли демонструють вам цілий діапазон доступних творчих можливостей.

Шрифти Ваш продукт Creative Suite містить декілька шрифтів OpenType® та сімейств шрифтів. Під час установки шрифти копіюються на ваш комп'ютер.

- Windows: *[системний диск]*\Windows\Font\
- Mac OS X: *[системний диск]*/Library/Fonts

Інформацію щодо установки шрифтів шукайте в файлі Read Me на інсталяційному DVD диску.

Вміст DVD

Інсталяційний DVD диск або DVD диск вмісту, доданий до програмного продукту, містить додаткові ресурси для використання разом із програмою. Тека "Корисні дрібниці" містить специфічні файли програмного продукту, такі як шаблони, зображення, стилі, дії, модулі та ефекти, а також підтеки для Шрифтів та Фотографій. Тека "Документація" містить PDF-версію Довідки, технічну інформацію та інші документи, такі як зразки паперів, довідники та інформація про спеціалізовані функції.

Adobe Exchange

Щоб отримати більше безкоштовного вмісту завітайте до вебсайта www.adobe.com/go/exchange_ua. Це онлайн-громада, де користувачі завантажують і обмінюються тисячами безкоштовних дій, розширень, модулів та іншого вмісту призначеного для використання з програмними продуктами Adobe.

Домашня сторінка Bridge

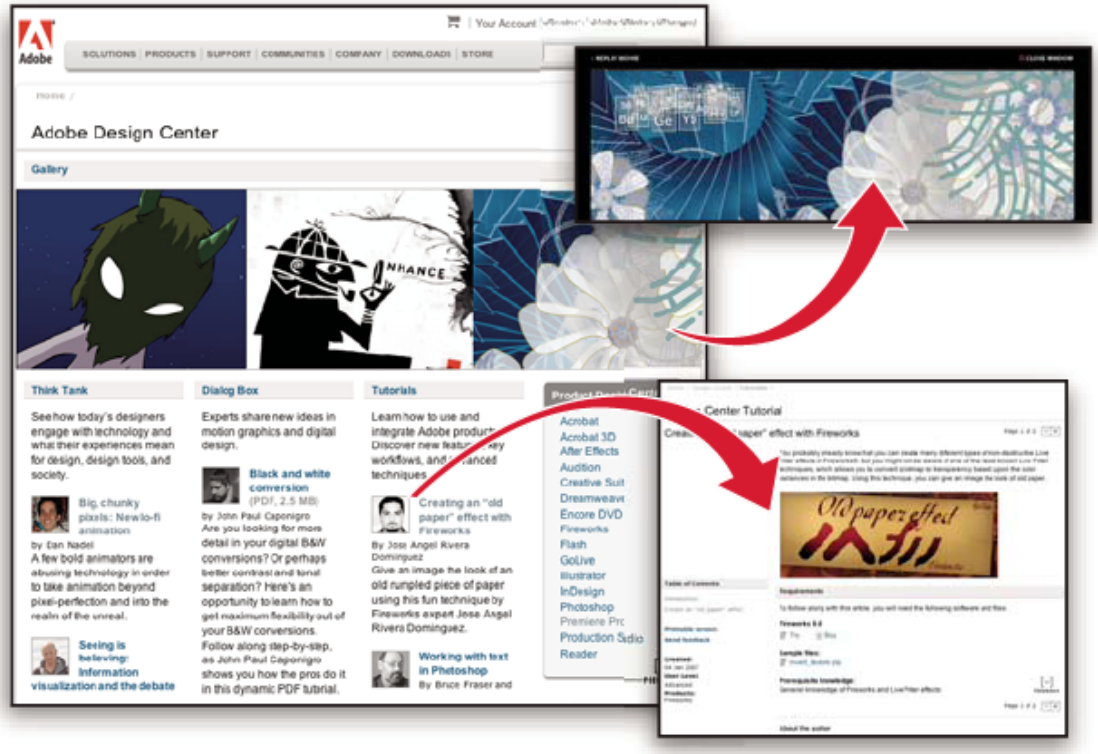
Bridge Home, нова ціль в Adobe Bridge CS3, забезпечує зручне розташування найновішої інформації про все програмне забезпечення Adobe Creative Suite 3 в одному місці. Запустіть Adobe Bridge, далі клацніть значок Bridge Home зверху Панелі "Обране", щоб побачити останні поради, новини та та ресурси стосовно інструментів Creative Suite.

Примітка: *Bridge Home може бути недоступним всіма мовами.*



Центр Adobe Design Center

Adobe Design Center пропонує статті, ідеї та інструкції від експертів цієї галузі, провідних розробників та видавничих партнерів Adobe. Новий вміст додається щомісяця.



Ви можете знайти тисячі учбових посібників для програмних продуктів, призначених для дизайну, а також вивчити підказки та методи за допомогою відео, учбових посібників HTML або розділів книги прикладів.

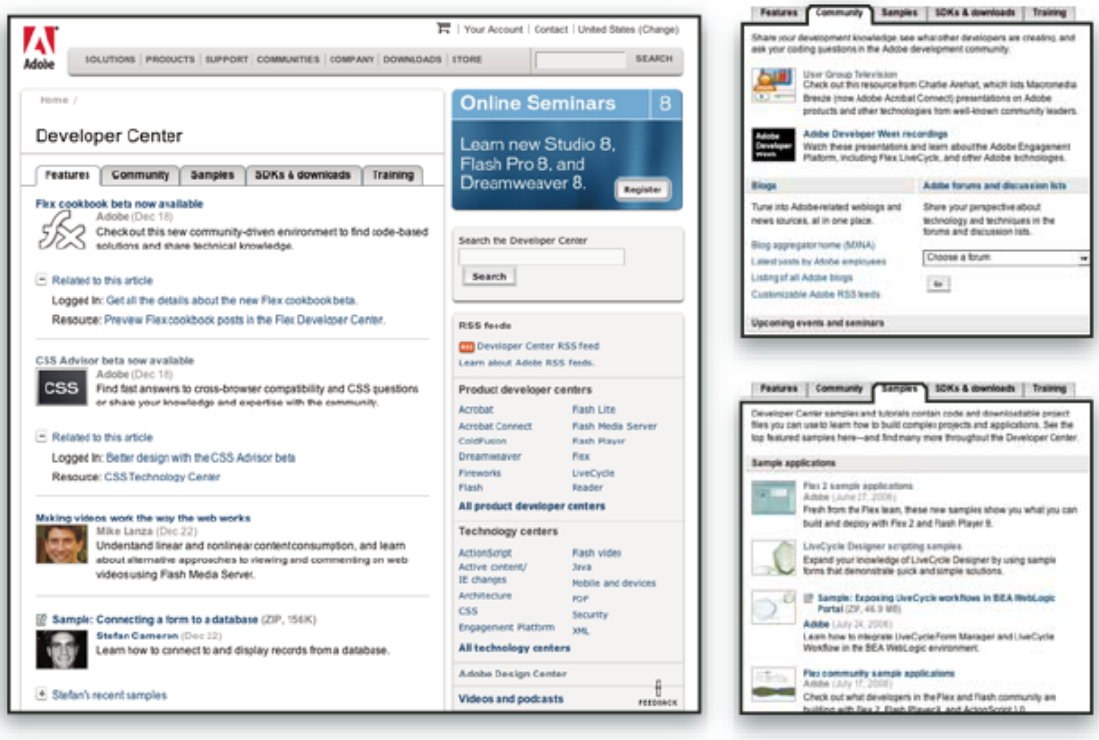
Нові ідеї - це основа Think Tank, діалогового вікна та Галереї:

- В статтях Think Tank розглядається, як сучасні дизайнери залучають технології та що означає їхній досвід для оформлення, інструментів оформлення та суспільства.
- В діалоговому вікні експерти обмінюються новими ідеями в області рухомої графіках та цифрового оформлення.
- В Галереї показано, як митці обговорюють оформлення в русі.

Відвідайте Adobe Design Center на вебсайті www.adobe.com/designcenter.

Центр Adobe Developer Center

Adobe Developer Center забезпечує зразки, учбові посібники, статті та ресурси громади для розробників, які створюють Інтернет-програми, вебсайти, вміст для мобільних пристроїв та інші проекти з використанням програмних продуктів Adobe. Developer Center також містить ресурси для розробників, які розробляють модулі для програмних продуктів Adobe.



На додаток до зразка коду та учбових посібників ви знайдете RSS, онлайн-семінари, документацію (SDK), керівництва щодо сценаріїв та інші технічні ресурси.

Відвідайте Adobe Developer Center на вебсайті www.adobe.com/go/developer_ua.

Підтримка клієнтів

Відвідайте Adobe Support на вебсайті www.adobe.com/support, щоб знайти інформацію щодо усунення несправностей для вашого програмного продукту та дізнатися про безкоштовні та оплачувані варіанти отримання технічної підтримки. Скористайтесь посиланням Навчання, щоб отримати доступ до книжок Adobe Press; великої кількості навчальних ресурсів, програм сертифікації програмного забезпечення Adobe тощо.

Завантаження

Відвідайте вебсайт www.adobe.com/go/downloads_ua, щоб отримати безкоштовні оновлення, пробні версії та інші корисні програми. Крім того, Adobe Store (на вебсайті www.adobe.com/go/store_ua) надає доступ до тисяч зовнішніх

модулів від інших розробників, допомагаючи вам автоматизувати завдання, індивідуалізувати робочі процеси, створювати спеціалізовані професійні ефекти тощо.

Adobe Labs

Adobe Labs надає можливість спробувати та оцінити нові сучасні технології та продукти від компанії Adobe.

На Adobe Labs у вас є доступ до таких ресурсів:

- Передвипускові програми та технології
- Зразки кодів та найкращі інструкції для прискорення вашого навчання
- Ранні версії програмного продукту та технічна документація
- Форуми, wiki-вміст та інші спільні ресурси, призначені для допомоги у взаємодії з іншими розробниками - однодумцями.

Adobe Labs заохочує процес спільної розробки програмного забезпечення. В цьому оточенні клієнти швидко освоюють нові програмні продукти та технології. Adobe Labs також є форумом для відгуків про більш ранні версії, які команда розробників Adobe використовує для створення програм, що відповідають потребам та побажанням громади.

Відвідайте Adobe Labs на вебсайті www.adobe.com/go/labs_ua.

Громади користувачів

Громади користувачів містять форуми, електронні мережні щоденники та інші ресурси для користувачів, які можуть спільно використовувати технології, інструменти та інформацію. Користувачі мають можливість ставити питання а також дізнатись, як інші користувачі отримують максимум можливостей свого програмного забезпечення. Форуми користувачів доступні англійською, французькою, німецькою та японською; електронні мережні щоденники ведуться різними мовами.

Щоб зайти на форум або в електронний мережний щоденник, відвідайте вебсайт www.adobe.com/communities.

Що нового?

Поліпшення швидкодії

Удосконалений інтерфейс

Скористайтеся прикріплюваними елементами, що самоналаштовуються, передналаштуваннями робочого середовища для спеціалізованих завдань та іншими деталями удосконаленого інтерфейсу. Див. "Основи робочого середовища" на сторінці 14.

Звіт Zoomify

Експортуйте зображення з повною роздільністю у формат Zoomify, щоб отримати змогу розмістити їх в Інтернеті або передати по електронній пошті, не зменшуючи роздільності. Див. "Експорт у формат Zoomify" на сторінці 523.

Adobe Bridge CS3 зі стеками та фільтрами

Організовуйте та обробляйте файли зображень за допомогою нових інструментів — інструмента "Лупа", фільтрів та стеків — в Adobe Bridge.

Поліпшені засоби друку

Керування кольором та удосконалені можливості перегляду перед друком допоможуть вам краще контролювати якість друку. Див. "Друк з Photoshop" на сторінці 498.

Adobe Device Central

Створюйте та переглядайте ілюстрації, призначені для використання в мобільному телефоні або іншому мобільному пристрої, та перегляньте, як ваше фото виглядатиме на різних пристроях. Див. Перевірка зображень Photoshop для мобільних пристроїв за допомогою Adobe Device Central на сторінці 455.

Наступне покоління Camera Raw

Обробка необроблених даних — з найвищою якістю — з більш ніж 150 цифрових камер. Також можна застосувати можливості обробки Camera Raw до файлів JPEG та TIFF. Див. "Camera Raw" на сторінці 89.

Удосконалення редагування зображень

Смарт-фільтри

Збережіть цілісність даних зображення під час покращення вашого зображення за допомогою гнучкого, неруйнівного смарт-фільтра. Ці фільтри можна додавати, заміняти та редагувати у будь-який час. Див. "Про смарт-фільтри" на сторінці 320.

Чорно-біле перетворення

Швидко перетворіть кольори зображення на монохромні, або використайте Photoshop для аналізу зображення та визначення параметрів перетворення. See "Перетворення кольорового зображення на монохромне" на сторінці 172.

Удосконалені криві

Використовуйте стилі корекції кольорів для автоматичного налаштування кривих. Ви також можете самостійно розробляти стилі кривих. Див. "Огляд кривих" на сторінці 165.

Налаштовані Інструменти клонування та відновлення з попереднім переглядом перекриття

Керуйте чисельними джерелами клонування, а також обертайте і масштабуйте кожне джерело клонування. Також ви можете переглянути перекриття джерела клонування під час малювання. Див. "Ретушування інструментом "Клонувальний штамп"" на сторінці 198.

Розширені можливості 32-розрядних HDR-зображень

Зберіть кадровані експозиції, а потім об'єднайте їх в одне 32-розрядне HDR-зображення з максимальним діапазоном та точністю, використовуючи майже всі інструменти та можливості Photoshop, включаючи пензлі, шари, інструменти "Виділення", та ін. Див. "Зображення з високим динамічним діапазоном" на сторінці 79.

Поліпшення комбінування

Інструмент "Швидке виділення"

Швидко і точно зробіть виділення об'єкта неправильної форми без трасування країв об'єкта вручну. Просто намалюйте виділення за допомогою інструмента "Пензель" та застосуйте автоматичне покращення країв для точнішого виділення. Див. "Виділення за допомогою інструмента "Швидке виділення"" на сторінці 254.

Уточнити властивості краю

Змініть краї виділення, розширяючи їх, стискаючи, розтушовуючи та згладжуючи за допомогою бігунців. Уточнення краю — це простий, гнучкий спосіб змінити межі виділення. See "Уточнення країв виділення" на сторінці 261.

Photomerge з додатковими можливостями вирівнювання й накладання.

Photoshop допоможе вам у створенні комбінованих зображень з розширеними можливостями. Помістіть зображення з вмістом, що перекривається, на різні шари та дозвольте Photoshop проаналізувати вміст і плавно поєднати зображення в одне суцільне зображення. Див. "Створення панорамних зображень" на сторінці 244.

3D та розширені можливості руху

"Виправлення перспективи" з підтримкою 3D

Редагуйте зображення у перспективі, вздовж кількох площин, під будь-якими кутами, і експортуйте інформацію 3D у формати, підтримувані 3D-програмами. Див. розділ "Виправлення перспективи" на сторінці 230.

3D-візуалізація та редагування текстур (Photoshop Extended)

Імпортуйте 3D-моделі, змінюйте положення моделей, освітлення або візуалізацію; редагуйте текстури моделей та з легкістю поєднуйте моделі з 2D-вмістом. Див. "Робота з 3D-файлами (Photoshop Extended)" на сторінці 623.

Рухома графіка та відеошари (Photoshop Extended)

Під час редагування відео опрацьовуйте окремо кожний кадр або додавайте до відео шари та створюйте правки, які будуть застосовані до кожного кадру. Окрім інтерфейсу на основі кадрів, палітра "Анімація" тепер містить нову шкалу часу з можливостями ключового кадру. Див. "Відео та анімація у Photoshop" на сторінці 561.

Розфарбування відео (Photoshop Extended)

Швидко знайдіть та відредагуйте інструментами Photoshop будь-який кадр файла з фільмом. Такі можливості Photoshop, як малювання, ретушування, редагування на піксельному рівні доступні для кожного кадру вашого файла з фільмом. Див. Малювання кадрів на відеошарах (Photoshop Extended) на сторінці 574.

Комплексний аналіз зображення

Вимірювання (Photoshop Extended)

Зв'яжіть із зображенням шкалу вимірювання та вимірюйте довжину, площу, периметр, щільність та інші величини в точних одиницях. Запишіть результати до журналу вимірювань, а також експортуйте дані вимірювання до електронної таблиці або бази даних. Див. "Про вимірювання" на сторінці 616.

Інструмент "Лінійка та підрахунок"

Вимірюйте довжину діагоналі зображення або порахуйте деталі зображення чи виділення. Рахувати можна вручну, автоматично або за допомогою сценарію. Див. Рахування объектів на зображенні (Photoshop Extended) на сторінці 621.

Підтримка файлів DICOM (Photoshop Extended)

Відкривайте, редагуйте, коментуйте або публікуйте однокадрові або багатокадрові радіологічні зображення. Переглядайте та редагуйте метадані, збережені у файлах DICOM. Див. "Файли DICOM (Photoshop Extended)" на сторінці 611.

Підтримка MATLAB (Photoshop Extended)

Зайдіть у Photoshop із запрошення на ввід команди MATLAB (Matrix Laboratory), запустіть підпрограми обробки зображень та перегляньте результати у Photoshop. Див. "Photoshop та MATLAB (Photoshop Extended)" на сторінці 609.

Обробка стеку зображень

Поєднуйте кілька зображень та застосовуйте додаткові параметри візуалізації для створення вдосконалених комбінованих зображень, усуваючи шум та небажаний вміст. Див. "Стеки зображень (Photoshop Extended)" на сторінці 613.

Глава 2: Робоче середовище

Робоче середовище Adobe Photoshop організовано так, аби ви могли зосередитися на створені та редагуванні зображень. Робоче середовище включає меню та різноманітні інструменти і палітри для перегляду, редагування та додавання елементів до ваших зображень.

Основи робочого середовища

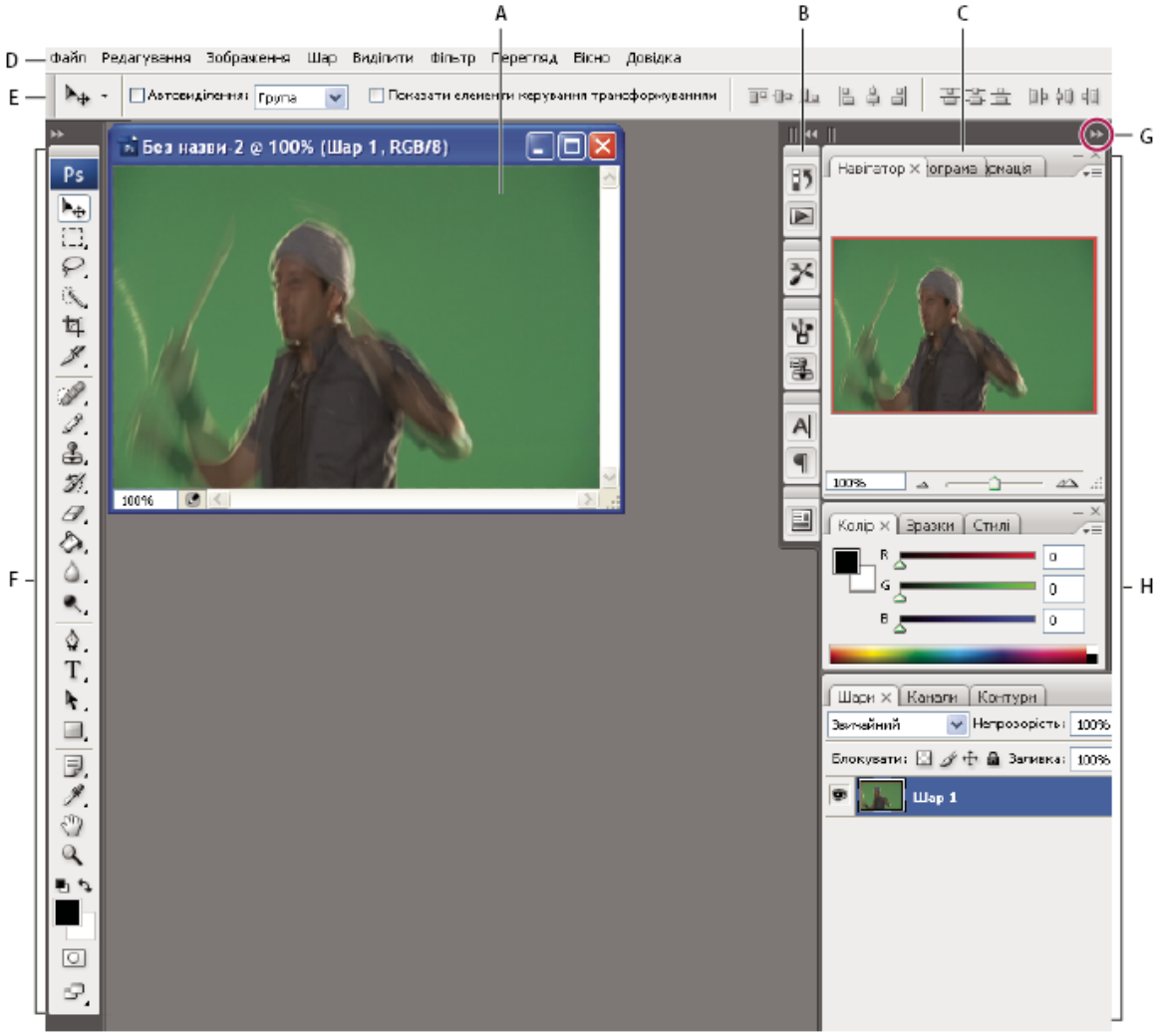
Перегляд робочого середовища

Ви створюєте та маніпулюєте документами та файлами за допомогою різних елементів управління, таких як панелі, смуги та вікна. Будь-яке розміщення цих елементів називається *робочою площею*. Під час першого запуску елементу Adobe Creative Suite ви бачите робоче середовище за замовчуванням, яке ви можете персоналізувати до завдань, які вам потрібно виконувати. Наприклад, ви можете створити одну робочу площу для редагування та іншу для перегляду, зберегти їх, а потім переключатися між ними у процесі роботи.

Ви можете повернутися параметрів робочої площі встановлених за замовчуванням, коли вам буде завгодно, обравши параметр за замовчуванням, натиснувши "Вікно" > меню "Робоче середовище".

Хоча робочі середовища відрізняються у Flash, Illustrator, InCopy, InDesign та Photoshop управління їхніми елементами здійснюється за майже однаковим принципом. Робоче середовище Photoshop, як правило, за замовчуванням має наступний вигляд:

- *Смуга меню*, яка знаходиться уверху та організовує команди під різними меню.
- *Панель інструментів* (у Photoshop вона називається *палітра інструментів*) містить у собі інструменти для створення, редагування зображень, ілюстрацій, елементів сторінок і т.ін. Споріднені інструменти згруповані в одному місці.
- *Панель керування* (у Photoshop вона називається *смуга параметрів*) відображує параметри для поточно обраного інструменту. (Flash не має панелі керування.)
- *Вікно документа* (у Flash воно називається *каскад*) відображує файл, над яким ви працюєте.
- *Панелі* (у Photoshop *палітри*) допомагають слідкувати та модифікувати роботу. Приклади містять у собі часову шкалу у Flash та палітру "Шари" у Photoshop. Певні панелі відображуються за замовчуванням, але ви можете додати будь-яку панель, обравши її з меню "Вікно". Багато панелей мають меню із параметрами, специфічними для даної панелі. Панелі можуть групуватися, накладатися або закріплюватися.



Робоче середовище Photoshop за замовчуванням
A. *Вікно документа* ***B.*** *Док панелей згорнутий до значків* ***C.*** *Заголовок панелі* ***D.*** *Рядок меню* ***E.*** *Смуга параметрів* ***F.*** *Палітра інструментів* ***G.*** *Кнопка "Згорнути до значків"* ***H.*** *Три групи палітр (панелей) закріплених у вертикальному доці*

Відео про робочі середовища можна знайти на www.adobe.com/go/vid0187_ua.

Сховати або показати панелі

- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Для того, щоб сховати або відобразити панель, в тому числі й панель інструментів та смуги параметрів або панель керування, натисніть клавішу Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Для того, щоб сховати або відобразити панель, окрім панелі інструментів та смуги параметрів або панелі керування, натисніть комбінацію клавіш Shift+Tab.

Ви можете тимчасово відображати ці панелі, які приховуються за допомогою даних методів, розмістивши курсор на краю вікна програми (Windows) або на край монітора (Mac OS), зупинившись при цьому курсором миші на смузі, яка з'явилася.

- (Flash) Для того, щоб сховати або показати панелі, натисніть F4.

Відображати панель параметрів меню

❖ Розмістіть курсор на значку панелі меню у верхньому правому кутку панелі та натисніть на кнопку миші.

(Illustrator) Налаштувати яскравість панелі

❖ У параметрах інтерфейсу користувача перемістіть повзунок яскравості. Цей елемент керування впливає на всі панелі, включаючи і панель керування.

Змінити конфігурацію панелі "Інструменти"

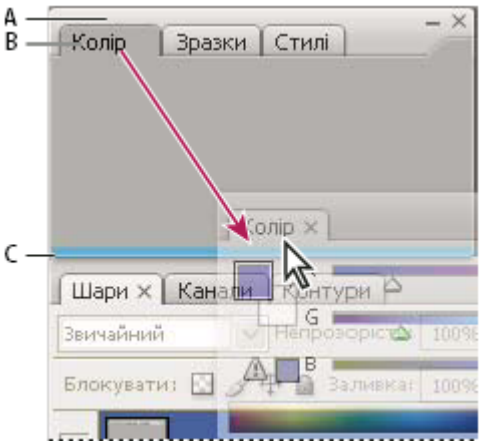
Ви можете відображати інструменти на панелі інструментів у вигляді однієї колонки або у вигляді двох колонок розміщених одна біля одної.

У InDesign ви також можете переключатися з однієї колонки на дві, налаштувавши параметр у інтерфейсі уподобань.

❖ Клацніть на подвійній стрілці зверху на панелі інструментів.

Персоналізувати робоче середовище

Для створення поточного робочого середовища переміщайте та маніпулюйте панелями (які називаються *палітрами* у Photoshop та компонентами у Adobe Creative Suite 2).



Вузька зона складання синього кольору показує, що панель керування буде приєднана до неї поверх групи панелі "Шари".
***A.** Рядок заголовка **B.** Tab **C.** Зона складання*

Ви можете зберігати поточні робочі середовища та перемикатися між ними у процесі роботи.

У Photoshop ви можете змінити розмір шрифту тексту на смузі параметрів, палітрах та спливаючих підказках. Оберіть розмір в меню інтерфейсу користувача "Розмір шрифту", який знаходиться в основних параметрах.

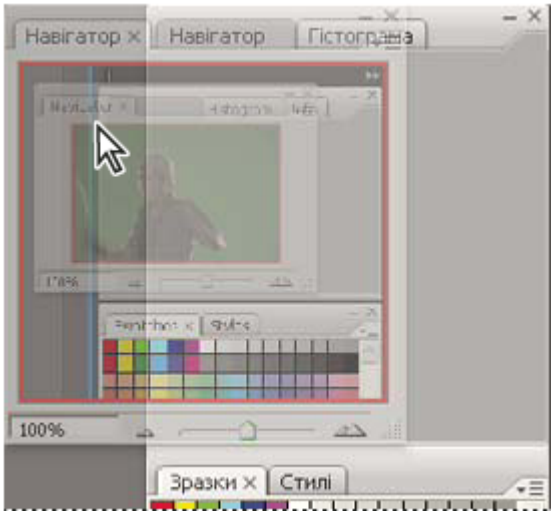
***Примітка:** Відео про персоналізацію робочого середовища у Illustrator можна знайти на www.adobe.com/go/vid0032_ua. Відео про персоналізацію робочого середовища у InDesign можна знайти на www.adobe.com/go/vid0065_ua.*

Закріпити та від'єднати панелі

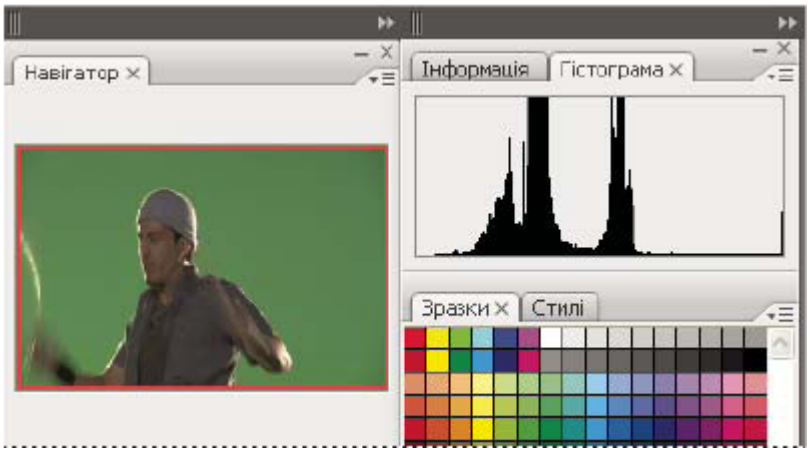
док - це сукупність панелей або груп панелей, які відображуються одночасно та, як правило, розміщені вертикально. Закріплення та від'єднання панелей здійснюється шляхом їх переміщення у док або із нього.

***Примітка:** Закріплення - не те саме, що накладання. Стек - сукупність спливаючих панелей або їх груп, які зібрані внизу.*

- Для закріплення панелі її необхідно перетягнути за ярлик в док, який знаходиться зверху, знизу або між іншими панелями.
- Для закріплення групи панелей перетягніть її за заголовок панелі (пуста векторна смуга, яка знаходиться поверх ярликів) у док.
- Для переміщення панелі або групи панелей перетягніть їх за ярлик або заголовок панелі із доку. Ви можете перетягнути панель у інший док або зробити її спливаючою.



Синє вертикальне виділення панелі "Навігатор", яку перетащили до нового доку



Тепер панель "Навігатор" у власному доці

Для того, щоб запобігти заповненню всього місця у доці панелями, перетягніть нижній край доку вверх таким чином, щоб він не торкався із краєм робочого середовища.

Перемістити панелі

Під час переміщення панелей ви бачите виділені синім кольором*зони складання*, це площі, куди ви можете переміщати панель. Наприклад, ви можете перемістити панель вверх або вниз всередині доку шляхом перетягування її у вузьку синю зону складання, яка знаходиться поверх або внизу іншої панелі. Якщо ви перетягуєте панелі не до зони складання, вона стає вільною у робочому середовищі.

- Потягніть за ярлик панелі, щоб перемістити її.
- Для переміщення групи панелей або стеку вільно спливаючих панелей перетягніть заголовок панелі.

Щоб запобігти закріпленню панелей під час переміщення, натисніть клавішу Ctrl (Windows) або Control (Mac OS).

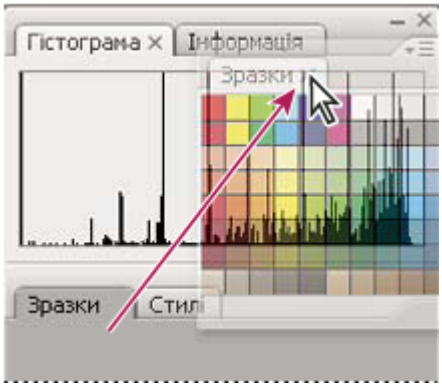
Додати та перемістити доки та панелі

Якщо ви переміщуєте із доку всі панелі, док зникає. Ви можете створювати нові доки шляхом переміщення панелей у зони складання, які знаходяться поряд із існуючими доками, або по краях робочого середовища.

- Для видалення панелі натисніть на значок закриття (він має вигляд X та знаходиться у верхньому правому кутку ярлику) або зніміть відповідний прапорець у меню "Вікно".
- Для додавання панелі оберіть панель у меню "Вікно" та закріпіть її у бажаному місці.

Маніпулювати групами панелей

- Для переміщення панелі у групу перетягніть її ярлик до виділеної зони складування, яка знаходиться вверху групи.

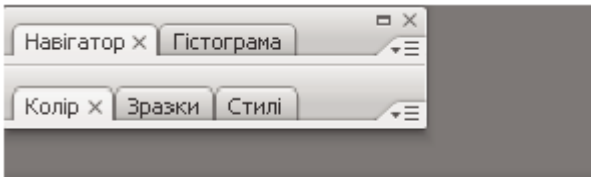


Додавання панелі до групи панелей

- Для переставляння панелей у групі перетягніть ярлик панелі до нового місця розташування у групі.
- Для видалення панелі з групи, щоб вона вільно спливала, перетягніть її за ярлик за межі групи.
- Для того, щоб панель з'явилася попереду своєї групи, натисніть її ярлик.
- Для одночасного переміщення згрупованих панелей потягніть їх за рядок заголовка (він знаходиться понад ярликами).

Стекувати панелі, які вільно спливають

Коли ви перетаскуєте панель із її доку, але не в зону складання, панель спливає вільно, дозволяючи вам розмістити її будь-де у робочому середовищі. Панелі також можуть вільно спливати у робочому середовищі, коли їх вперше обирають у меню "Вікно". Ви можете стекувати вільно спливаючі панелі або їх групи, щоб вони переміщалися у вигляді сукупності, коли ви перетягуєте самий верхній заголовок панелі. (Панелі, які є частиною доку не можуть стекуватися або переміщатися у сукупності.)



Вільно спливаючі стековані панелі

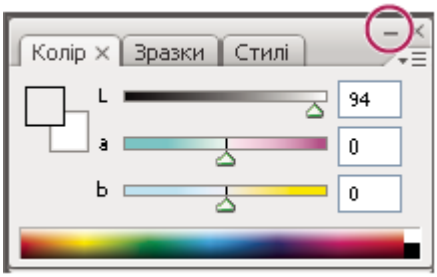
- Для стекування панелей, які вільно спливають перетягніть їх за ярлик до зони складання, яка знаходиться у верхній частині іншої панелі.
- Для зміни порядку стекування перетягніть панель вверх або вниз за ярлик.

  Примітка: *Переконайтеся, що ви відпустили ярлик над вузькою зоною складання між панелями, а не над широкою зоною, яка знаходиться у заголовку панелі.*
- Для переміщення панелі або групи панелей зі стеку, щоб вони спливали самі, перетягніть їх за ярлик або заголовок панелі.

Змінити розмір або мінімізувати панелі

- Для зміни розміру панелі потягніть за сторону панелі або за блок керування, який знаходиться у нижньому правому кутку панелі. Розмір деяких панелей, наприклад панелі керування у Photoshop, не можна змінити просто потягнувши за її сторону.
- Для зміни ширини всіх панелей у доці перетягніть площу захвату, яка знаходиться уверху зліва від доку.
- Для мінімізації панелі, групи панелей або стеку панелей натисніть кнопку "Мінімізувати" на її заголовку.

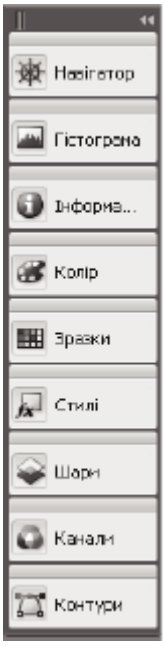
Ви можете відкривати меню панелі навіть тоді, коли вона мінімізована.



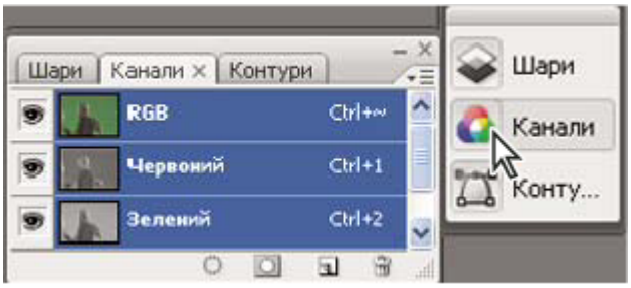
Кнопка "Мінімізувати"

Маніпулювати панелями, згорнутими до значків

Згортайте панелі до значків зменшення кількості зайвих зображень на робочому середовищі. (Іноді панелі згортаються до значків у встановленому за замовчуванням робочому середовищі.) Клацніть на значку панелі для того, щоб вона розгорнулася. За один раз ви можете розгорнути лише одну панель або групу панелей.



Панелі, згорнуті до значків



Панелі, роззгорнуті зі значків

- Для згортання або розгортання всіх панелей у доці натисніть на подвійну стрілку, яка знаходиться у верхній частині доку.
- Для зміни розміру значків панелі таким чином, щоб відображувалися лише самі значки (а не ярлики), перетягуйте площу захвату , яка знаходиться у верхній частині дока, у напрямку до значків, поки не зникне текст. (Для відображення тексту перетягніть площу захвату поза межі панелей.)
- Для розширення значку однієї панелі натисніть на нього.

- Для згортання розширеної панелі до розміру значка натисніть на її ярлик, значок або подвійну стрілку на заголовку панелі.

Якщо ви обираєте пункт "Автоматичне згортання панелей у вигляді значків" на інтерфейсі у параметрах інтерфейсу користувача, розгорнутий значок панелі буде згортатися автоматично, коли ви натискатимете клавішею поза його межами.

- Для додавання панелі або групи панелей до доку значків перетягніть їх за ярлик або заголовок панелі. (Панелі автоматично згортаються до значків, коли додаються до доку значків.)
- Для переміщення значку панелі (або значку групи панелей) перетягніть смугу, яка з'явиться понад значком. Ви можете перетягувати значки панелей вверх та вниз у доці, в інші доки (де вони з'являються у стилі панелей доку) або за межі доку (де вони з'являються у вигляді розгорнутих вільно спливаючих панелей).

Зберегти, видалити та переключитися між робочими середовищами

Зберігаючи поточний розмір та розташування панелей як робочих середовищ із іменами, ви можете відновити дане робоче середовище навіть тоді, коли ви переміщаєте або закриваєте панель. Назви робочих середовищ з'являються в меню "Вікно" > "Робоче середовище".

У Photoshop збережене робоче середовище може містити окремі набори комбінацій клавіш та меню.

Зберегти персоналізоване робоче середовище

1 У конфігурації робочого середовища, яке ви хочете зберегти, виконайте наступне:

- (Photoshop, Illustrator, InDesign) Оберіть "Вікно" > "Робоче середовище" > "Зберегти робоче середовище".
- (Flash) Оберіть "Вікно" > "Робоче середовище" > "Зберегти поточне" або оберіть команду "Зберегти поточне" у меню "Робоче середовище", що знаходиться у смузі редагування.
- (Photoshop) Оберіть команду "Зберегти робоче середовище" у меню "Робоче середовище" на смузі параметрів.

2 Надрукуйте ім'я робочого середовища.

3 (Photoshop) Під введенням даних оберіть один або декілька параметрів:

Розміщення палітри	**Зберігає розташування поточної панелі.**
Комбінації клавіш	**Зберігає поточний набір комбінацій клавіш.**
Меню	**Зберігає поточний набір меню.**

4 Натисніть OK.

Відображати або перемикати між робочими середовищами

Flash, Illustrator, InDesign та Photoshop мають попередньо налаштовані робочі середовища, вони створені для того, щоб полегшувати виконання певних завдань.

- Виберіть "Вікно" > "Робоче середовище" та оберіть робоче середовище.
- (Photoshop) Оберіть робоче середовище у меню "Робоче середовище" на смузі параметрів.
- (Flash) Оберіть робоче середовище у меню "Робоче середовище" на смузі редагування.

(InDesign та Photoshop) Застосовуйте комбінації клавіш до кожного робочого середовища для швидкої навігації між ними.

Видалити персоналізоване робоче середовище

- (Illustrator) Оберіть "Вікно" > "Робоче середовище" > "Керування робочими середовищами", виділіть робоче середовище та натисніть на значок "Видалити".
- (InDesign) Оберіть "Вікно" > "Робоче середовище" > "Видалити робоче середовище", виділіть робоче середовище та натисніть "Видалити".

- (Flash) Оберіть пункт "Керування" з меню "Робоче середовище", що знаходиться у смузі редагування, виділіть робоче середовище та натисніть "Видалити". Інакше дану операцію можна виконати так: оберіть "Вікно" > "Робоче середовище" > "Керування", виділіть робоче середовище та натисніть "Видалити".
- (Photoshop) Оберіть команду "Видалити робоче середовище" у меню "Робоче середовище" на смузі параметрів. Інакше дану операцію можна виконати так: оберіть "Вікно" > "Робоче середовище" > "Видалити робоче середовище", виділіть робоче середовище та натисніть "Видалити".

(Photoshop) Розпочати із останнього або встановленого за замовчуванням розташування палітр

Коли ви запускаєте Photoshop, палітри можуть відображуватися у місцях за замовчуванням або з'являтися у тому вигляді, в якому ви їх використовували востаннє.

❖ На уподобаннях інтерфейсу:

- Для відображення палітр у їхньому останньому місці розташування оберіть пункт "Запам'ятати місце розташування палітр".
- Для відображення палітр у їхньому місці розташування за замовчуванням зніміть прапорець із пункту "Запам'ятати місце розташування палітр".

Показ або приховування підказок інструментів

❖ В "Уподобаннях інтерфейсу" позначте або зніміть позначку з пункту "Показувати підказки інструментів".

Примітка: *Підказки інструментів можуть бути недоступні в деяких діалогових вікнах.*

Adobe Bridge

Adobe® Bridge являє собою міжплатформну програму, що інтегрується з компонентами Adobe® Creative Suite® 3, допомагаючи вам розмістити, організувати та переглянути ресурси, які вам потрібні для створення друкованих зображень, web, відео- та аудіовмісту. Ви можете запустити Bridge з будь-якого компоненту Creative Suite, а також використовувати його для доступу як до ресурсів Adobe, так і до сторонніх.

За допомогою Adobe Bridge ви маєте можливість:

- Управляти зображеннями, знятим матеріалом та звуковими файлами: Переглядайте, шукайте, сортуйте та обробляйте файли у Bridge без відкриття конкретної програми. Ви також можете редагувати метадані файлів, використовувати Bridge для розташування файлів у ваших документах, проектах або композиціях.
- Управління фотографіями: Імпортуйте та редагуйте фотографії з картки вашої цифрової камери, групуйте пов'язані між собою фотографії у стеках, відкривайте та імпортуйте файли raw, редагуйте параметри без запуску Photoshop. За допомогою Adobe Stock Photos ви також можете переглядати провідні бібліотеки та завантажувати безкоштовні зображення.
- Працюйте з ресурсами, які керуються Adobe Version Cue®.
- Виконуйте автоматизовані завдання, наприклад, команди пакетної обробки.
- Синхронізуйте параметри кольору у компонентах Creative Suite, що підтримують керування кольором.
- Почніть веб-конференцію у реальному часі для спільного перегляду вашого робочого стола та документів.

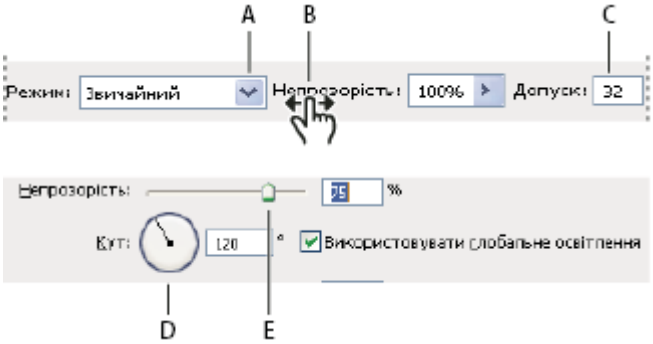
Палітри та меню

Введення значень у палітрах, діалогових вікнах та панелі параметрів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Напишіть значення в текстовому полі та натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS).
- Перетягніть бігунець.
- Пересуньте вказівник на заголовок бігунця або спливного бігунця. Коли вказівник перетвориться на символ пальця, перетягніть прихований бігунець вліво чи вправо. Ця функція доступна лише для окремих бігунців або спливних бігунців.
- Перетягніть диск-вказівник.

- Клацайте на кнопках стрілок на палітрі, аби збільшити або зменшити значення.
- (Windows) Клацніть на текстовому полі і потім скористайтеся клавішами "стрілка вгору" та "стрілка вниз" на клавіатурі, щоб збільшити чи зменшити значення.
- Виберіть значення з меню, пов'язаного з текстовим полем.



Способи введення значення
A. *Стрілка меню* ***B.*** *Прихований бігунець* ***C.*** *Текстове поле* ***D.*** *Диск-вказівник* ***E.*** *Бігунець*

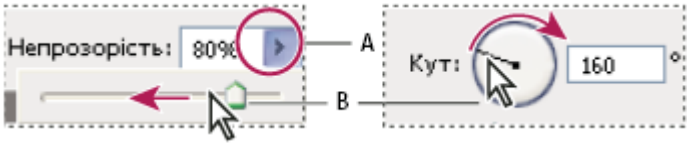
Також див.

Про приховані бігунці на сторінці 22

Про спливні бігунці

Деякі палітри, діалогові вікна та панелі параметрів містять налаштування зі спливними бігунцями (наприклад, параметр "Непрозорість" на палітрі "Шари"). Якщо біля текстового поля стоїть трикутник, ви можете активувати спливний бігунець, клацнувши на ньому. Поставте вказівник на трикутник біля цього параметра та, утримуючи кнопку миші, перетягніть бігунець або радіус диску до бажаної величини. Клацніть поза вікном бігунця або натисніть Enter, щоб закрити вікно бігунця. Для скасування змін натисніть клавішу Esc.

Щоб збільшити або зменшити значення з кроком 10%, коли відкрито спливне вікно бігунця, натискайте клавіші "стрілка вгору" або "стрілка вниз", утримуючи Shift.



Використання різних спливних бігунців
A. *Клацніть, аби відкрити спливне вікно бігунця.* ***B.*** *Перетягніть бігунець або радіус диска.*

Ви також можете "витягнути" деякі приховані бігунці. Наприклад, якщо ви триматимете вказівник на слові "Заливка" чи "Непрозорість" на палітрі "Шари", вказівник зміниться на значок "Рука". Після цього ви зможете пересувати вказівник ліворуч чи праворуч, аби змінювати відсоток заливки чи непрозорості.

Про приховані бігунці

На деяких палітрах, діалогових вікнах та панелях параметрів ви можете перетягувати приховані бігунці, щоб змінювати значення параметрів. Приховані бігунці сховані, доки ви не поставите вказівник на заголовку бігунця чи спливного бігунця. Коли бігунець зміниться на значок пальця, ви можете перетягати бігунець вліво чи вправо. Якщо під час перетягування тримати натиснутою клавішу Shift, це прискорює зміну параметра в 10 разів.

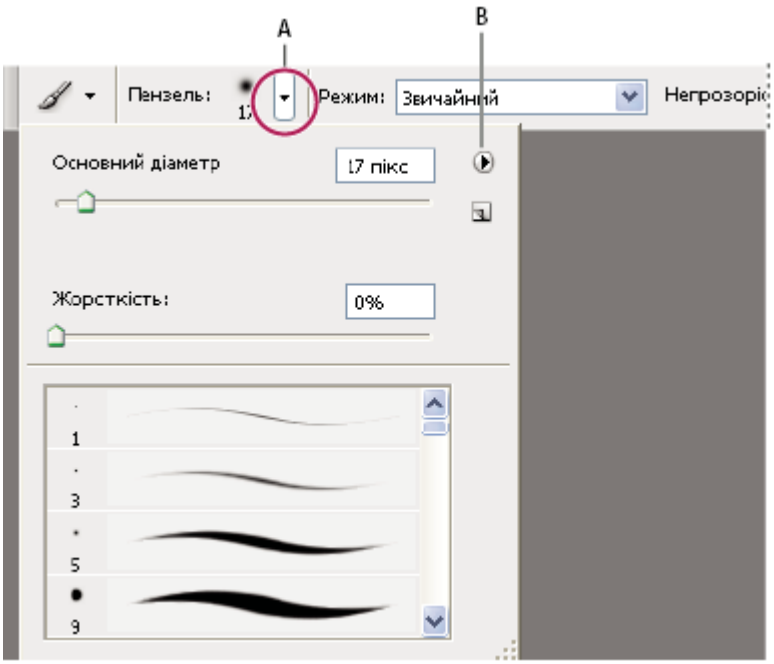


Якщо вказівник залишається на заголовку бігунця чи спливного бігунця, з'являється прихований бігунець

Робота зі спливними палітрами

Спливні палітри дають легкий доступ до наявних параметрів пензлів, зразків, градієнтів, стилів, візерунків, контурів та фігур. Ви можете налаштовувати спливні палітри, перейменовуючи або вилучаючи елементи або завантажуючи, записуючи та заміняючи бібліотеки. Також ви можете змінювати показ спливних палітр для перегляду елементів за їх назвами, у вигляді мініатюр або одночасно за назвами та у вигляді мініатюр.

Клацніть на мініатюрі інструмента на панелі параметрів, аби показати спливну палітру. Клацніть на елементі на спливній палітрі, аби вибрати його.



Перегляд спливної палітри "Пензель" на панелі параметрів
A. *Клацніть, щоб показати спливну палітру.* ***B.*** *Клацніть, щоб побачити меню спливної палітри.*

Перейменування або вилучення елемента на спливній палітрі

❖ Виберіть елемент, клацніть на трикутникові у верхньому правому куті спливної палітри, виберіть один із варіантів:

Перейменувати	**Дозволяє ввести нову назву елемента.**
Вилучити	**Вилучає елемент зі спливної палітри.** ***Примітка: Також ви можете вилучити елемент зі спливної палітри, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) та клацаючи на елементі.***

Персоналізація переліку елементів на спливній палітрі

1 Клацніть на трикутникові у верхньому правому куті спливної палітри, аби побачити меню палітри.

2 Щоб повернутися до типової бібліотеки, виберіть команду "Скинути". Ви можете або замінити поточний список, або приєднати типову бібліотеку до поточного списку.

3 Щоб додати іншу бібліотеку, виконайте одну з таких дій:

- Оберіть команду "Завантажити", щоб долучити бібліотеку до поточного списку. Виберіть файл бібліотеки, яку бажаєте використовувати, і клацніть на "Завантажити".
- Оберіть команду "Замінити", щоб замінити поточний список на іншу бібліотеку. Виберіть файл бібліотеки, яку бажаєте використовувати, і клацніть на "Завантажити".

- Оберіть файл бібліотеки (показується внизу меню палітри). Клацніть на "OK", щоб замінити поточний список, або "Приєднати", щоб приєднати до поточного списку.

4 Щоб записати поточний список як бібліотеку для подальшого використання, виберіть команду "Записати". Потім введіть назву файла бібліотеки та клацніть на "Записати".

(Mac OS) Додайте розширення назви файла бібліотеки для легкого спільного доступу до бібліотеки в різних операційних системах. Виберіть "Завжди приєднувати розширення файла" в "Уподобаннях оброблення файлів", щоб приєднувати розширення до назв файлів.

Зміна показу елементів на спливній палітрі

1 Клацніть на трикутникові у верхньому правому куті спливної палітри, аби побачити меню палітри.

2 Виберіть параметр перегляду: "Лише текст", "Малий список" або "Великий список".

Показ контекстних меню

Контекстні меню показують команди, властиві активному інструментові, виділенню або палітрі. Вони відрізняються від меню вгорі робочого середовища.



Перегляд контекстного меню для інструмента "Піпетка"

1 Поставте вказівник на елемент зображення або палітри.

2 Клацніть правою кнопкою (Windows) або кнопкою, утримуючи Control (Mac OS).

Визначення набору меню

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть команду "Редагувати" > "Меню".
- Виберіть "Вікно" > "Робоче середовище" > "Комбінації клавіш та меню" і клацніть на вкладці "Меню".

2 В діалоговому вікні "Комбінації клавіш та меню" виберіть набір меню з меню "Набір" ("Типові меню Photoshop" є єдиним варіантом, доки ви не створите новий набір). Інформацію про персоналізацію комбінацій клавіш дивіться у Про персоналізацію комбінацій клавіш на сторінці 649.

3 Виберіть тип з меню "Меню для":

Меню програми	**Дозволяє показувати, приховувати або додавати колір до елементів меню програми.**
Меню палітри	**Дозволяє показувати, приховувати або додавати колір до елементів меню палітри.**

4 Клацніть на трикутникові біля назви меню чи палітри.

5 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб сховати елемент меню, клацніть на кнопці "Видимість" .

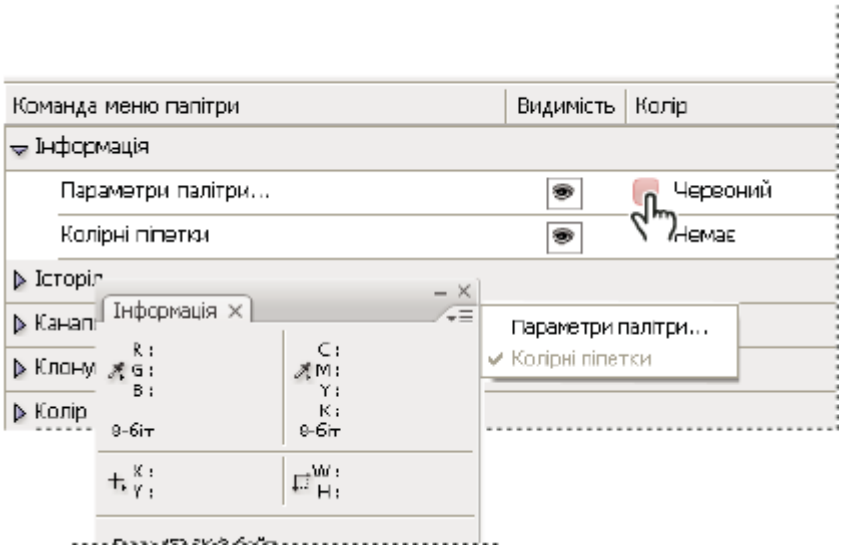
- Щоб показати елемент меню, клацніть на порожній кнопці "Видимість".
- Щоб додати колір до елемента меню, клацніть на зразку кольору та виберіть колір.

6 Коли ви закінчите змінювати меню, виконайте одну з таких дій:

- Щоб записати всі зміни до поточного набору меню, клацніть на кнопці "Записати набір". Зміни до власного набору записано. Якщо ви записуєте зміни до набору "Типові меню Photoshop", відкривається діалогове вікно "Записати". Введіть назву нового набору і натисніть "ОК".
- Щоб створити новий набір на базі поточного набору меню, клацніть на кнопці "Записати набір як".

Примітка: *Якщо ви не записали поточний набір змін, ви можете клацнути на "Скасувати", щоб відкинути всі зміни і закрити діалогове вікно.*

7 У діалоговому вікні "Записати" введіть назву набору і клацніть на "Записати".



Вибір кольору для елемента меню за допомогою діалогового вікна "Комбінації клавіш та меню"

Вилучення набору меню

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть команду "Редагувати" > "Меню".
- Виберіть "Вікно" > "Робоче середовище" > "Комбінації клавіш та меню" і клацніть на вкладці "Меню".

2 В діалоговому вікні "Комбінації клавіш та меню" виберіть набір меню з меню "Набір".

3 Клацніть на значку "Вилучити".

Тимчасовий показ прихованих елементів меню

Є змога тимчасово показувати елементі, що їх ви приховали в меню. Після того, як меню закриється, ці елементи знову стануть прихованими.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- В меню з прихованими елементами виберіть "Показати всі елементи меню".
- Клацніть, утримуючи Shift, на меню з прихованими елементами.

Ввімкнення та вимкнення кольорів меню

❖ В "Уподобаннях інтерфейсу" позначте або зніміть позначку з пункту "Показувати кольори меню".

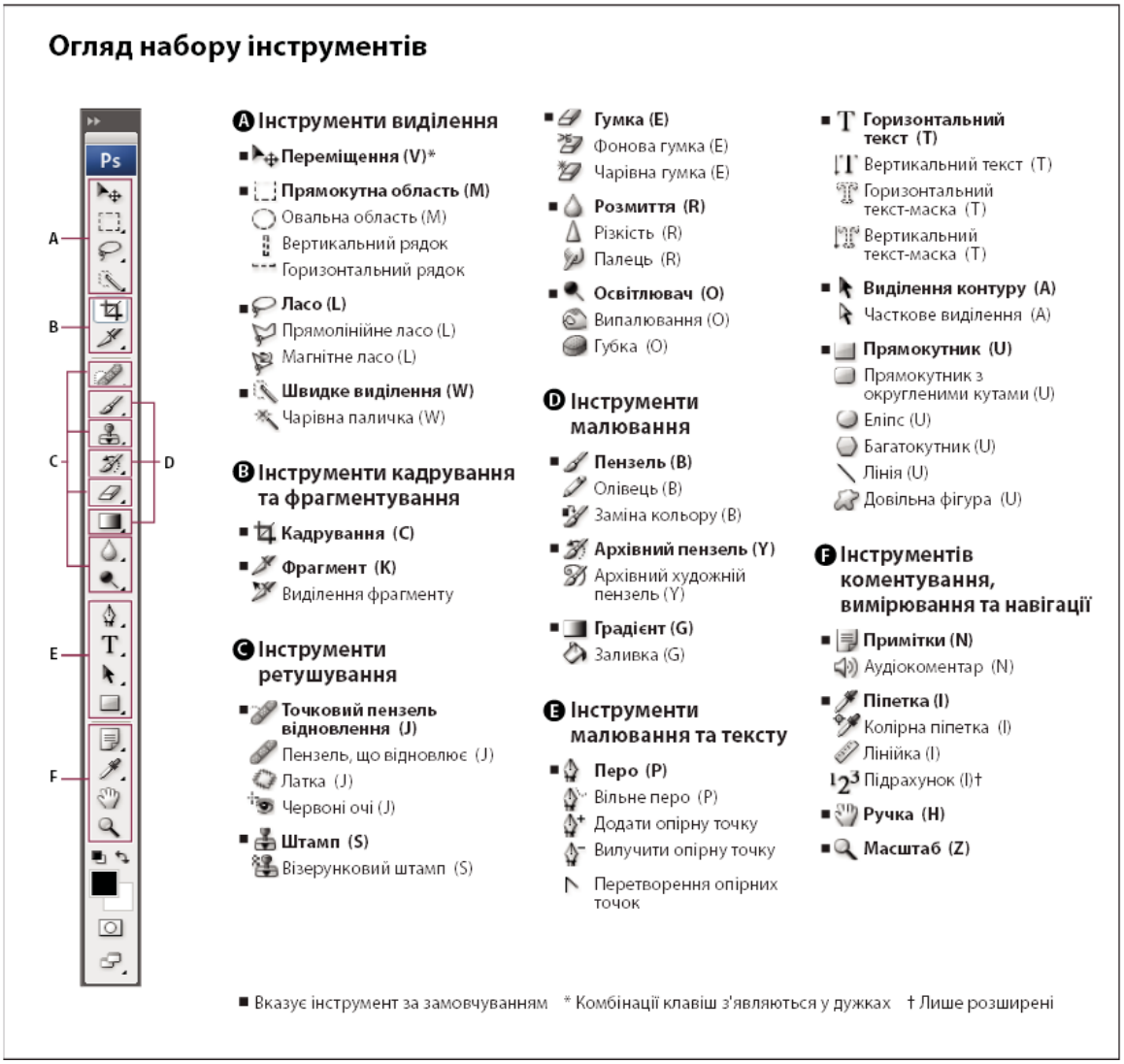
Інструменти

Про інструменти

Коли ви запускаєте Photoshop, ліворуч на екрані з'являється палітра "Інструменти". Деякі інструменти на палітрі "Інструменти" мають параметри, що показуються на контекстнозалежній панелі параметрів. Це стосується зокрема інструментів, що дозволяють вам набирати текст, робити виділення, фарбувати, малювати, брати зразок, редагувати, пересувати, анотувати, переглядати зображення. Інші інструменти дають вам змогу змінювати колір переднього плану / тла, переходити до Adobe Online, працювати в різноманітних режимах.

Ви можете розгорнути деякі інструменти, щоб показати приховані інструменти під ними. Про наявність прихованих інструментів сповіщає маленький трикутник внизу праворуч від значка інструмента.

Ви маєте змогу переглядати інформацію про будь-який інструмент, наводячи на нього вказівник. Назва інструмента з'являється у *підказці інструмента* під вказівником. Деякі підказки інструментів містять посилання на додаткові відомості про інструмент.



Також див.

Огляд робочого середовища на сторінці 14

Галерея інструментів виділення



Інструмент "Область" *робить прямокутні, еліптичні виділення, виділення одного рядка та одного стовпчика.*



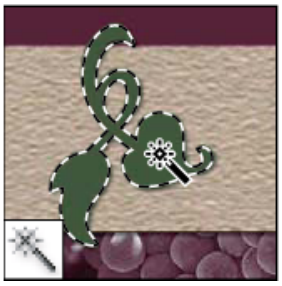
Інструмент "Переміщення" *пересуває виділення, шари та напрямні.*



Інструмент "Ласо" *робить виділення вільної форми, багатокутникові (з прямими кутами) та магнітні (з прив'язкою).*



Інструмент "Швидке виділення" *дає вам змогу швидко "зафарбувати" виділення за допомогою регульованого кінчика круглого пензля*



Інструмент "Чарівна паличка" *вибирає подібні за кольором області.*

Галерея інструментів кадрування та фрагментації



Інструмент "Кадр" *обрізає зображення.*

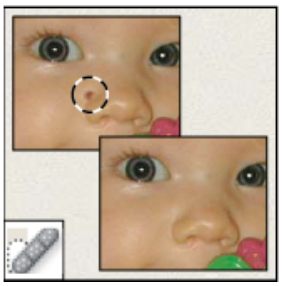


Інструмент "Фрагмент" *створює фрагменти.*



Інструмент "Виділення фрагмента" *виділяє фрагменти.*

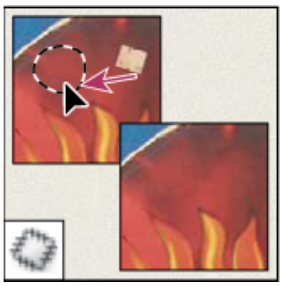
Галерея інструментів ретушування



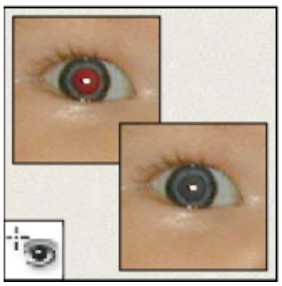
Інструмент "Точковий пензель відновлення" *видаляє хиби та об'єкти*



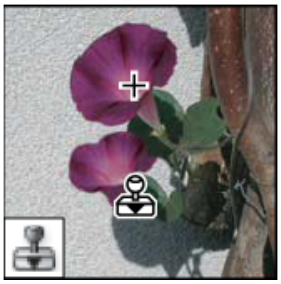
Інструмент "Відновлювальний пензель" *малює зразком чи візерунком для усунення вад зображення.*



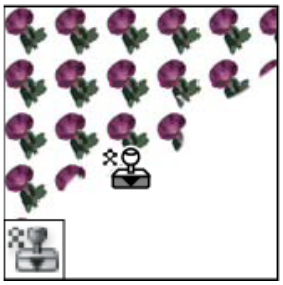
Інструмент "Латка" *усуває вади у виділеній області зображення за допомогою зразка чи візерунка.*



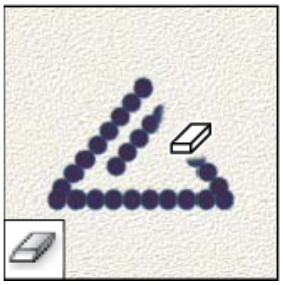
Інструмент "Червоні очі" *усуває "ефект червоних очей" спричинений спалахом.*



Інструмент "Клонувальний штамп" *малює зразком зображення.*



Інструмент "Візерунковий штамп" *малює частиною зображення як візерунком.*



Інструмент "Гумка" *видаляє пікселі та відновлює частини зображення, повертаючи їх до попередньо записаного стану.*



Інструмент "Фонова гумка" *стирає області до прозорості.*



Інструмент "Чарівна гумка" *стирає області суцільного кольору до прозорості в один клац.*



Інструмент "Розмиття" *розвиває різкі краї зображення.*



Інструмент "Різкість" *надає різкості м'яким краям зображення.*



Інструмент "Палець" *розмазує дані на зображенні.*



Інструмент "Освітлювач" *освітлює області зображення.*

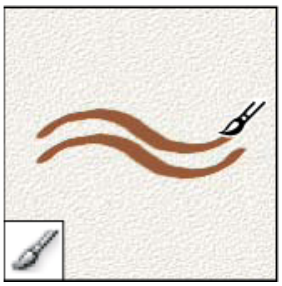


Інструмент "Випалювач" *затемнює області зображення.*



Інструмент "Губка" *змінює насиченість кольору на ділянці.*

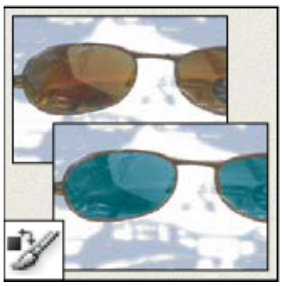
Галерея інструментів малювання



Інструмент "Пензель" *малює мазками пензля.*



Інструмент "Олівець" *малює чіткими штрихами.*



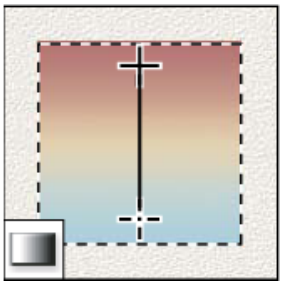
Інструмент "Заміна кольору" *замінює вибраний колір на новий.*



Інструмент "Архівний пензель" *малює копію вибраного стану або знімка у поточному вікні зображення.*



Інструмент "Художній архівний пензель" *малює стилізованими мазками, що імітують різні стилі, використовуючи вибраний стан або знімок.*

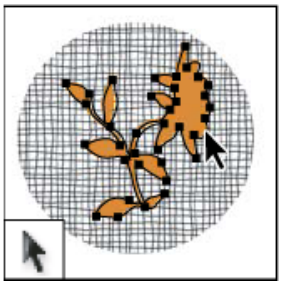


Інструмент "Градієнт" *створює прямі, радіальні, кутові, відображені, ромбічні переходи між кольорами.*



Інструмент "Заливка" *заливає однокольорові області кольором переднього плану.*

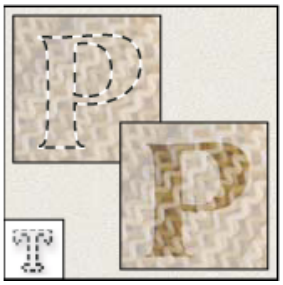
Галерея інструментів малювання та тексту



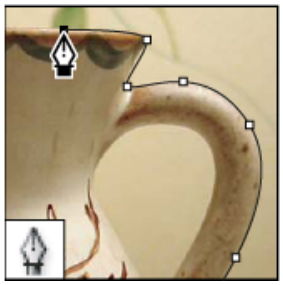
Інструменти виділення шляху *створюють фігурне або сегментне виділення з показом опорних точок, лінія напряму та точок напряму.*



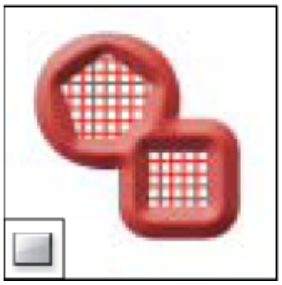
Текстові інструменти *створюють текст на зображенні.*



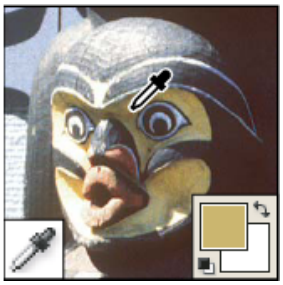
Інструменти текст-маски *створюють виділення у формі тексту.*



Інструменти-ручки *дають вам змогу малювати шляхи з гладкими краями.*

 ***Інструменти фігур та інструмент "Лінія"*** *малюють фігури та лінії на звичайному шарі або шарі фігури.*	 ***Інструмент "Довільна фігура"*** *створює спеціальні фігури, вибрані з переліку власних фігур.*		

Галерея інструментів анотування, вимірювання та навігації

 ***Інструменти анотування*** *створюють примітки та аудіокоментарі, які можна прикріплювати до зображення.*	 ***Інструмент "Піпетка"*** *бере зразки кольорів зображення.*	 ***Інструмент "Лінійка"*** *вимірює відстані, розташування та кути.*	 ***Інструмент "Рука"*** *пересуває зображення в межах його вікна.*
 ***Інструмент "Масштаб"*** *збільшує або зменшує зображення.*			

Для застосування інструмента

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на інструменті на палітрі "Інструменти". Якщо в нижньому правому куті інструмента є маленький трикутник, утримуйте натиснутою кнопку миші, щоб побачити приховані інструменти. Потім клацніть на потрібному інструменті.
- Натисніть комбінацію клавіш інструмента на клавіатурі. Комбінація клавіш показується у підказці інструмента. Наприклад, ви можете вибрати інструмент інструмент "Переміщення" клавішею V.



Використання інструментів виділення
***A.** Палітра "Інструменти" **B.** Активний інструмент **C.** Приховані інструменти **D.** Назва інструмента **E.** Комбінація клавіш інструмента **F.** Трикутник прихованих інструментів*

Перебирання прихованих інструментів

Ви можете вибрати уподобання, що дозволить вам перебирати набір прихованих інструментів, утримуючи клавішу Shift. Якщо це уподобання не вибране, ви можете перебирати набір прихованих інструментів, натискаючи комбінацію клавіш інструмента (не утримуючи клавішу Shift).

1 Виберіть пункт меню "Правка" > "Уподобання" > "Загальні" (Windows) або "Photoshop" > "Уподобання" > "Загальні" (Mac OS).

2 Виберіть "Використовувати Shift для зміни інструментів".

Зміна вказівників інструментів

Кожен типовий вказівник має свою *гарячу точку*, де починається ефект або дія на зображенні. Для більшості інструментів ви можете переключатися на точні курсори, що виглядають як перехрестя з центром у гарячій точці.

Частіше за все вказівники інструментів є тими самими, що й значок даного інструмента: ви бачите цей вказівник, вибираючи інструмент. Типовий вказівник для інструмента "Область" - вказівник у вигляді перехрестя +, для текстового інструмента типовим є вказівник у вигляді двотаврового профілю I, інструменти малювання мають типовий вказівник у вигляді значка розміру пензля.

1 Виберіть пункт меню "Правка" > "Уподобання" > "Курсори" (Windows) або "Photoshop" > "Уподобання" > "Курсори" (Mac OS).

2 Виберіть налаштування вказівника інструмента у "Курсори малювання" або "Інші курсори":

Стандартний	**Показує вказівники як значки інструментів.**
Точний	**Показує вказівники як перехрестя.**
Розмір пензля (лише курсори малювання)	**Показує курсори інструментів малювання як фігури пензлів, що представляють розмір поточного пензля. Курсори розміру пензля можуть не показуватися для дуже великих пензлів.**

3 Виберіть параметри курсору пензля, якщо ви вибрали "Розмір пензля" як налаштування вказівника інструмента:

Звичайний	**Обрис вказівника відповідає приблизно 50% площі, якої торкається інструмент. Цей варіант паказує пікселі, вплив на які найбільш видимий.**
Повний розмір	**Образ вказівника відповідає приблизно 100% площі, якої торкається інструмент, або приблизно всім пікселям, на які він впливає.**
Завжди показувати перехрестя	**Показує перехрестя в центрі фігури пензля.**

4 Клацніть на "OK".

Параметри курсорів малювання контролюють вказівники таких інструментів:

Гумка, Олівець, Пензель, Відновлювальний пензель, Гумовий штамп, Візерунковий штамп, Швидке виділення, Палець, Розмиття, Різкість, Освітлювач, Випалювач, Губка

Решта параметрів курсорів контролює вказівники таких інструментів:

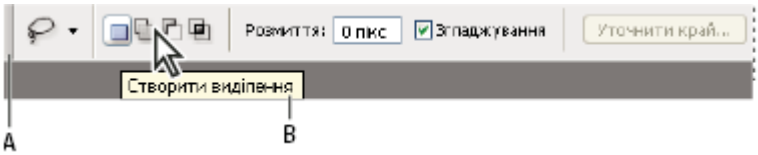
Область, Ласо, Прямолінійне ласо, Чарівна паличка, Кадр, Фрагмент, Латка, Піпетка, Перо, Градієнт, Лінія, Заливка, Магнітне ласо, Магнітне перо, Вільне перо, Лінійка, Колірна піпетка

Щоб переключитися між стандартними та точними курсорами для деяких вказівників інструментів, натисніть Caps Lock.

Використання панелі параметрів

Панель параметрів з'являється під панеллю меню вгорі робочого середовища. Панель параметрів є контекстнозалежною, вона змінюється, коли ви вибираєте інші інструменти. Деякі налаштування на панелі параметрів (наприклад, режими малювання чи непрозорість) є спільними для декількох інструментів, а деякі є специфічними для одного інструмента.

Ви можете пересувати панель параметрів по робочому середовищу, користуючись зачепом, і прикріплювати її внизу екрана. Підказки інструментів з'являється, коли ви ставите вказівник на інструмент. Щоб показати або приховати панель параметрів, виберіть "Вікно" > "Параметри".



Панель параметрів "Ласо"
***A.** Зачеп **B.** Підказки інструментів*

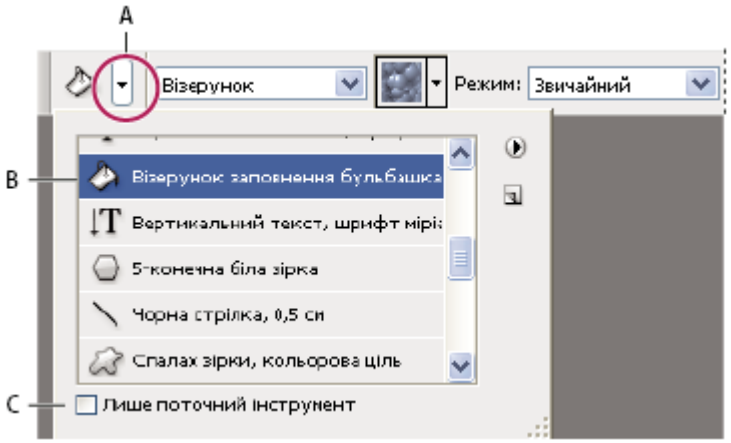
Щоб повернути інструменти до типових налаштувань, клацніть правою кнопкою (Windows) або натискаючи Control (Mac OS) на значку інструмента на панелі параметрів і виберіть Скинути інструмент або Скинути всі інструменти з контекстного меню.

Детальнішу інформацію про параметри налаштувань окремих інструментів ви знайдете, ввівши назву інструмента в Довідці Photoshop.

Створення та використання стилів інструментів

Стилі інстрментів дозволяють вам записувати та використовувати знову налаштування інструментів. Ви можете завантажувати, редагувати і створювати бібліотеки стилів інструментів за допомогою покажчика стилів інструментів на панелі параметрів, палітри стилів інструментів та менеджера стилів.

Щоб вибрати стиль інструмента, клацніть на покажчикові стилів інструментів на панелі параметрів і виберіть стиль із спливної палітри. Ви також можете вибрати "Вікно" > "Стилі інструментів" і вибрати стиль у палітрі "Стилі інструментів".



Перегляд покажчика стилів інструментів
A. *Клацніть на покажчикові інструментів на панелі параметрів, аби показати спливну палітру стилів інструментів.* ***B.*** *Виберіть стиль, щоб змінити параметри інструмента на встановлені у стилі, що застосовуватимуться кожного разу, коли ви вибиратимете інструмент, доки ви не виберете "Скинути інструмент" у меню палітри.* ***C.*** *Зніміть виділення, щоб показати стилі всіх інструментів, виділіть, щоб показати передналаштування лише для інструмента, виділеного у наборі інструментів.*

Створення стилю інструмента

1 Виберіть інструмент, встановіть параметри, які бажаєте записати як стиль інструмента на панелі параметрів.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на кнопці "Стиль інструмента" біля інструмента зліва на панелі параметрів.
- Виберіть "Вікно" > "Стилі інструментів", щоб показати палітру стилів інструментів.

3 Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть кнопку "Створити новий стиль інструмента" .
- Виберіть новий стиль інструмента з меню палітри.

4 Введіть назву стилю інструмента й натисніть кнопку "OK".

Зміна переліку стилів інструмента

❖ Клацніть на трикутникові, щоб відкрити меню спливної палітри "Стилі інструментів" і виберіть одне з наведеного:

Показати всі стилі інструментів	**Показує всі завантажені стилі.**
Сортувати за інструментами	**Сортує стилі за інструментами.**
Показати поточні стилі інструментів	**Показує лише завантажені стилі для активного інструмента. Також ви можете вибрати параметр "Лише поточний інструмент" на спливній палітрі "Стилі інструментів".**
"Лише текст", "Малий список" або "Великий список"	**Визначає, як стилі показуватимуться на спливній палітрі.** ***Примітка: Щоб створити, завантажити та керувати бібліотеками стилів інструментів, дивіться Робота зі спливними палітрами на сторінці 23 та Робота з менеджером стилів на сторінці 48.***

Перегляд зображень

Зміна режиму екрана

Ви можете використовувати параметри режиму екрана для перегляду зображень на весь екран. Ви можете показувати або приховувати панель меню, рядок заголовку та смуги прокручування.

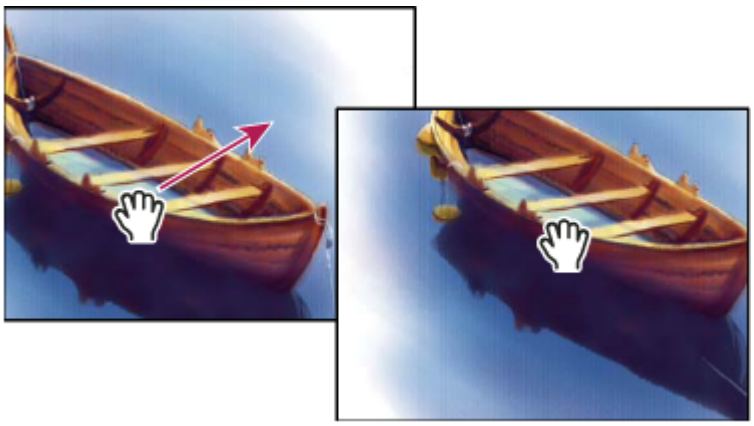
❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб показати типове вікно (панель меню вгорі, смуги прокручування збоку), виберіть "Вигляд" > "Режим екрана" > "Стандартний режим екрана" або клацайте на кнопці "Режим екрана" на палітрі інструментів, доки не з'явиться "Стандартний режим екрана".
- Щоб показати вікно на весь екран із панеллю меню та на 50% сірим тлом, але без заголовку та смуг прокручування, виберіть "Вигляд" > "Режим екрана" > "На весь екран з головним меню" або клацайте на кнопці "Режим екрана" на палітрі інструментів, доки не з'явиться "На весь екран з головним меню".
- Щоб показати вікно на весь екран лише з чорним тлом (без заголовку, панелі меню та смуг прокручування), виберіть "Вигляд" > "Режим екрана" > "На весь екран" або клацайте на кнопці "Режим екрана" на палітрі інструментів, доки не з'явиться "На весь екран".
- Щоб показати максимізоване вікно документа, що заповнює весь доступний простір між прикріпленими елементами і змінює розмір, коли змінюється ширина прикріпленого елемента, виберіть "Вигляд" > "Режим екрана" > "Максимізований екран" або клацайте на кнопці "Режим екрана" на палітрі інструментів, доки не з'явиться "Максимізований екран".

Перегляд іншої ділянки зображення

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Скористайтеся смугами прокручування.
- Виберіть інструмент "Рука" і перетягніть ним зображення.



Перетягування інструмента "Рука", щоб побачити іншу ділянку зображення

- Перетягуйте забарвлене поле (область перегляду) на палітрі "Навігатор".

Щоб скористатися інструментом "Рука", коли вибрано інший інструмент, утримуйте пропуск, перетягуючи зображення.

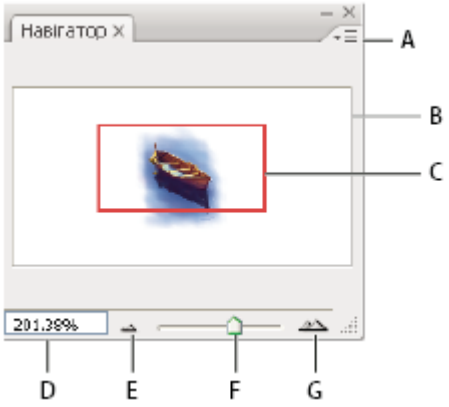
Використання палітри "Навігатор"

Ви можете використовувати палітру "Навігатор" для швидкої зміни вигляду вашої роботи за допомогою мініатюр. Забарвлене поле в навігаторі (що зветься *областю перегляду*) відповідає поточній видимій у вікні області.

❖ Виконайте один чи декілька кроків із наведених нижче:

- Для показу палітри "Навігатор" виберіть "Вікно" > "Навігатор".

- Для зміни масштабу наберіть значення в текстовому полі, клацніть на кнопці "Зменшити" або "Збільшити" або перетягніть бігунець масштабування.
- Для переміщення зображення перетягніть область перегляду на мініатюрі зображення. Також ви можете клацнути на мініатюрі зображення для визначення видимої області.
- Для зміни кольору області перегляду виберіть "Параметри палітри" в меню палітри. Виберіть попередньо налаштований колір зі спливного меню "Колір" або двічі клацніть на полі кольору, щоб вибрати особливий колір.



Палітра "Навігатор"
***A.** Кнопка меню палітри **B.** Мініатюра зображення **C.** Область перегляду **D.** Текстове поле масштабу **E.** Кнопка "Зменшити" **F.** Бігунець масштабу **G.** Кнопка "Збільшити"*

Збільшення або зменшення

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть інструмент "Масштаб" , клацніть або на кнопці "Збільшення" або на кнопці "Зменшення" на панелі параметрів. Клацніть на області, яку потрібно збільшити або зменшити.
- Виберіть інструмент "Масштаб". Вказівник перетворюється на збільшувальне скло зі знаком плюс у центрі. Клацніть у центрі області, яку бажаєте збільшити, або, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть у центрі області, яку бажаєте зменшити. Кожен клац збільшує або зменшує вигляд до попередньо встановленого відсотка.

  ***Примітка:** Коли ви використовуєте інструмент "Збільшення" чи "Зменшення", кожен клац збільшує чи зменшує забраження до наступного налаштованого попередньо значення у відсотках і центрує зображення за точкою, на якій ви клацнули. Коли зображення досягне максимальної величини в 1600% або мінімальної в 1 піксель, значок збільшувального скла стане порожнім.*
- Виберіть інструмент "Масштаб" і перетягуйте пунктирний прямокутник, що зветься *областю*, навколо ділянки, яку ви бажаєте збільшити. Щоб пересунути область по зображенню, утримуйте пропуск і продовжуйте перетягувати, доки область не дістанеться потрібного місця.
- Виберіть "Вигляд" > "Збільшення" або "Вигляд" > "Зменшення". Коли зображення досягне максимального або мінімального масштабу, напис команди стане сірим.
- Встановіть масштаб в нижньому лівому куті вікна документа або на палітрі "Навігатор".
- Щоб показати файл в масштабі 100%, виберіть "Вигляд" > "Справжній розмір".
- Щоб змінити вигляд і припасувати зображення до вікна документа, виберіть "Вигляд" > "Припасувати до екрана".

Якщо ваша миша має коліщатко, ви можете скористатися ним для збільшення або зменшення після вибору інструмента "Масштаб". Виберіть "Правка" > "Уподобання" > "Загальні" (Windows) або "Photoshop" > "Уподобання" > "Загальні" (Mac OS) і виберіть параметр "Масштабувати коліщатком", щоб дозволити таку дію.

Масштабування декількох зображень

1 Відкрийте одне або кілька зображень, або копій одного зображення.

2 Виберіть "Вікно" > "Впорядкувати" > "За горизонталлю / за вертикаллю", щоб показати зображення край до краю.

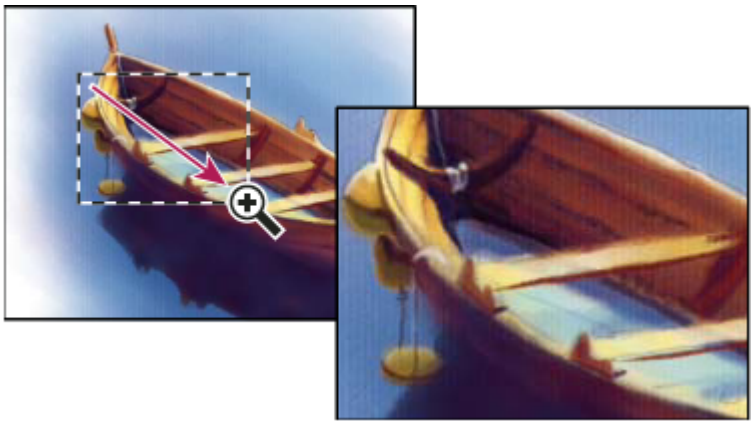
3 Виберіть інструмент "Масштаб", потім виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Масштабувати всі вікна" на панелі параметрів, потім клацніть на одному з зображень. Решта зображень масштабуватиметься одночасно.
- Виберіть "Вікно" > "Впорядкувати" > "Спільний масштаб". Утримуючи клавішу Shift, клацніть на одному з зображень. Решта зображень збільшуватиметься або зменшуватиметься з тим самим масштабом.

Збільшення / зменшення перетягуванням

1 Виберіть інструмент "Масштаб".

2 Перетягніть мишею по частині зображення, яку бажаєте масштабувати.



Перетягування інструмента "Масштаб" для зміни масштабу показу зображення

Ділянка всередині області масштабування показується з найбільшим можливим збільшенням. Щоб пересунути область по зображенню в Photoshop, починайте перетягувати область, а потім натисніть пропуск і утримуйте, перетягуючи.

Автоматична зміна розміру вікна під час масштабування

❖ З активним інструментом "Масштаб" виберіть "Змінити розмір вікна під масштаб" на панелі параметрів. Вікно змінює розмір, коли ви збільшуєте чи зменшуєте вигляд зображення.

Якщо параметр "Змінювати розмір вікна під масштаб" не вибрано (типове налаштування), розмір вікна утримується постійним, незалежно від масштабування зображення. Це може допомогти при використанні малих моніторів або при праці з розбиттям на сегменти.

Примітка: *Для автоматичної зміни розміру вікна при використанні комбінацій клавіш для зменшення або збільшення вигляду зображення виберіть "Правка" > "Уподобання" > "Загальні" (Windows) або "Photoshop" > "Уподобання" > "Загальні" (Mac OS), потім виберіть "Масштаб змінює розмір зображення" і клацніть на "ОК".*

Показ зображення з масштабом 100%

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть на інструменті "Масштаб" в наборі інструментів.
- Виберіть "Вигляд" > "Справжній розмір".
- Введіть 100% у рядку стану і натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS).

Примітка: *За масштабу 100% зображення показується так, як воно виглядатиме у переглядачі (залежно від роздільної здатності монітора та роздільності зображення).*

Припасування зображення до екрана

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть на інструменті "Рука" в наборі інструментів.
- Виберіть "Вигляд" > "Припасувати до екрана".

- Виберіть інструмент масштабу або "Рука", потім клацніть на кнопці "Припасувати до екрана" на панелі параметрів.

  Цей параметр змінює масштаб та розмір вікна для припасування до наявного на екрані місця.

Перегляд зображення у декількох вікнах

Вікно документа - місце, де з'являється зображення. Ви можете відкрити кілька вікон для показу різних зображень або різних ракурсів одного зображення. Перелік відкритих вікон з'являється у меню "Вікно". Щоб перенести відкрите зображення на передній план, виберіть назву файла внизу меню "Вікно". Доступна пам'ять може обмежувати число вікон на зображення.

1 Виберіть "Вікно" > "Упорядкувати" > "Нове вікно для *[Назва файла зображення]*.

2 Якщо ви бажаєте впорядкувати вікна, виберіть "Вікно" > "Впорядкувати", а потім виберіть одне з наведеного:

Каскадом	**Показує вікна у стосі, каскадом від верзнього лівого до нижнього правого кута екрана.**
Розбити за горизонталлю або за вертикаллю	**Показує вікна край до краю. Коли ви закриваєте зображення, відкриті вікна змінюють розмір, заповнюючи вільне місце.**
(Windows) Впорядкувати значки	**Вирівнює мінімізовані вікна зображень за нижнім краєм екрана.**

Ви можете скористатися параметром "Прокручування в усіх вікнах" інструмента "Рука" для прокручування по всіх відкритих зображеннях. Виберіть його на панелі параметрів і перетягніть мишею в одному зображенні для прокручування всіх видимих зображень.

Збіг місць на зображеннях

1 Відкрийте одне або кілька зображень, або копій одного зображення.

2 Виберіть "Вікно" > "Впорядкувати" > "За горизонталлю / за вертикаллю", щоб показати зображення край до краю.

3 Виберіть інструмент "Рука", потім виконайте одну з таких дій:

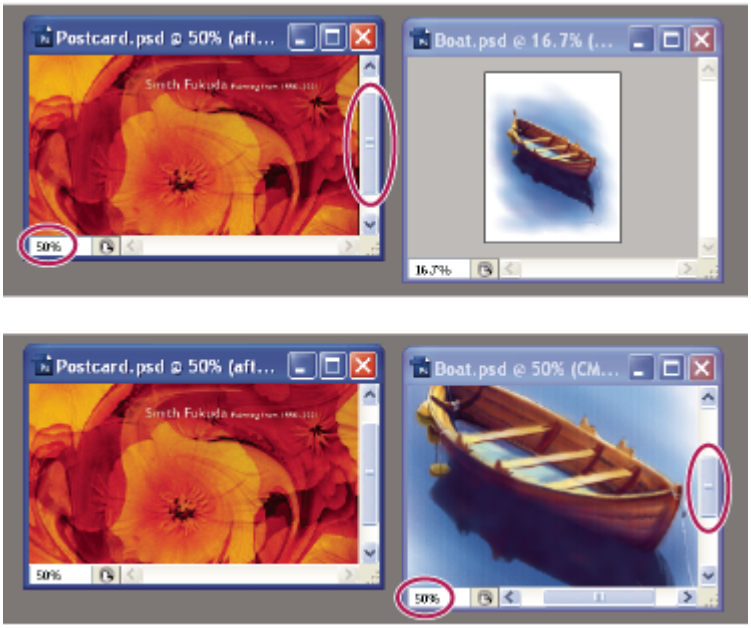
- Виберіть "Прокручування в усіх вікнах" на панелі параметрів, потім перетягувайте мишею, щоб побачити іншу ділянку в одному з зображень.
- Виберіть "Вікно" > "Впорядкувати" > "Збіг місць", утримуючи клавішу Shift, клацніть або перетягніть мишею по ділянці одного з зображень. Решта зображень прив'язується до відповідної ділянки.

Збіг масштабу та місць на зображеннях

1 Відкрийте одне або кілька зображень, або копій одного зображення.

2 Виберіть "Вікно" > "Впорядкувати" > "Розбиття за горизонталлю / за вертикаллю".

3 Виберіть "Вікно" > "Впорядкувати" > "Збіг масштабу та місця".



Без "Збігу масштабу та місця" (вгорі) та зі "Збігом масштабу та місця" (внизу)

4 Виберіть інструмент "Масштаб" або "Рука".

5 Виберіть одне з зображень, утримуючи клавішу Shift, клацніть або перетягніть мишею ділянку на зображенні. Решта зображень збільшується/зменшується до того самого відсотка та прив'язується до ділянки, на якій ви клацнули.

Робота з палітрою "Інфо"

Палітра "Інфо" показує значення кольору під вказівником та, залежно від інструмента, надає інші корисні відомості. Палітра "Інфо" також показує підказку про застосування вибраного інструмента, надає відомості про стан документа і може показувати 8-бітові, 16-бітові або 32-бітові значення.

Палітра "Інфо" показує таку інформацію:

- Залежно від вибраного параметра палітра "Інфо" показує 8-бітні, 16-бітні або 32-бітні значення.
- Під час показу значень CMYK палітра "Інфо" показує знак оклику біля кожного значення CMYK, якщо колір під вказівником або піпеткою знаходиться поза колірним діапазоном CMYK.
- Коли ви використовуєте інструмент "Область", палітра "Інфо" показує координати *x* та *y* положення вказівника, а також ширина (W) і висота (H) області, яку ви пересуваєте.
- Коли ви використовуєте інструмент "Кадр" чи "Масштаб", палітра "Інфо" показує ширину (W) та висоту (H) області, яку ви пересуваєте. Палітра також показує кут повороту області кадрування.
- Коли ви застосовуєте інструмент "Лінія", інструмент "Перо" або інструмент "Градієнт", або коли пересуваєте виділення, палітра "Інфо" показує координати *x* та *y* початкового положення, зміну X (DX), зміну Y (DY), кут (A) та довжину (D).
- Коли ви застосовуєте команду двовимірного трансформування, палітра "Інфо" показує відсоток зміни ширини (W) та висоти (H), кут повороту (A), кут нахилу до горизонталі (H) та вертикалі (V).
- Коли ви використовуєте будь-яке діалогове вікно корегування кольору (наприклад, "Криві"), палітра "Інфо" показує значення кольорів до і після для пікселів під вказівником та під колірними піпетками.
- Якщо ввімкнено параметр "Показувати підказки інструментів", ви бачитимете підказки щодо використання інструмента, вибраного в наборі інструментів.
- Залежно від вибраних параметрів палітра "Інфо" показує інформацію про стан, таку як розмір документа, профіль документа, розміри зображення, розміри робочих дисків, ефективність, час, поточний інструмент.

Використання палітри "Інфо"

Палітра "Інфо" показує інформацію про зображення, а також про значення кольорів, коли ви пересуваєте вказівник інструмента по зображенню. Переконайтеся, що палітра "Інфо" видима у вашому робочому середовищі, якщо бажаєте бачити інформацію, перетягуючи курсор миші по зображенню.

1 (Якщо треба) Зробіть одну з наведених дій, щоб показати палітру "Інфо":

- Клацніть на вкладці палітри "Інфо", якщо вона прикріплена до інших палітр.
- Виберіть "Вікно" > "Інфо". Інформація про файл зображення показується внизу палітри "Інфо". Ви можете змінити показувану інформацію, клацнувши на трикутникові у верхньому правому куті палітри та вибравши "Параметри палітри" з меню палітри.

2 Встановіть параметри бажаної для показу інформації палітри "Інфо", виконавши одну з наведених дій:

- Виберіть "Параметри палітри" з меню палітри "Інфо" і встановіть параметри у діалоговому вікні "Параметри палітри "Інфо"".
- Клацніть на значку піпетки і виберіть параметри показу зі спливного меню. Також ви можете скористатися спливним меню, аби визначити, які значення показуватиме палітра "Інфо" - 8-бітні, 16-бітні чи 32-бітні.
- Клацніть на значку координат курсору і виберіть одиницю вимірювання.

3 Виберіть інструмент.

4 Пересуньте вказівник по зображенню або перетягніть зображення, щоб застосувати інструмент. Залежно від інструмента з'являється така інформація:

	Показує цифрові значення кольору під вказівником.
	Показує координати вказівника *x* та *y*.
	Показує ширину (W) та висоту (H) області або фігури, коли ви перетягуєте, або ширину і висоту активного виділення.

Зміна параметрів палітри "Інфо"

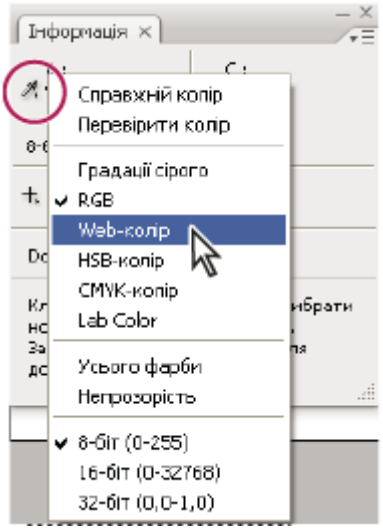
1 Клацніть на трикутникові у верхньому правому куті, аби відкрити меню палітри "Інфо", і виберіть "Параметри палітри".

2 У діалоговому вікні "Параметри палітри "Інфо"" для "Першого зчитування кольору" виберіть один із таких параметрів показу:

Справжній колір	**Показує значення у поточному колірному режимі зображення.**
Колір відбитку	**Показує значення у колірному режимі виводу зображення.**
Колірний режим	**Показує значення кольорів у цьому колірному режимі.**
Усього фарби	**Показує загальний відсоток всієї фарби CMYK на поточному місці вказівника на підставі значень, встановлених у діалоговому вікні "Параметри CMYK".**
Непрозорість	**Показує непрозорість поточного шару. Цей параметр не застосовується до тла.**
Version Cue	**Показує статус робочої групи Version Cue. Цей параметр діє лише за наявності активної Version Cue.**
Шкала вимірювань	**Показує шкалу документа.**

Також ви можете встановити параметри зчитування, клацнувши на значку піпетки на палітрі "Інфо". На додаток до параметрів "Перше зчитування кольору" ви можете також показувати 8-бітні, 16-бітні або 32-бітні значення.

3 Для "Другого зчитування кольору" виберіть параметр показу з переліку кроку 2. Для другого зчитування ви можете також клацнути на значку піпетки на палітрі "Інфо" і вибрати параметри зчитування зі спливного меню.



Клацніть на значку піпетки і виберіть параметри зчитування зі спливного меню.

4 Для "Одиниць лінійок" виберіть одиницю вимірювання.

5 В "Інформації про стан" виберіть, як показувати інформацію про файл на палітрі "Інфо":

Розміри документа	**Показує інформацію про кількість даних у зображенні. Число ліворуч представляє розмір зображення для друку - приблизно розмір записаного зведеного файла у форматі Adobe Photoshop. Число праворуч показує приблизний розмір файла, включно з шарами й каналами.**
Профіль документа	**Показує назву колірного профілю, використаного в зображенні.**
Розміри зображення	**Показує розміри зображення.**
Розміри робочих дисків	**Показує інформацію про обсяг оперативної пам'яті та робочих дисків, використаний для оброблення зображення. Число ліворуч представляє обсяг пам'яті, що його програма в цей час використовує для показу всіх відкритих зображень. Число праворуч представляє загальний обсяг оперативної пам'яті, доступний для обробляння зображень.**
Ефективність	**Показує відсоток часу, витраченого на операцію замість читання чи запису на робочий диск. Якщо значення нижче 100%, Photoshop використовує робочий диск і тому працює повільніше.**
Час	**Показує кількість часу, витраченого на останню операцію.**
Поточний інструмент	**Показує назву активного інструмента.**

6 (За потребою) Виберіть "Показувати підказки інструментів" для показу підказок про використання вибраного інструмента внизу палітри "Інфо".

7 Клацніть на "OK".

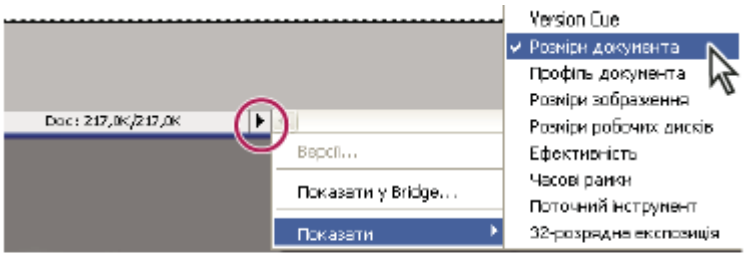
Щоб змінити одиниці вимірювання, клацніть на значку перехрестя на палітрі "Інфо" та виберіть із меню.

Показ інформації про файл у вікні документа

Рядок стану знаходиться внизу кожного вікна документа і показує корисну інформацію, таку як поточний масштаб і розмір файла активного зображення, а також стислі інструкції щодо застосування активного інструмента. Рядок стану також показує інформацію Version Cue, якщо ви маєте ввімкнену Version Cue.

Примітка: *Також ви можете переглянути відомості про авторські права та авторство, пов'язані з файлом. Ця інформація включає стандартні відомості про файл та водяні знаки Digimarc. Photoshop автоматично сканує відкриті зображення на водяні знаки за допомогою модуля Digimarc Detect Watermark. Якщо знайдено водяні знаки, Photoshop показує символ авторських прав у заголовку вікна зображення та оновлює область "Авторські права та URL у діалоговому вікні "Відомості про файл".*

1 Клацніть на трикутникові внизу вікна документа.



Параметри перегляду інформації про файл за ввімкненої Version Cue

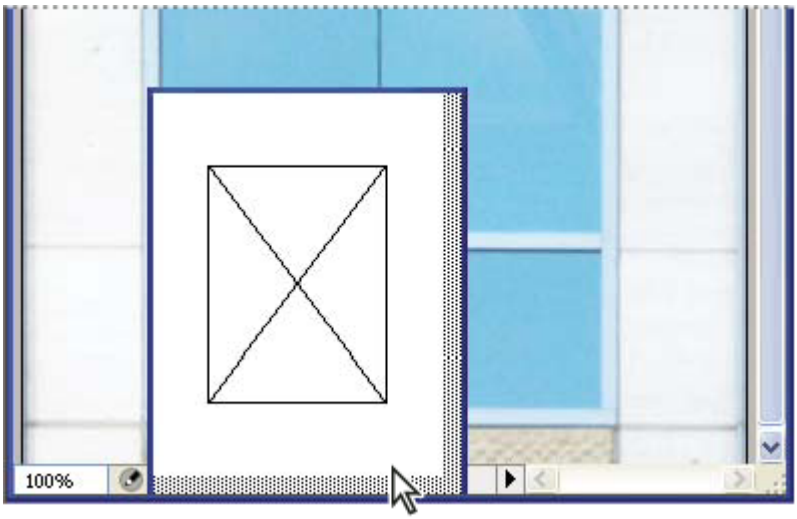
2 Виберіть параметр перегляду зі спливного меню:

Примітка: *Якщо ви маєте ввімкнену Version Cue, виберіть з підменю "Показати".*

Version Cue	**Показує стан робочої групи Version Cue вашого документа - відкрита, некерована, незаписана тощо. Цей параметр є доступним лише якщо ви маєте ввімкнену Version Cue.**
Розміри документа	**Інформація про кількість даних у зображенні. Число ліворуч представляє розмір зображення для друку - приблизно розмір записаного зведеного файла у форматі Adobe Photoshop. Число праворуч показує приблизний розмір файла, включно з шарами й каналами.**
Профіль документа	**Назва колірного профілю, використаного в зображенні.**
Розміри зображення	**Розміри зображення.**
Шкала вимірювань	**Шкала документа.**
Розміри робочих дисків	**Інформація про обсяг оперативної пам'яті та робочих дисків, використаний для оброблення зображення. Число ліворуч представляє обсяг пам'яті, що його програма в цей час використовує для показу всіх відкритих зображень. Число праворуч представляє загальний обсяг оперативної пам'яті, доступний для обробляння зображень.**

Ефективність	**Відсоток часу, витраченого на операцію замість читання чи запису на робочий диск. Якщо значення нижче 100%, Photoshop використовує робочий диск і тому працює повільніше.**
Час	**Час, витрачений на виконання останньої операції.**
Поточний інструмент	**Назва активного інструмента.**
32-бітна експозиція	**Параметр для регулювання попереднього перегляду 32-бітних зображень із високим динамічним діапазоном (HDR) на вашому комп'ютерному моніторі. Цей бігунець є доступним лише тоді, коли у вікні документа - зображення HDR.**

Клацніть будь-де в області інформації про файл у рядку стану, щоб побачити мініатюру, на якій видно, як ваш документ (за поточного розміру зображення) друкуватиметься з поточними параметрами сторінки.



Клацніть на області інформації про файл у рядку стану, щоб побачити мініатюру, на якій видно, як друкуватиметься зображення.

Також див.

Налаштування вигляду з динамічним діапазоном для HDR-зображень на сторінці 83

Дублювання зображення

Ви маєте змогу дублювати цілковите зображення (включно з усіма шарами, шарами-масками та каналами) у доступній пам'яті без запису на диск.

1. Відкрийте зображення, яке бажаєте дублювати.
2. Виберіть "Зображення" > "Дублювати".
3. Уведіть назву дубліката зображення.
4. Якщо ви бажаєте дублювати зображення та сполучити шари, виберіть "Дублювати лише сполучені шари". Щоб зберегти шари, переконайтеся, що це параметр вимкнено.
5. Клацніть на "OK".

Лінійки, сітка, напрямні

Про лінійки

Лінійки допомагають точно розташовувати зображення чи елементи. Коли лінійки видимі, вони знаходяться вгорі та ліворуч на активному вікні. Маркери на лінійках показують положення вказівника, коли ви його пересуваєте. Зміна початку відліку лінійки (позначка (0, 0) на верхній і лівій лінійці) дозволяє вам вимірювати від певної точки на зображенні. Початок відліку лінійки також визначає початок відліку сітки.

Щоб показати або сховати лінійки, виберіть "Вигляд" > "Лінійки".

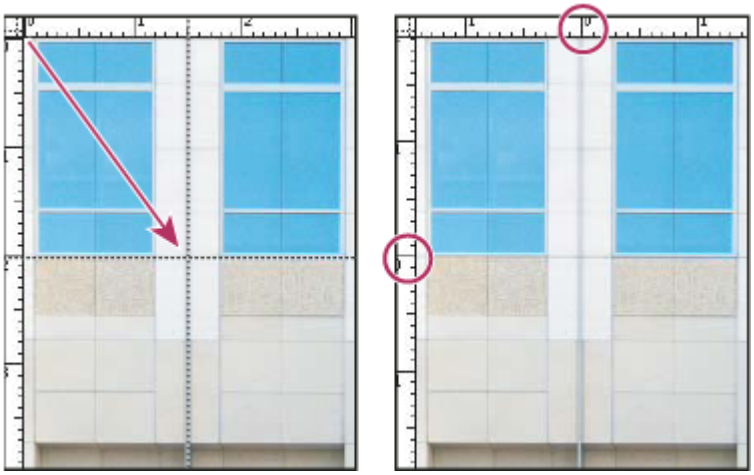
Зміна нуля лінійки

1 (За потребою) Виберіть "Вигляд" > "Прив'язати до", потім виберіть будь-яку комбінацію параметрів із підменю. Початок лінійки прив'язується до напрямних, фрагментів або меж документа. Ви також можете зробити прив'язку до сітки.

2 Поставте вказівник на перетині лінійок у верхньому лівому куті вікна і перетягніть за діагоналлю вниз на зображення. З'являється нове перехрестя, що позначає новий початок відліку на лінійках.

Перетягуючи, ви можете утримувати Shift, аби початок відліку був прив'язаний до поділок на лінійці.

Щоб скинути початок відліку лінійки на типове значення, двічі клацніть на верхньому лівому куті лінійки.



Перетягування для створення нового початку відліку лінійки

Також див.

Застосування прив'язування на сторінці 47

Зміна одиниці вимірювання

1 Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть на лінійці.
- (Windows) Виберіть "Правка" > "Уподобання" > "Одиниці та лінійки" або клацніть правою кнопкою на лінійці і виберіть нову одиниці з контекстного меню.
- (Mac OS) Виберіть "Photoshop" > "Уподобання" > "Одиниці та лінійки" або клацніть кнопкою миші, утримуючи Control, на лінійці і виберіть нову одиниці з контекстного меню.

2 Виберіть одиницю вимірювання для "Лінійок".

Примітка: *Зміна одиниці на палітрі "Інфо" автоматично змінює одиниці на лінійках.*

3 Для "Розмір, точок/дюйм" оберіть один із варіантів:

PostScript (72 точок/дюйм)	**Встановлює розмір одиниці, придатної для друку на пристрої PostScript.**
Традиційний	**Використовує 72,27 точок на дюйм, як звичайний розмір для друку.**

4 Клацніть на "OK".

Задайте стовпчики для зображення

Стовпчики допомагають точно розташовувати зображення чи елементи. Команди "Створити", "Розмір зображення", "Розмір полотна" дають вам змогу визначити ширину зображення у стовпчиках. Застосовувати стовпчики зручно, якщо ви плануєте імпортувати зображення у макетувальну програму, наприклад, Adobe InDesign®, і ви бажаєте, щоб зображення було точно припасоване до певного числа стовпчиків.

1 Виберіть пункт меню "Правка" > Уподобання > Одиниці та Лінійки (Windows) або "Photoshop" > Уподобання > Одиниці та Лінійки (Mac OS).

2 Введіть значення "Ширина" та "Середник".

Розташування інструментом "Лінійка"

Інструмент "Лінійка" допомагає точно розташовувати зображення чи елементи. Інструмент "Лінійка" розраховує відстань між будь-якими двома точками робочого середовища. Коли ви вимірюєте відстань від однієї точки до другої, малюється недрукована лінія, і на панелі параметрів та на палітрі "Інфо" з'являється така інформація:

- Місце початку (X та Y)
- Відстань за горизонталлю (W) та вертикаллю (H) від осей *x* та *y*
- Кут, вимірюваний відносно вісі (A)
- Загальний пройдений шлях (D1)
- Дві пройдені довжини (D1 та D2), коли ви використовуєте кутомір

Усі вимірювання за винятком кута розраховуються в одиницях вимірювання, встановлених у діалоговому вікні "Одиниці та Лінійки".

Якщо ваш документ має наявну мірчу лінію, її можна вивести, вибравши інструмент "Лінійка".

Вимірювання між двома точками

1 Виберіть інструмент "Лінійка".

2 Протягніть лінію від початкової точки до кінцевої. Утримуючи Shift, ви обмежуєте поворот лінії кутами, кратними 45°.

3 Щоб створити кутомір від наявної мірчої лінії, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), протягніть лінію під кутом від одного кінця мірчої лінії або двічі клацніть на лінії і протягніть. Утримуючи Shift, ви обмежуєте поворот лінії кутами, кратними 45°.

Редагування мірчої лінії або кутоміра

1 Виберіть інструмент "Лінійка".

2 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб змінити розмір лінії, перетягніть один кінець наявної мірчої лінії.
- Щоб пересунути лінію, поставте вказівник на лінії не на початковій чи кінцевій точці та перетягніть лінію.
- Щоб вилучити лінію, поставте вказівник на лінії не на початковій чи кінцевій точці та перетягніть лінію поза межі зображення або клацніть "Стерти" на панелі параметрів інструмента.

Примітка: *Ви можете перетягнути мірчу лінію на рису зображення, яка має бути горизонтальною чи вертикальною, а потім вибрати "Зображення" > "Обернути полотно" > "Довільно". Потрібний кут повороту для вирівнювання зображення автоматично вводиться у діалоговому вікні "Обернути полотно".*

Розташування за допомогою напрямних та сітки

Напрямні та сітки допомагають точно розташовувати зображення чи елементи. Напрямні з'являються як недруковані лінії, що плавають по зображенню. Ви можете посунути та вилучати напрямні. Також ви можете фіксувати їх так, щоб випадково їх не посунути.

Сітка є зручною для симетричного розташування елементів. Сітка з'являється автоматично як недруковані лінії, але також може показуватися цятками.

Напрямні та сітки працюють однаково:

- Виділення, межі виділення та інструменти прив'язуються до напрямної чи сітки, коли їх перетягують у межах 8 пікселів екрана (не зображення). Напрямні також прив'язуються до сітки, коли їх пересувають. Ви можете ввімкнути цю можливість або вимкнути.
- Інтервал між напрямними, видимість напрямних та сітки, прив'язування встановлюються для конкретного зображення.
- Інтервал між лініями сітки, колір та стиль напрямних і сітки однакові для всіх зображень.

  Ви можете використовувати швидкі напрямні для вирівнювання фігур, фрагментів та виділень. Вони з'являються автоматично, коли ви малюєте фігуру, створюєте виділення чи фрагмент. Ви можете сховати швидкі напрямні, якщо вони вам непотрібні.

Також див.

Поділ web-сторінки на фрагменти на сторінці 525

Показ або приховування сітки, напрямних, швидких напрямних

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Оберіть "Вигляд" > "Показ" > "Сітка".
- Оберіть "Вигляд" > "Показ" > "Напрямні".
- "Вигляд" > "Показ" > "Швидкі напрямні".
- Виберіть команду "Вигляд" > "Допоміжні елементи". Ця команда дає змогу показати або приховати краї шарів, краї виділень, цільові шляхи, фрагменти, коментарі.

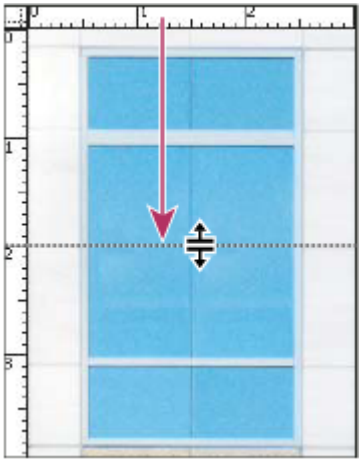
Встановіть напрямну

1 Якщо лінійок не видно, виберіть "Вигляд" > "Лінійки".

Примітка: *Для точнішого результату переглядайте зображення за масштабу 100% або користуйтеся палітрою "Інфо".*

2 Щоб створити напрямну, виконайте одну з наведених дій:

- Виберіть "Вигляд" > "Створити напрямну". У діалоговому вікні виберіть "Горизонтальна" чи "Вертикальна", введіть положення і клацніть на "ОК".
- Щоб створити горизонтальну напрямну, витягніть її з горизонтальної лінійки.



Горизонтальна напрямна створюється витягуванням.

- Утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), ви можете витягнути нову горизонтальну напрямну з вертикальної лінійки.
- Щоб створити вертикальну напрямну, витягніть її з вертикальної лінійки.
- Утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), ви можете витягнути нову вертикальну напрямну з горизонтальної лінійки.
- Утримуючи Shift та витягуючи з горизонтальної або вертикальної лінійки, ви створюєте напрямну, прив'язану до поділок лінійки. Коли ви перетягуєте напрямну, форма вказівника змінюється на подвійну стрілку.

3 (За потребою) Якщо бажаєте зафіксувати всі напрямні, виберіть "Вигляд" > "Зафіксувати напрямні".

Переміщення напрямної

1 Виберіть інструмент "Переміщення" або активуйте його, натиснувши клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS). (Цей варіант не працює з інструментом "Рука" або "Фрагмент").

2 Поставте вказівник на напрямну (вказівник перетворюється на подвійну стрілку).

3 Пересуньте напрямну в той чи інший спосіб:

- Перетягніть напрямну.
- Змініть напрямну з горизонтальної на вертикальної чи навпаки, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS) і клацаючи на ній або перетягуючи її.
- Вирівняйте напрямну за поділками лінійки, утримуючи Shift і перетягуючи напрямну. Напрямна прив'язується до сітки, якщо сітка видима, і вибрано "Вигляд" > "Прив'язати" > "До сітки".

Вилучення напрямних із зображення

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб вилучити одну напрямну, перетягніть напрямну поза межі вікна зображення.
- Щоб вилучити всі напрямні, виберіть "Вигляд" > "Стерти напрямні".

Встановлення уподобань напрямних та сітки

1 Виконайте одну з таких дій:

- (Windows) Виберіть "Правка" > "Уподобання" > "Напрямні, сітка, фрагменти, лічба".
- (Mac OS) Виберіть "Photoshop" > "Уподобання" > "Напрямні, сітка, фрагменти, лічба".

2 Для "Кольору" виберіть колір напрямних, сітки або і того, і другого. Якщо ви вибрали "Власний", клацніть на полі кольору, виберіть колір і клацніть на "ОК".

3 У "Стилі" виберіть параметр показу напрямних, сітки або і того, і другого.

4 У "Лінія кожні" введіть значення інтервалу між лініями сітки. У "Поділках" введіть значення, на яке додатково ділиться сітка.

Якщо треба, змініть одиниці для цього параметра. Параметр "Відсоток" створює сітку, що поділяє зображення на рівні частини. Наприклад, вибір 25 у параметрі "Відсоток" створює рівномірну сітку 4 на 4.

5 Клацніть на "OK".

Застосування прив'язування

Прив'язування допомагає точно розмістити кути виділення, області кадрування, фрагменти, фігури та шляхи. Проте іноді прив'язування не дає вам правильно розташувати елементи. Ви можете ввімкнути або вимкнути прив'язування командою "Прив'язка". Також ви можете задати різні елементи, до яких ви бажаєте робити прив'язування, коли його ввімкнено.

Ввімкнення прив'язування

❖ Виберіть "Вигляд" > "Прив'язка". Позначка показує, що прив'язування ввімкнено.

Визначення, до чого прив'язувати

❖ Виберіть "Вигляд" > "Прив'язувати" та виберіть один чи декілька варіантів із підменю:

Напрямні	**Прив'язування до напрямних**
Сітка	**Прив'язування до сітки. Ви не можете вибрати цей варіант, коли сітку приховано.**
Шар	**Прив'язує до вмісту шару.**
Фрагменти	**Прив'язує до меж фрагментів. Ви не можете вибрати цей варіант, коли фрагменти приховано.**
Межі документа	**Прив'язує до країв документа.**
Все	**Вибирає всі варіанти прив'язування.**
Жодного	**Скасовує всі варіанти прив'язування.** **Позначка показує, що варіант вибрано і прив'язування ввімкнено.** ***Якщо ви бажаєте ввімкнути прив'язування лише для одного варіанту, переконайтеся, що команду "Прив'язка" вимкнено, потім виберіть "Вигляд" > "Прив'язати" і виберіть потрібний варіант. Це автоматично вмикає прив'язування для вибраного параметра і скасовує для всієї решти параметрів.***

Показ або приховування допоміжних елементів

Напрямні, сітка, цільові шляхи, краї виділення, фрагменти, мапа посилань, межі тексту, базові лінії тексту, виділення тексту та коментарі є недрукованими *допоміжними елементами*, що дозволяють виділяти, пересувати і редагувати зображення й об'єкти. Ви можете ввімкнути або вимкнути допоміжний елемент або будь-яку комбінацію допоміжних елементів, не змінюючи зображення. Також ви можете показувати або приховувати допоміжні елементи, вибираючи команду "Допоміжні елементи" в меню "Вигляд".

Приховування допоміжних елементів усуває їх з показу. Воно не вимикає ці елементи.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб показати або сховати допоміжні елементи, виберіть "Вигляд" > "Допоміжні елементи". Біля всіх показуваних допоміжних елементів у підменю "Показати" з'являються позначки.
- Щоб ввімкнути і показати допоміжний елемент із групи прихованих допоміжних елементів, виберіть "Вигляд" > "Показати" і виберіть допоміжний елемент із підменю.
- Щоб ввімкнути і показати всі доступні допоміжні елементи, виберіть "Вигляд" > "Показати" > "Всі".

- Щоб вимкнути і приховати всі допоміжні елементи, виберіть "Вигляд" > "Показати" > "Жодних".

  Примітка: *Показ додаткових елементів також викликає показ колірних піпеток, хоча колірні піпетки не включені до підменю "Показати".*

Робота з менеджером стилів

Про менеджер стилів

Менеджер стилів дозволяє вам керувати бібліотеками наперед налаштованих пензлів, зразків, градієнтів, стилів, візерунків, контурів, власних фігур та наперед налаштованих інструментів, включених до Photoshop. Наприклад, ви можете використовувати менеджер стилів для зміни поточного набору наперед налаштованих елементів або створювати нові бібліотеки. Після завантаження бібліотеки у менеджер стилів ви маєте доступ до елементів бібліотеки у таких місцях як панель параметрів, палітри, діалогові вікна тощо.

Загалом, коли ви змінюєте стиль, Photoshop запитує вас, чи записати зміни як новий стиль так, щоб залишався доступ як до первісного, так і до зміненого стилю.

Кожен тип бібліотеки має власне розширення файла та типову теку. Файли стилів встановлюються на ваш комп'ютер у теці "Presets" у теці програм "Adobe Photoshop CS3".

Щоб відкрити менеджер стилів, виберіть "Правка" > "Менеджер стилів". Виберіть варіант із меню "Тип стилю", щоб переключитися на окремий тип стилю.

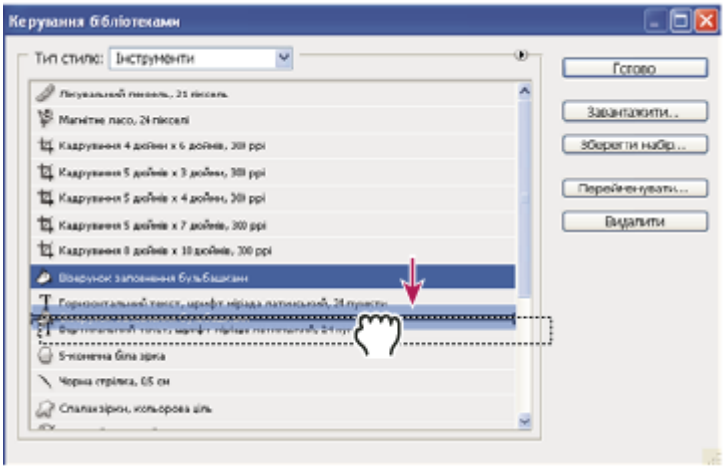
Ви можете налаштувати конфігурацію стилів, клацнувши на кнопці меню палітри і вибравши режим показу у верхній частині меню:
Лише текст Показує назви кожного стилю.

Малі мініатюри або Великі мініатюри Показує мініатюри кожного стилю.

Малий список або Великий список Показує назви і мініатюри кожного стилю.

Мініатюра штриху Показує простий штрих пензля та мініатюру пензля кожного стилю пензля. (Цей параметр доступний лише для стилів пензлів).

Щоб перевпорядкувати список елементів, перетягніть елемент вгору чи вниз.



Перевпорядкування стилів інструментів у менеджері стилів

Примітка: *Щоб вилучити стиль у менеджері стилів, виберіть стиль і клацніть на "Вилучити". Також виможете скористатися командою "Скинути", щоб відновити типові елементи в бібліотеці.*

Завантаження бібліотеки наперед налаштованих елементів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на трикутникові праворуч у спливному меню "Тип стилю", потім виберіть файл бібліотеки внизу меню палітри. Клацніть на "OK", щоб замінити поточний список, або на "Додати", щоб додати поточний список.
- Щоб додати бібліотеку до поточного списку, клацніть на "Завантажити", виберіть файл бібліотеки і клацніть на "Завантажити".
- Щоб замінити поточний список іншої бібліотекою, виберіть "Замінити" *[Тип стилю]* в меню палітри. Виберіть файл бібліотеки, яку ви бажаєте використовувати, і клацніть "Завантажити".

Примітка: *Кожен тип бібліотеки має власне розширення файла та типову теку.*

Керування наперед налаштованими елементами

Ви можете перейменовувати або вилучати наперед налаштовані елементи, а також створювати та відновлювати бібліотеки стилів.

Перейменування наперед налаштованих елементів

1 Виберіть наперед налаштований елемент. Клацніть, утримуючи Shift, щоб вибрати декілька елементів.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на "Перейменувати", потім введіть нову назву пензля, зразка тощо.
- Якщо менеджер стилів в цей час показує стилі як мініатюри, двічі клацніть на стилі, введіть нову назву і клацніть на "OK".
- Якщо менеджер стилів показує стилі як список або текст, двічі клацніть на стилі, введіть нову назву і натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS).

Вилучення наперед налаштованих елементів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть наперед налаштований елемент і клацніть на "Вилучити".
- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на елементі, який бажаєте вилучити.

Створення нової бібліотеки стилів

1 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб записати всі стилі у списку як бібліотеку, переконайтеся, що виділено всі елементи.
- Щоб записати підмножину поточного списку як бібліотеку, утримуючи Shift, виділіть елементи, які бажаєте записати.

2 Клацніть на "Записати набір", виберіть місце на диску для бібліотеки, введіть назву файла і клацніть на "Записати".

Бібліотеку можна записати будь-де. Проте якщо розмістити файл бібліотеки у відповідній теці "Presets" у типовому місці для стилів, назва бібліотеки буде відображатися внизу меню палітри після перезапуску Photoshop.

Відновлення типової бібліотеки наперед налаштованих елементів

❖ Виберіть "Скинути" в меню палітри. Ви можете або замінити поточний список, або приєднати типову бібліотеку до поточного списку.

Типові місця знаходження стилів

1 Типове місце для запису/завантаження/заміни стилів залежить від операційної системи.

- Mac: <User>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Photoshop CS3/Presets.
- Windows XP: [Диск]:\Document and Settings\<користувач>\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3 \Presets.
- Windows Vista: [Диск]:\Users\<користувач>\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Presets.

2 Стилі, що додаються до Adobe Photoshop CS3, зберігаються у теці програми Photoshop.

Показ прихованих файлів у Windows

Типові місця для запису/завантаження/заміни стилів автоматично приховуються у Windows.

1 Щоб показати приховані файли у Windows XP:

a. Перейдіть до "Start" > "Control Panel" > "Folder Options".

b. На вкладці "View" у пункті "Hidden files and folders" виберіть "Show hidden files and folders".

c. Клацніть на "OK".

2 Щоб показати приховані файли у Windows Vista:

a. Перейдіть до Start > Control Panel > Appearance and Personalization > Folder Options.

b. На вкладці "View" у пункті "Hidden files and folders" виберіть "Show hidden files and folders".

c. Клацніть на "OK".

Уподобання

Про уподобання

Ряд налаштувань програми зберігається у файлі Adobe Photoshop CS3 Prefs, включно з загальними параметрами дисплею, параметрами запису файлів, параметрами швидкодії, курсору, прозорості, тексту, модулів та робочих дисків. Більшість цих параметрів встановлюється у діалоговому вікні "Уподобання". Налаштування уподобань записуються кожного разу, коли ви закриваєте програму.

Неочікувана поведінка програми може вказувати на зіпсуті уподобання. Якщо ви підозрюєте, що уподобання пошкоджено, відновіть їх типові налаштування.

Відкрийте діалогове вікно уподобань

1 Виконайте одну з таких дій:

- (Windows) Виберіть "Правка" > "Уподобання" і виберіть бажаний набір уподобань з підменю.
- (Mac OS) Виберіть "Photoshop" > "Уподобання" і виберіть бажаний набір уподобань з підменю.

2 Щоб переключитися на інший набір уподобань, виконайте одну з таких дій:

- Виберіть набір уподобань з меню праворуч у діалоговому вікні.
- Клацніть на "Наступний", щоб показати наступний набір уподобань у списку меню; клацніть на "Попередній", щоб показати попередній набір.

  Інформацію про окремі параметри уподобань дивіться у покажчикові.

Відновлення типових налаштувань всіх уподобань

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть та утримуйте Alt+Control+Shift (Windows) або Option+Command+Shift (Mac OS), коли запускаєте Photoshop. Може з'явитися запит про стирання поточних налаштувань.
- (Лише Mac OS) Відкрийте теку "Preferences" у теці "Library" і перетягніть теку "Adobe Photoshop CS Settings" до Смітника.

  Наступного разу під час запуску Photoshop будуть створені нові файли уподобань.

Вимкнення та ввімкнення попереджень

Іноді ви бачитиме повідомлення, що містять попередження або запити. Ви можете вимкнути показ цих повідомлень, вибравши "Не показувати знову" на повідомленні. Також ви можете глобально ввімкнути показ усіх повідомлень, що були вимкнені.

1 Виконайте одну з таких дій:

- (Windows) Виберіть команду "Редагування" > "Уподобання" > "Загальні".
- (Mac OS) Виберіть команду "Photoshop" > "Уподобання" > "Загальні".

2 Клацніть на "Скинути всі діалоги попереджень" і клацніть на "ОК".

Вкажіть успадкований серійний номер

1 Виконайте одну з таких дій:

- (Windows) Виберіть команду "Правка" > "Уподобання" > "Модулі".
- (Mac OS) Виберіть команду "Photoshop" > "Уподобання" > "Модулі".

2 Введіть серійний номер Photoshop CS або попередньої версії у текстовому полі "Успадкований серійний номер Photoshop".

Зовнішні модулі

Про зовнішні модулі

Зовнішні модулі - це програми, розроблені Adobe Systems та іншими розробниками програмного забезпечення у співпраці з Adobe Systems для додавання певних функцій до Photoshop. Ряд модулів імпорту, експорту та спеціальних ефектів ви одержуєте разом із програмою. Вони автоматично встановлюються в теку всередині теки "Photoshop Plug-ins".

Ви можете вибрати додаткову теку модулів для сумісних модулів, що зберігаються з іншими програмами. Також ви можете створити ярлик (Windows) або псевдо (Mac OS) для модуля, що зберігається в іншій теці у вашій системі. Ви можете потім додавати ярлики чи псевдо для теки модулів і використовувати модуль разом із Photoshop.

Після встановлення зовнішні модулі завжди з'являються як варіанти в Меню "Імпорт" або "Експорт", як файлові формати у діалогових вікнах "Відкрити", "Записати як", або як фільтри у підменю "Фільтр". Photoshop може включати велику кількість модулів. Проте, якщо перелік встановлених модулів стає завеликим, Photoshop може не показувати всі модулі у відповідних меню. Якщо так, нові встановлені модулі з'являються у підменю "Фільтр" > "Інші".

Встановлення зовнішнього модуля

У Mac OS ви не можете запустити Photoshop у "класичному" середовищі. Інакше модулі, що первісно розроблялися для роботи на Mac OS, не показувалися б.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб встановити зовнішній модуль Adobe Systems, скористайтеся програмною-установником модуля, якщо є. Також ви можете (Windows) встановити копію модуля у належну теку "Plug-ins" у теці програми Photoshop або (Mac OS) перетягнути копію модуля до відповідної теки "Plug-ins" у теці програми Photoshop. Переконайтеся, що файли не стиснені.
- Щоб встановити зовнішній модуль стороннього розробника, виконуйте інструкції з установлення, що додаються до модуля. Якщо ви не можете запустити сторонній модуль, може знадобитися успадкований серійний номер Photoshop.

Вибір додаткової теки зовнішніх модулів

1 Виберіть "Правка" > "Уподобання" > "Модулі" (Windows) або "Photoshop" > "Уподобання" > "Модулі" (Mac OS).

2 Виберіть додаткову теку зовнішніх модулів.

3 Клацніть на "Вибрати" і виберіть теку або каталог із переліку. Переконайтеся, що ви не вибрали місце всередині теки "Plug-ins". Щоб показати вміст теки, двічі клацніть на каталозі (Windows) або на "Відкрити" (Mac OS).

4 Коли ви виділяєте додаткову теку модулів, клацніть на "ОК" (Windows) або "Вибрати" (Mac OS).

5 Перезапустіть Photoshop, щоб модулі були активовані.

Заборона завантаження модулів

❖ Додайте знак ~ (тильда) на початку назви модуля, теки або каталогу. Цей файл (або всі файли у теці) буде проігнорований програмою.

Перегляд інформації про встановлені модулі

❖ Виконайте одну з таких дій:

- (Windows) Виберіть "Довідка" > "Про модуль" та виберіть модуль із підменю.
- (Mac OS) Виберіть "Photoshop" > "Про модуль" та виберіть модуль із підменю.

Відновлення та відміна змін

Використання команд "Відміна" та "Повтор"

Команди "Відміна" та "Повтор" дозволяють вам відміняти та повторювати операції. Також ви можете скористатися для цього палітрою "Історія".

❖ Виберіть "Правка" > "Відмінити або редагувати" > "Відмінити".

Якщо операцію неможливо відмінити, команда заливається сірим і змінюється на "Неможна відмінити".

Також див.

Робота з палітрою "Історія" на сторінці 53

Вертання до останньої записаної версії

❖ Виберіть "Файл "> "Повернути".

Примітка: *Операція вертання додається до стану історії на палітрі "Історія" і не може бути відмінена.*

Відновлення частини зображення до попередньо записаної версії

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Скористайтеся інструментом "Архівний пензель" , аби малювати вибраним станом або знімком на палітрі "Історія".
- Скористайтеся інструментом "Гумка"  з вибраним параметром "Стирати до історії".
- Виберіть область, яку бажаєте відновити, і виберіть "Правка" > "Заливка". Для використання виберіть "Історію" і клацніть на "ОК".

Примітка: *Щоб відновити зображення знімком первинного стану документа, виберіть "Параметри історії" в меню палітри і переконайтеся, що ввімкнено параметр "Автоматично створювати перший знімок".*

Також див.

Стирання інструментом "Гумка" на сторінці 335

Скасування операції

❖ Утримуйте клавішу Esc, доки операція, що триває, не зупиниться. У Mac OS ви також можете натискати Command+крапка.

Одержання повідомлення, коли операцію завершено

Індикатор виконання показує, що операція виконується. Ви можете перервати операцію або наказати програмі повідомити вас, коли вона скінчить операцію.

1 Виконайте одну з таких дій:

- (Windows) Виберіть "Правка" > "Уподобання" > "Загальні".
- (Mac OS) Виберіть "Photoshop" > "Уподобання" > "Загальні".

2 Виберіть "Сигнал про виконання".

3 Клацніть на "OK".

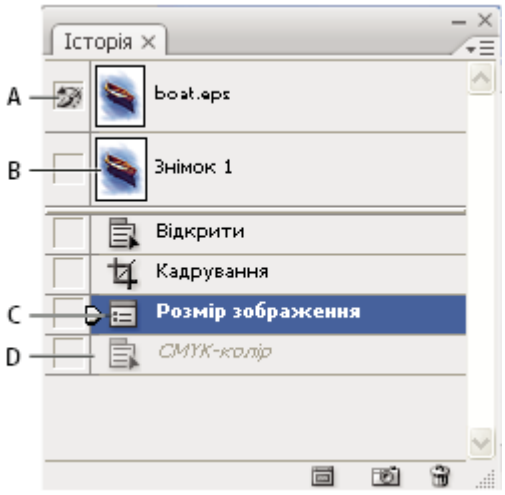
Робота з палітрою "Історія"

Ви можете скористатися палітрою "Історія" для швидкого переходу до будь-якого попереднього стану зображення, створеного під час сеансу роботи. Кожного разу, коли ви застосовуєте зміни до зображення, новий стан зображення додається до палітри.

Наприклад, якщо ви вибираєте, малюєте або обертаєте частину зображення, кожен із цих станів ставиться у список палітри окремо. Коли ви вибираєте один із станів, зображення повертається до того, як воно виглядало, коли цю зміну було виконано. Далі ви можете працювати із цим станом.

Також ви можете скористатися палітрою "Історія" для видалення станів зображення та створення у Photoshop документа зі стану чи знімка.

Щоб показати палітру "Історія", виберіть "Вікно" > "Історія" або клацніть на вкладці палітри "Історія".



Палітра "Історія" Photoshop
A. *Встановлює джерело для архівного пензля* ***B.*** *Мініатюра знімка* ***C.*** *Стан історії* ***D.*** *Бігунець станів історії*

Зважайте на це, використовуючи палітру "Історія":

- Зміни програми, такі як зміни палітр, налаштувань кольорів, дій, уподобань, не відображаються на палітрі "Історія", бо вони не змінюють конкретне зображення.
- Типово палітра "Історія" перелічує 20 попередніх станів. Ви можете змінити число записаних станів, встановивши уподобання. Старіші стани автоматично вилучаються, аби звільнити пам'ять для Photoshop. Щоб зберігати окремий стан під час всього сеансу роботи, зробіть знімок цього стану.
- Коли ви закриваєте та знову відкриваєте документ, усі стани і знімки останнього сеансу роботи стираються з палітри.
- Типово знімок первинного стану документа показується вгорі палітри.
- Стани додаються вниз списку. Відтак найстаріший стан знаходиться вгорі списку, а найновіший - внизу.
- Кожен стан стоїть у списку разом із назвою інструмента чи команди, застосованої для зміни зображення.
- Типово, коли ви вибираєте стан, стани внизу заливаються сірим. Таким чином, ви можете легко побачити, які зміни будуть відкинуті, якщо ви продовжуватиме працювати з виділеного стану.

- Типово виділення стану та наступна зміна зображення стирає всі стани, що були після.
- Якщо ви вибрали стан і потім змінили зображення, стираючи наступні стани, ви можете застосувати команду "Відмінити", щоб відмінити останню зміну та відновити стерті стани.
- Типово вилучення стану вилучає цей стан і всі, що були після нього. Якщо ви встановите параметр "Дозволити нелінійну історію", вилучення стану вилучатиме лише цей стан.

Вертання до попереднього стану зображення

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на назві стану.
- Виберіть "Крок уперед" або "Крок назад" в меню палітри "Історія" або меню "Правка", щоб перейти до наступного або попереднього стану.

Вилучення одного або декількох станів зображення

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на назві стану і виберіть "Вилучити" в меню палітри "Історія", щоб вилучити цю зміну і ті, що були після неї.
- Перетягніть стан на значок "Вилучити" , щоб вилучити цю зміну і наступні.
- Виберіть "Стерти історію" в меню палітри, щоб стерти перелік станів на палітрі "Історія", не змінюючи зображення. Цей варіант не зменшує кількість пам'яті, що її використовує Photoshop.
- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), виберіть "Стерти історію" в меню палітри, щоб очистити перелік станів без зміни зображення. Якщо ви одержали повідомлення про те, що Photoshop бракує пам'яті, очищення станів є корисним, бо ця команда вилучає стани з буфера команди "Відмінити" і звільняє пам'ять. Ви не можете відмінити команду "Стерти історію".
- Виберіть "Правка" > "Очистити" > "Історія", щоб очистити перелік станів для всіх відкритих документів. Цю дію не можна відмінити.

Створення або заміна документа станом зображення

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть стан або знімок на кнопку "Створити документ" . Список історії новоствореного документа буде порожній.
- Виберіть стан або знімок і клацніть на кнопці "Створити документ". Список історії новоствореного документа буде порожній.
- Виберіть стан або знімок і виберіть "Створити документ" в меню палітри "Історія". Список історії новоствореного документа буде порожній.
- Перетягніть стан на наявний документ.

Щоб записати один чи декілька знімків або станів зображення для використання в пізнішому сеансі редагування, створіть новий файл для кожного стану і запишіть кожний стан в окремий файл. Коли ви відкриваєте ваш первинний файл, плануйте також відкривати решту записаних файлів. Ви можете перетягнути первинний знімок кожного файла на оригінальне зображення для доступу до знімка з палітри "Історія" оригінального зображення.

Встановлення параметрів історії

Ви можете вказати максимальне число елементів для включення в палітру "Історія" і встановити решту параметрів для налаштування палітри.

1 Виберіть "Параметри історії" в меню палітри "Історія".

2 Виберіть параметр:

Автоматично створювати перший знімок	**Автоматично створює знімок первинного стану зображення, коли документ відкривається.**

Автоматично створює новий знімок, коли файл записується	**Створює знімок кожного разу під час запису.**
Дозволити нелінійну історію	**Вносить зміни до вибраного стану, не стираючи наступні стани. Зазвичай коли ви вибираєте стан і змінюєте зображення, всі стани, що йдуть після вибраного, стираються. Таким чином, палітра "Історія" може показувати перелік кроків редагування у тому порядку, в якому вони зроблені. Записуючи стани нелінійним шляхом, ви можете вибирати стан, вносити зміни до зображення та вилучати саме цей стан. Зміни додаються в кінець списку.**
Автоматично показувати діалог нового знімка	**Змушує Photoshop запитувати у вас назву знімка, коли ви натискаєте кнопки на палітрі.**
Дозволити відміну змін видимості шару	**Типово перемикання видимості шару не записується як крок історії, тому не може бути відмінене. Виберіть цей параметр, аби включити зміни видимості шарів до кроків історії.**

Встановлення параметрів протоколу змін

Може знадобитися ретельно відстежувати, що робиться з файлом у Photoshop, для вашої власної документації, документації клієнта або в правових цілях. Протокол змін допомагає вам зберігати текстову історію змін, внесених до зображення. Ви можете переглядати метадані протоколу змін за допомогою Adobe Bridge або діалогового вікна "Відомості про файл".

Ви можете експортувати текст у зовнішній файл журналу або зберігати інформацію в метаданих редагованих файлів. Збереження багатьох операцій редагування як метаданих файла збільшує його розмір; такі файли відкриваються й записуються довше за звичайні.

Якщо ви потребуєте доказу, що файл журналу не був підроблений, тримайте журнал редагування у метаданих файла і скористайтеся Adobe Acrobat для цифрового підпису файла журналу.

Типово дані протоколу про кожен сеанс записуються як метадані, вбудовані у файл зображення. Ви можете зазначити, куди мають записуватися дані протоколу, і рівень детальності даних у журналі.

1. Виберіть пункт меню "Правка" > "Уподобання" > "Загальні" (Windows) або "Photoshop" > "Уподобання" > "Загальні" (Mac OS).
2. Клацніть на уподобанні "Протокол змін", щоб вимкнути або ввімкнути протокол.
3. На панелі параметрів протоколу змін виберіть один із наведених параметрів:

Метадані	**Записує протокол як метадані, вбудовані в кожен файл.**
Текстовий файл	**Експортує протокол змін як текстовий файл. Може з'явитися запит назви текстового файла та місця, де його зберігати.**
Обидва	**Зберігає метадані у файлі і створює текстовий файл.** ***Примітка: Якщо ви бажаєте записати текстовий файл в іншому місці або записати інший текстовий файл, клацніть на кнопці "Вибрати", вкажіть, де записати текстовий файл, і назву файла за потреби, клацніть на "Записати".***

4. В меню "Елементи протоколу змін" виберіть один із наведених параметрів:

Лише сеанси	**Веде запис кожного разу, коли запускається або закривається Photoshop, і кожного разу, коли ви відкриваєте і закриваєте зображення (включається назва файла кожного зображення). Жодна інформація про правки у файлі не включається.**
Стислий	**Включає текст, що з'являється на палітрі "Історія", на додаток до інформації типу "Лише сеанси".**
Детальний	**Включає текст, що з'являється на палітрі "Дії", на додаток до інформації типу "Стислий". Якщо ви потребуєте повної історії всіх змін, зроблених у файлі, виберіть "Детальний".**

Створення знімка зображення

Команда "Знімок" дозволяє вам робити тимчасову копію (або *знімок*) будь-якого стану зображення. Новий знімок додається до переліку знімків вгорі палітри "Історія". Вибір знімка дозволяє вам працювати з даною версією зображення.

Знімки подібні до станів, перелічених на панелі "Історія", але мають додаткові переваги:

- Ви можете назвати знімок, щоб його можна було легко ідентифікувати.
- Знімки можуть записуватися для всього сеансу роботи.
- Ви можете легко порівнювати ефекти. Наприклад, ви можете зробити знімок перед і після застосування фільтра. Потім виберіть перший знімок і спробуйте той самий фільтр з іншими налаштуваннями. Переключення між знімками для знаходження найліпших налаштувань.
- Зі знімками ви можете легко відновити свою роботу. Експериментуючи зі складною технікою або застосовуючи якусь дію, спершу зробіть знімок. Якщо ви не задоволені результатами, ви можете вибрати знімок, щоб відмінити всі кроки.

  Примітка: *Знімки не записуються разом із зображенням, тому вилучаються, коли зображення закривають. Також, якщо ви не вибрали параметр "Дозволити нелінійну історію", вибір знімку і зміна зображення вилучають всі стани, перелічені на палітрі "Історія".*

Також див.

Про режими накладання на сторінці 351

Створення пензля та налаштування параметрів малювання на сторінці 342

Малювання інструментом "Архівний художній пензель" на сторінці 335

Створення знімку

1. Виберіть стан і виконайте одну з наведених дій:
- Аби автоматично створити знімок, клацніть на кнопці "Створити знімок" на панелі "Історія" або, якщо вибрано "Автоматично створювати знімок під час запису" в параметрах історії, виберіть "Створити знімок" в меню палітри "Історія".
- Щоб встановити параметри під час створення знімка, виберіть "Створити знімок" в меню палітри "Історія" або, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на кнопці "Створити знімок".

2. Введіть назву знімку в текстовому полі "Назва".

3. Виберіть вміст знімку в меню "Джерело":

Весь документ	**Робить знімок усіх шарів зображення в цьому стані**
Сполучені шари	**Робить знімок, що зливає всі шари зображення в цьому стані**
Поточний шар	**Робить знімок лише поточно вибраного шару в цьому стані**

Робота зі знімками

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб вибрати знімок, клацніть на назві знімку або перетягніть бігунець праворуч від знімка вгору чи вниз на інший знімок.
- Щоб перейменувати знімок, двічі клацніть на знімку або введіть назву.
- Щоб вилучити знімок, виберіть знімок та або виберіть "Вилучити" в меню палітри, клацніть на значку "Вилучити" або перетягніть знімок на значок "Вилучити".

Малювання станом чи знімком на зображенні

Інструмент "Архівний пензель" дає змогу малювати копію стану або знімку у поточному вікні зображення. Цей інструмент створює копію або зразок зображення і малює в ньому.

Наприклад, ви можете зробити знімок зміни, яку ви зробили інструментом малювання або фільтром (з вибраним параметром "Весь документ", коли ви створюєте знімок). Після відміни зміни до зображення ви можете скористатися інструментом "Архівний пензель", щоб застосувати зміну вибірково до ділянок зображення. Якщо ви тільки не вибрали зведений знімок, інструмент "Архівний пензель" малює з шару у вибраному стані на тому самому шарі в іншому стані.

Інструмент "Архівний пензель" копіює з одного стану або знімка до іншого, але лише в тому самому місці. У Photoshop ви також можете малювати інструментом "Художній архівний пензель", щоб створювати особливі ефекти.

1 Візьміть інструмент "Архівний пензель" .

2 На панелі параметрів виконайте одне з наведеного:

- Задайте непрозорість та режим накладання.
- Виберіть пензель і встановіть параметри пензля.

3 На палітрі "Історія" клацніть на лівому стовпчику стану або знімка, щоб використовувати його як джерело для інструменту "Архівний пензель".

4 Ведіть мишею, щоб малювати інструментом "Архівний пензель".

Пам'ять і швидкодія

Виділення оперативної пам'яті для Photoshop

Photoshop показує оперативну пам'ять (ОП), доступну для Photoshop, і ідеальний обсяг RAM для Photoshop (відсоток загального обсягу ОП) в уподобаннях "Швидкодія".

❖ В уподобаннях "Швидкодія" введіть обсяг ОП, який ви бажаєте виділити Photoshop, у текстовому полі "Надати Photoshop". Або перетягніть бігунець.

Призначення робочих дисків

Якщо система не має достатньо оперативної пам'яті для виконання операції, Photoshop використовує власну технологію віртуальної пам'яті, що також зветься робочими дисками. *Робочий диск* - це будь-який диск або розділ диску з вільним місцем. Типово Photoshop використовує жорсткий диск, на якому встановлено операційну систему, як первинний робочий диск.

Photoshop визначає та показує всі доступні внутрішні диски на панелі "Уподобання". Використовуючи панель "Уподобання", ви можете ввімкнути інші робочі диски для використання, коли первинний диск заповнено. Ваш первинний робочий диск має бути найшвидшим диском; переконайтеся, що на ньому вдосталь дефрагментованого вільного місця.

Наведені далі вказівки допоможуть вам призначити робочі диски:

- Для найкращої швидкодії робочий диск має знаходитися на іншому диску, ніж будь-які великі файли, що редагуються.

- Робочі диски повинні бути на іншому диску, ніж той, що використовується для віртуальної пам'яті.
- Диски або дискові масиви RAID - гарний вибір для виділених томів робочих дисків.
- Диски з робочими дисками мають регулярно дефрагментуватися.

Зміна призначеного робочого диска

1 Виконайте одне з наведеного в області "Робочі диски" уподобань "Швидкодія":

- Щоб змінити порядок робочих дисків, клацніть на кнопках зі стрілками.
- Щоб підключити або відключити робочий диск, позначте або зніміть позначку "Активний".

2 Клацніть на "OK".

3 Аби зміни набули сили, слід перезапустити Photoshop.

Ввімкнення 3D-прискорення (Adobe® Photoshop® CS3 Extended)

Ввімкнення 3D-прискорення дозволяє відмовитися від програмної візуалізації тривимірних шарів.

❖ В уподобаннях "Швидкодія" виберіть "Ввімкнути 3D-прискорення".

Встановлення налаштувань історії і кеша

❖ В уподобаннях "Швидкодія" виконайте одну з наведених дій:

- Щоб вказати, скільки станів має типово відображати палітра "Історія", клацніть на трикутникові в меню "Стани історії" та перетягніть бігунець.
- Щоб встановити рівень кеша, що його використовує Photoshop, перетягніть бігунець "Рівень кеша". Ви маєте перезапустити Photoshop, щоб налаштування кеша набули сили.

Вивільнення пам'яті

Команда "Очистити" дозволяє вам звільнити пам'ять, використовувану командою "Відмінити", панеллю "Історія" та буфером обміну.

❖ Виберіть "Правка" > "Очистити" і виберіть тип елемента або буфер, який ви бажаєте очистити. Якщо він уже порожній, тип елемента або буфер залито сірим.

Примітка: *Команда "Очистити" назавжди стирає з пам'яті операцію, записану командою або буфером; команду "Очистити" не можна відмінити. Наприклад, вибір "Правка" > "Очистити" > "Історія" вилучає всі стани історії з палітри "Історія". Використовуйте команду "Очистити", якщо обсяг інформації в пам'яті завеликий і помітно уповільнює роботу Photoshop.*

Глава 3: Відкриття та імпортування зображень

У Photoshop можна відкривати та імпортувати різні типи файлів з графікою. Для ефективної роботи необхідно розуміти основні принципи створення зображення, а також як знати як робити запит, імпортувати та змінювати розмір зображення.

Photoshop-зображення

Про бітові зображення

Бітові зображення, що ще називаються *бітовими*, для представлення зображень використовують прямокутну сітку елементів (пікселів). Кожному пікселеві призначається окреме місце і колірне значення. Працюючи з бітовими зображеннями, ви редагуєте пікселі, а не об'єкти чи фігури. Бітові зображення - найпоширеніший електронний носій для зображень із плавними переходами кольорів, таких як світлини чи цифрові малюнки, бо вони ефективніше представляють тонкі градієнти, відтінки й кольори.

Бітові зображення залежать від роздільності, себто вони містять стале число пікселів. Як наслідок, вони втрачають деталі і виглядають "зазубленими", якщо збільшуються, або якщо їх друкують з нижчою роздільністю, ніж та, для якої вони були створені.



Приклад бітового зображення за різних величин збільшення

Бітові зображення іноді вимагають багато місця для зберігання і часто мають бути стиснуті, щоб зменшити розмір файлу, якщо вони використовуються у певних компонентах Creative Suite. Наприклад, ви стискаєте файл зображення у первинній програмі перед тим, як імпортувати його до макета.

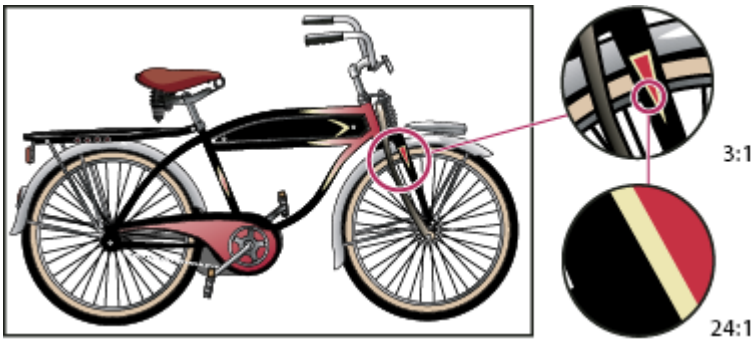
Примітка: *В Adobe Illustrator ви можете створювати бітові ефекти у ілюстрації, застосовуючи фільтри, ефекти, графічні стилі.*

Також див.

Про векторну графіку на сторінці 59

Про векторну графіку

Векторна графіка (іноді - *векторні фігури* чи *векторні об'єкти*) створюється з лінії та кривих, визначених математичними об'єктами, що звуться *векторами*, які описують зображення за його геометричними характеристиками.



Приклад векторного зображення за різних величин збільшення

Можна вільно пересувати чи змінювати векторну графіку, не втрачаючи деталей і чіткості, бо вона не залежить від роздільності: вона зберігає чіткі краї в разі зміни розміру, друкуванні на принтері PostScript, записі у PDF-файл, імпортуванні у програми роботи з зображеннями на основі векторної графіки. Як наслідок, векторна графіка є найкращим варіантом для такого художнього матеріалу, як логотипи, що використовуються з різними розмірами на різних носіях виводу.

Векторні об'єкти, що їх ви створюєте інструментами малювання та фігур у Adobe Creative Suite, є прикладом векторної графіки. Ви можете скористатися командами "Копіювати" і "Вставити", щоб створити копію векторного об'єкта для інших компонентів Creative Suite.

Також див.

Про бітові зображення на сторінці 59

Поєднання векторної графіки та бітових зображень

Під час поєднання в документі векторної графіки та бітових зображень, важливо пам'ятати, що кінцеве зображення (професійно надрукована копія; копія, надрукована на настільному принтері; або перегляд у Веб) не завжди зможе точно відповідати вигляду ілюстрації на екрані. Наступні фактори впливають на якість вашого кінцевого зображення:

Прозорість За допомогою багатьох ефектів до вашої ілюстрації додаються частково прозорі пікселі. Якщо ваша ілюстрація містить прозорість, перед друком та експортуванням Photoshop здійснює процес, який називається *зведення*. У більшості випадків найбільш ефективною є процедура зведення за замовчуванням. Однак, якщо ваша ілюстрація містить складні області накладання та вам необхідний вивід високої роздільної здатності, ймовірно ви забажаєте попередньо переглянути ефекти зведення.

Роздільна здатність зображення Кількість пікселів на 1 дюйм (ppi) у бітовому зображенні. Використання низької роздільної здатності для друкованого зображення дає *чернетку*—великі, грубі пикселі. Використання дуже високої роздільної здатності (пікселі менші, ніж пристрій може вивести) збільшує розмір файлу без покращення якості друкованого виводу та уповільнює друк зображення.

Роздільна здатність принтера та лініатура растру Кількість точок фарби на 1 дюйм (dpi) та кількість рядків на 1 дюйм (lpi) у напівтоновому растрі. Відношення між роздільною здатністю зображення, принтера та лініатурою растра визначає якість деталізації друкованого зображення.

Канали кольору

Кожне зображення Photoshop має один або більше *каналів*, кожний з них містить інформацію про колірні елементи зображення. У зображенні кількість каналів кольору за замовчуванням залежить від його колірного режиму. За замовчуванням, зображення у бітовому режимі, градаціях сірого, двоколірному та режимі індексованих кольорів має один канал, RGB- та Lab-зображення - три, зображення CMYK - чотири. Канали додаються в зображення усіх типів, крім зображень у бітовому режимі. Стосовно більш детальної інформації зверніться до розділу про Колірні режими на сторінці 112.

Канали кольорових зображень фактично є зображеннями у градаціях сірого кольору, що представляють кожний колірний компонент зображення. Наприклад, у RGB-зображенні містяться окремі канали для колірних значень червоного, зеленого та відтінків синього.

Окрім колірних каналів, до зображення можуть бути додані *альфа - канали*, які використовуються для зберігання та редагування виділень, таких, як маски, а також колірні канали, для додавання зразків колірної заливки для друку. Стосовно більш детальної інформації дивіться розділ про Канали на сторінці 272.

Також див.

Про маски та Альфа-канали на сторінці 277

Про плашкові кольори на сторінці 517

Бітова глибина

Бітова глибина визначає, скільки кольорової інформації буде доступно для кожного піксела зображення. Чим більше біт інформації на піксел, тим більше доступно кольорів і тим точніше представлення кольорів. Наприклад, зображення з бітовою глибиною 1 має пікселі з двома ймовірними значеннями: чорне та біле. Зображення з бітовою глибиною 8 має 2^8, або 256 можливих значень. Зображення у режимі градацій сірого кольору з бітовою глибиною 8 має 256 можливих значень сірого.

Зображення RGB містять три кольорових канали. RGB-зображення з глибиною 8 біт на піксел мають 256 ймовірних значень для кожного каналу, це означає, що воно має понад 16 мільйонів можливих значень кольору. RGB-зображення з 8-бітовими каналами іноді називаються 24-бітовими зображеннями (8 бітів x 3 канали = 24 біти даних на кожний піксел).

Окрім зображень з 8 бітами на канал, Photoshop може працювати з зображеннями 16 та 32 біт на канал. Зображення з 32-бітними каналами також відомі як зображення з високим динамічним діапазоном (HDR).

Також див.

Про зображення з високим динамічним діапазоном на сторінці 79

Підтримка Photoshop для 16-бітових зображень

У Photoshop забезпечується наступна підтримка роботи з зображеннями 16 біт/канал:

- Робота у режимі градацій сірого, колірних режимах RGB, CMYK, Lab, та багатоканальному режимі.
- Усі інструменти панелі інструментів, крім інструменту "Архівний художній пензель", можуть застосовуватися з зображеннями 16 біт/канал.
- Усі команди щодо кольору та тонового налаштування, крім "Варіації", є доступними.
- У зображеннях 16 біт/канал можна працювати з шарами, у тому числі з шарами коригування.
- У зображеннях 16 біт/канал можуть застосовуватися деякі фільтри, у тому числі "Пластика".

  Для використання деяких можливостей Photoshop, наприклад, "Вилучення", "Конструктор візерунків", деяких інших фільтрів, здійснюється конвертація зображення 16 біт/канал у зображення 8 біт/канал. Краще всього застосовувати команду "Зберегти як" та перетворювати копію файлу зображення таким чином, аби початковий файл містив усі дані зображення 16 біт/канал.

Перетворення глибини кольору

❖ Виконайте одну з наступних дій:

- Для перетворення зображення між 8-бітним та 16-бітним режимами використовуйте "Зображення" > "Режим" > "16 біт/канал" або "8 біт/канал".
- Для конвертації 8-бітних або 16-бітних зображень до 32-бітних використовуйте "Зображення" > "Режим" > "32 біти/канал".

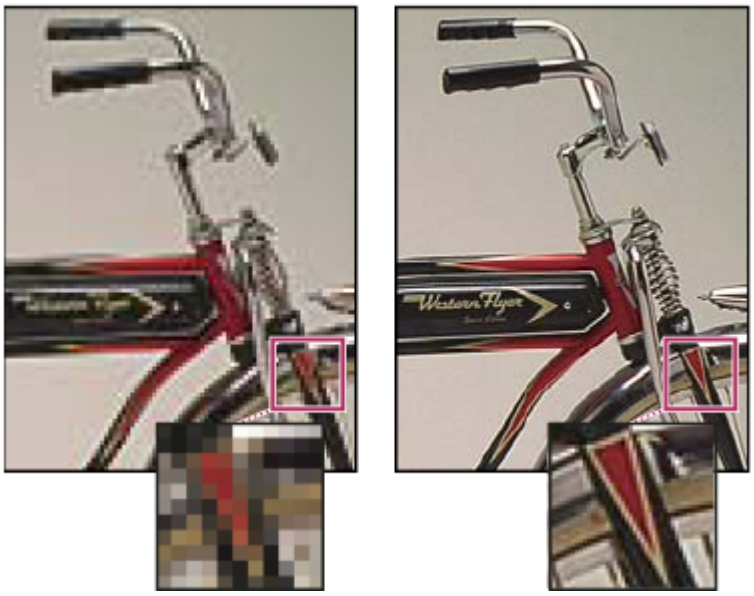
Також див.

Перехід від зображень 32-біт/канал до 8- або 16-біт/канал на сторінці 84

Розмір та роздільна здатність зображення

Про розміри у пікселях та роздільну здатність

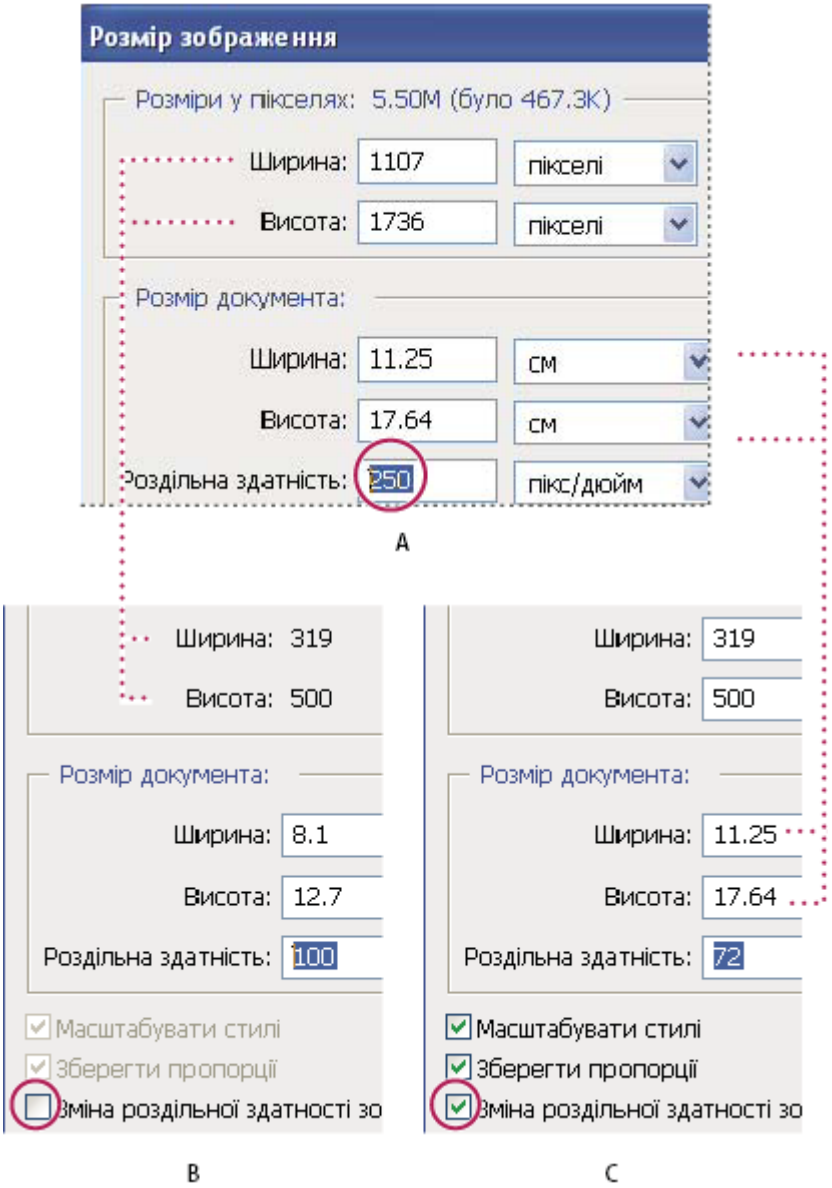
Розміри у пікселях (розмір зображення або висота та ширина) бітового зображення - це кількість пікселів по ширині та висоті зображення. Роздільна здатність - це рівень деталізації бітового зображення, вона вимірюється у пікселях на 1 дюйм (ppi). Чим більше пікселів на 1 дюйм, тим більша роздільна здатність. Як правило, зображення з вищою роздільною здатністю має кращу якість друку.



Те саме зображення з 72-ppi та 300-ppi; масштаб 200%

Поєднання розміру у пікселях та роздільної здатності визначає об'єм даних зображення. Якщо для зображення не виконувалася *зміна роздільної здатності*, кількість даних зображення лишається такою самою, оскільки ви можете змінити або піксельні розміри, або роздільну здатність. Якщо змінити роздільну здатність файлу, відповідно зміняться його ширина та висота, щоб зберегти об'єм даних незмінним. Та навпаки. Стосовно більш детальної інформації дивіться Зміна роздільної здатності на сторінці 65.

У Photoshop співвідношення розміру та роздільної здатності зображення можна знайти у діалоговому вікні "Розмір" (виберіть "Зображення" > "Розмір зображення"). Відмініть вибір "Змінити роздільну здатність зображення", тому що об'єм даних фотографії змінювати непотрібно. Потім змініть ширину чи висоту, або роздільну здатність. Якщо змінено одне значення, два інших змінюються відповідно.



Розміри у пікселях дорівнюють розміру документа (виводу), помноженому на роздільну здатність.
A. *Початкові розміри та роздільна здатність* ***B.*** *Зменшення роздільної здатності без змінення розмірів у пікселях (без змінення роздільної здатності).* ***C.*** *Зменшення роздільної здатності до величини розміру документа спричиняє зменшення розмірів у пікселях (змінення роздільної здатності).*

Швидке виведення на екран поточного розміру зображення

Для швидкого відображення розміру поточного зображення документа використовуйте вікно інформації внизу вікна документа.

❖ Натисніть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), встановіть вказівник на вікні інформації щодо файлу та утримуйте кнопку миші.

Розмір файлу

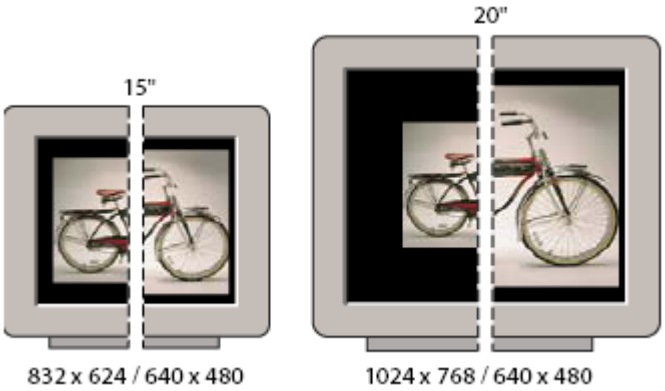
Файловий розмір зображення представляє собою цифровий розмір файлу зображення, що вимірюється в кілобайтах (К), мегабайтах (Мб) або гігабайтах (Гб). Файловий розмір пропорційний розмірам зображення у пікселях. Зображення з більшою кількістю пікселів мають більшу чіткість при тому ж самому розмірі для друку, але вони займають більше дискового простору та їх редагування може бути більш повільним. Тому роздільна здатність стає компромісом між якістю зображення (збиранням усієї необхідної інформації) та розміром файлу.

Іншим фактором, що впливає на файловий розмір, є формат файлу. Через те, що у файлових форматах IF, JPEG та PNG застосовуються різні компресійні методи, розмір файлів з однаковими розмірами у пікселях може сильно відрізнятися. Подібним чином, бітова глибина кольору та кількість шарів та каналів у зображенні впливає на розмір файлу.

Максимальний розмір зображення, що підтримується в Photoshop - 300,000 на 300,000 пікселів. Це обмеження накладає межі розміру для друку та роздільної здатності, що доступні для зображення.

Про роздільну здатність монітора

Роздільна здатність комп'ютера вимірюється у пікселях. Наприклад, якщо роздільна здатність монітора та розміри фотографії у пікселях мають однаковий розмір, фотографія заповнить екран при масштабі 100%. Вигляд зображення на екрані залежить від декількох факторів - розміру зображення у пікселях, розміру монітора та параметру роздільної здатності монітора. У Photoshop екранне збільшення зображення змінюється таким чином, щоб було якомога легше працювати з зображеннями різних розмірів.



На моніторах з різними фізичними розмірами та роздільною здатністю відображаються зображення 620 на 400 пікселів.

Під час підготовки зображення для перегляду на екрані необхідно враховувати найнижчу роздільну здатність монітора, на якому фотографія буде відображатися.

Про роздільну здатність принтера

Роздільна здатність принтерів вимірюється в dpi - кількість точок на 1 дюйм (dot per inch). Як правило, чим більше точок на дюйм, тим вища якість друку. Роздільна здатність більшості струминних принтерів складає приблизно від 720 до 2880 dpi. (Технічно, струминні принтери створюють мікроскопічний струмінь фарби, а не реальні точки, як пристрої фотовиведення або лазерні принтери.)

Роздільна здатність відрізняється, але пов'язана із роздільною здатністю зображення. Щоб надрукувати фотографію високої якості на струминному принтері, роздільна здатність зображення повинна бути не менше 220 ppi.

Також див.

Про друк на настільних принтерах на сторінці 498

Підготовка зображень до друку на сторінці 506

Лініатура растра та роздільна здатність принтера

Лініатура растру є кількістю друкованих точок або напівтонових елементів на дюйм, що використовуються для друку зображень у градаціях сірого або кольороподілу. Також відома як *частота растру*, *лініатура растру* вимірюється у лініях на дюйм (lpi) або лініях комірок на дюйм у напівтоновому растрі. Чим вища роздільна здатність пристрою виведення, тим кращу (вищу) лініатуру растра можна застосувати.

Відношення між роздільною здатністю зображення та лініатурою растру визначає якість деталізації друкованого зображення. Для створення напівтонового зображення найвищої якості зазвичай використовується роздільна здатність зображення, більша за лініатуру растру в 1.5 - 2 рази. Але деякі зображення та пристрої виведення можуть

давати такі результати і з нижчою роздільною здатністю. Для визначення лініатури растру принтера необхідно переглянути технічну документацію принтера або звернутися до постачальника послуг.

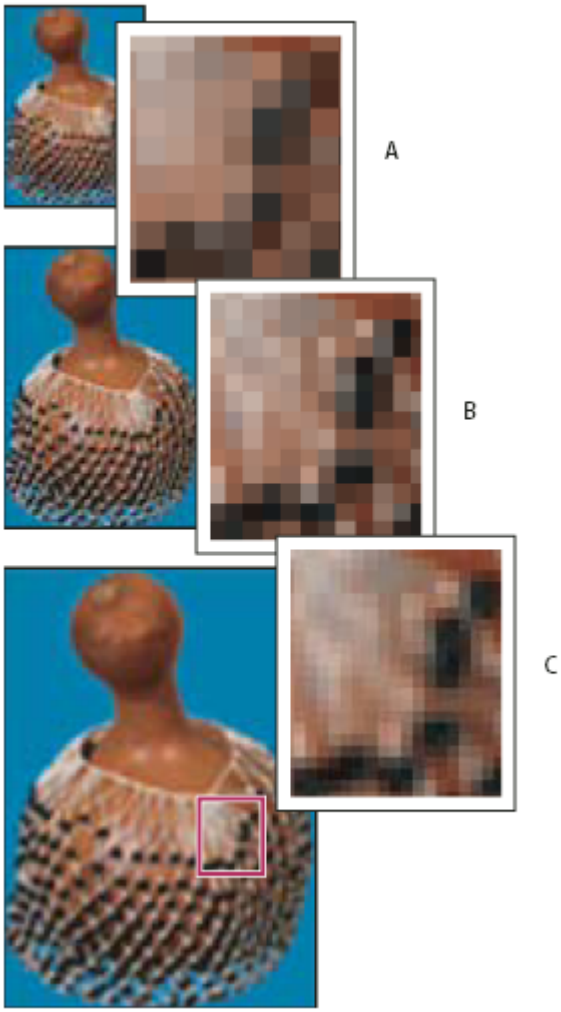
Примітка: *Деякі пристрої фотовиведення та лазерні принтери з роздільною здатністю 600 dpi застосовують інші растрові технології, ніж напівтонування. Якщо здійснюється друк зображення на ненапівтоновому принтері, зверніться до постачальника послуг або перегляньте технічну документацію принтера щодо рекомендованої роздільної здатності зображення.*



Приклади лініатури растру
A. *65 lpi: Грубий растр, як правило, використовується для друку бюлетенів та продовольчих купонів* ***B.*** *85 lpi: Растр середньої зернистості, як правило, використовується для друку газет* ***C.*** *133 lpi: Лініатура високої якості, як правило, використовується для друку чотирьохкольорових журналів* ***D.*** *177 lpi: Лініатура найвищої якості, як правило, використовується у щорічних звітах та зображеннях у книгах з мистецтва*

Зміна роздільної здатності

При *зміні роздільної здатності* змінюється обсяг даних зображення, оскільки ви можете змінити або піксельні розміри, або роздільну здатність зображення. Коли ви виконуєте *пониження роздільної здатності* (зменшення кількості пікселів), із зображення видаляється інформація. Коли ви виконуєте *збільшення кількості пікселів* (збільшення кількості пікселів, або *підвищення роздільної здатності*), додаються нові пікселі. При цьому ви вказуєте метод *інтерполяції* для визначення того, яким саме чином пікселі додаються або видаляються.



Змінення роздільної здатності у пікселях
A. *Зі зниженою роздільною здатністю* ***B.*** *Початковий документ* ***C.*** *Зі зниженням роздільної здатності (обрані пікселі відображаються для кожної групи зображень)*

Необхідно пам'ятати, що змінення роздільної здатності може призвести до зниження якості зображення. Наприклад, якщо збільшити роздільну здатність зображення, зображення втрачає деталізацію та різкість. Застосування фільтру контурної різкості для зображення зі зміненою роздільною здатністю допоможе рефокусувати деталізацію зображення.

Можна уникнути потребу зміни роздільної здатності за допомогою сканування або створення зображення з достатньо високою роздільною здатністю. Якщо ви хочете переглянути вплив зміни піксельних розмірів на екрані або надрукувати тести з різною роздільною здатністю, змінюйте роздільну здатність копії вашого файлу.

Photoshop змінює роздільну здатність з використанням *методу інтерполяції*, який дає можливість призначити колір будь-якому новому пікселу на основі інформації про існуючі пікселі. У діалоговому вікні "Розмір зображення" можна обрати метод, який необхідно застосувати.
По сусіднім Швидкий, але менш точний метод дублювання пікселів у зображенні. Цей метод застосовується для ілюстрацій, що містять незгладжені краї, щоб зберегти різкі межі та зменшити розмір файлу. Однак, цей метод може спричинити ефект незгладженості, який виявляється при деформуванні або масштабуванні зображення або під час багаторазових маніпуляцій вибору.

Білінійний Метод, за допомогою якого пікселі додаються шляхом усереднення колірних значень оточуючих пікселів. Результатом цього є зображення середньої якості.

Бікубічний Більш повільний, але точніший метод, оснований на дослідженні значень оточуючих пікселів. Застосовуючи більш складні підрахунки, бікубічний метод забезпечує більш плавні переходи тонів кольору, ніж білінійний або метод По сусіднім.

Бікубічна, гладкіше Ефективний метод для збільшення зображень, оснований на бікубічний інтерполяції, дозволяє краще виконувати згладжування.

Бікубічна, чіткіше Ефективний метод для зменшення розміру зображення, що оснований на бікубічний інтерполяції зі збільшеною різкістю. Цей метод підтримує чіткість зображення зі зміненою роздільною здатністю. Якщо "Бікубічна, чіткіше" робить деякі області зображення занадто чіткими, застосуйте бікубічний метод.

Можна установити метод інтерполяції за замовченням, щоб використовувати його як тільки у Photoshop здійснюватиметься зміна даних зображення. Використовуйте "Правка" > "Параметри" > "Загальні" (Windows) або "Photoshop" > "Параметри" > "Загальні" (Mac OS), потім оберіть метод з меню методів інтерполяції зображення.

Також див.

Підвищення різкості зображень на сторінці 212

Зміна розмірів зображення у пікселях

Зміна піксельних розмірів зображення впливає не лише на розмір на екрані, але й на якість зображення та параметри його друку - як на розміри відбитку, так і на його роздільну здатність.

1. Виберіть "Зображення" > "Розмір зображення".
2. Виберіть "Зберегти пропорції", щоб зберегти поточне співвідношення ширини та висоти у пікселях. Цей параметр автоматично оновлює ширину як тільки змінюється висота та навпаки.
3. Під "Розмірами у пікселях" введіть значення у поля "Ширина" та "Висота". Виберіть "Процент" як одиницю вимірювання, щоб ввести значення у процентах для поточних значень у пікселях. У верхній частині діалогового вікна "Розмір зображення" з'явиться новий файловий розмір зображення зі старим файловим розміром у круглих дужках.
4. Впевніться, що обрано пункт "Змінити роздільну здатність зображення", та виберіть метод інтерполяції.
5. Якщо зображення містить шари зі стилями, що до них застосовуються, виберіть "Стилі масштабування", щоб масштабувати ефекти у зображенні зі зміненими розмірами. Цей параметр доступний, тільки якщо вибрано пункт "Зберегти пропорції".
6. Натисніть "OK", після того, як закінчите налаштовувати параметри.

Уменшіть роздільну здатність та застосуйте фільтр "Контурна різкість", щоб досягти найкращого ефекту при створенні зображення меншого розміру. Повторно відскануйте зображення з вищою роздільною здатністю, щоб створити зображення більшого розміру.

Зміна розмірів для друку та роздільної здатності

Під час створення зображення для друкованих засобів масової інформації, корисно вказувати розмір зображення у одиницях розмірів для друку та роздільної здатності зображення. Два виміри, що задають *розмір документа*, визначають загальну кількість пікселів і, таким чином, розмір зображення; розмір документа також задає базовий розмір, з яким документ розміщується у сторонній програмі. У подальшому ви можете маніпулювати масштабом друкованого зображення за допомогою команди "Друк"; однак, зміни, які ви виконуєте за допомогою команди "Друк", впливають лише на друкований документ, а не на розмір графічного файлу.

Якщо увімкнути зміну роздільної здатності зображення, можна змінювати розміри для друку та роздільну здатність незалежно один від одного (та змінювати загальну кількість пікселів у зображенні). Якщо вимкнути зміну роздільної здатності, можна змінювати або розміри, або роздільну здатність - Photoshop автоматично налаштує значення, щоб зберегти загальну кількість пікселів. Для друку з найвищою якістю, як правило, спочатку краще змінити лише розміри та різкість, без змінення роздільної здатності. Потім змінюйте тільки якщо потрібно.

1. Оберіть "Зображення" > "Розмір зображення".
2. Змініть розміри для друку, роздільної здатності зображення або і того і іншого:

- Щоб змінити лише розміри для друку або лише роздільну здатність та налаштувати загальну кількість пікселів у зображенні пропорційно, виберіть "Змінити роздільну здатність зображення", а потім виберіть метод інтерполяції.

- Щоб змінити розміри для друку та роздільну здатність без зміни загальної кількості пікселів у зображенні, відмініть вибір "Змінити роздільну здатність зображення".

3 Виберіть "Зберегти пропорції", щоб зберегти поточне процентне відношення ширини зображення до його висоти. Цей параметр автоматично змінює ширину як тільки змінюється висота, та навпаки.

4 У полі "Розмір документа" введіть нові значення для ширини та висоти. За бажанням, виберіть нові одиниці вимірювання. Зверніть увагу на те, що для ширини параметр "Колонки" застосовує ширину та розміри переплетіння, зазначені в уподобаннях "Одиниці вимірювання" та "Лінійки".

5 Уведіть нове значення в поле "Роздільна здатність". За бажанням оберіть нову одиницю вимірювання.

Утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) натисніть "Відновити", щоб зберегти початкові значення, що відображаються в діалоговому вікні "Розмір зображення".

Також див.

Розташуйте та відмасштабуйте зображення на сторінці 501

Друк зображень на сторінці 499

Зазначте колонки для зображення на сторінці 44

Вибір атрибутів напівтонового растру на сторінці 509

Визначте запропоновану роздільну здатність зображення

Якщо ви плануєте друкувати свої зображення, використовуючи напівтоновий растр, діапазон придатної роздільної здатності зображення залежатиме від лініатури растру вашого пристрою виведення. У Photoshop можна визначити рекомендовану роздільну здатність зображення на основі лініатури растру пристрою виведення.

Примітка: *Якщо роздільна здатність вашого зображення перевищує лініатуру растру більш ніж у 2.5 рази, з'явиться повідомлення, коли ви спробуєте надрукувати зображення. Це означає, що роздільна здатність зображення вища, ніж потрібно для принтера. Збережіть копію файлу, а потім зменшіть роздільну здатність.*

1 Оберіть "Зображення" > "Розмір зображення".

2 Клацніть "Авто".

3 Введіть для пристрою введення лініатуру растру у пункті "Растр". Якщо необхідно, виберіть інші одиниці вимірювання. Майте на увазі, що значення растру використовується лише для підрахунку роздільної здатності зображення, а не для налаштування растру для друку.

Примітка: *Для визначення правил напівтонового растру для друку ви маєте використовувати діалогове вікно "Напівтонові растри" з команди "Друк".*

4 Виберіть параметр для пункту "Якість":

Чернетка	**Створює роздільну здатність, що дорівнює лініатурі растру (не нижче 72 пікселів на 1 дюйм).**
Добре	**Створює роздільну здатність у 1.5 рази більшу за лініатуру растру.**
Найкраще	**Створює роздільну здатність у 2 рази більшу за лініатуру растру.**

Перегляд розміру друку на екрані

❖ Виконайте одну з наступних дій:

- Виберіть команду "Перегляд" > "Розмір друку".
- Виберіть інструмент "Ручка" або "Масштаб" та клацніть "Розмір друку" на панелі параметрів.

Зображення буде повторно виведено на екран у приблизному розмірі для друку, як зазначено у пункті "Розмір документа" діалогового вікна "Розмір зображення". Розміри та роздільна здатність вашого монітору впливають на розмір відбитку на екрані.

Одержання зображень з камер та сканерів

Одержання цифрових зображень з камер

Ви можете скопіювати зображення на комп'ютер, підключивши камеру або зчитувальний пристрій для карток пам'яті.

- Використовуйте команду "Одержати фото з камери" у Adobe® Bridge® CS3 для завантаження зображень, а також для їх впорядкування, перейменування та управління метаданими.
- Якщо камера або зчитувач карток пам'яті з'являються у вашому комп'ютері як диск, напряму копіюйте зображення з жорсткого диску до Adobe Bridge.
- Використовуйте програмне забезпечення, що постачалося з вашою камерою, Windows Image Acquisition (WIA), або Image Capture (Mac OS). Для більш детальної інформації щодо використання Windows Image Acquisition або Image Capture перегляньте технічну документацію комп'ютера.

Відео про імпорт файлів з камери ви можете переглянути за адресою www.adobe.com/go/vid0005_ua.

Імпорт зображень з цифрових камер за допомогою WIA (лише у Windows)

Певні цифрові камери імпортують зображення за допомогою Windows Image Acquisition (WIA). Під час використання WIA Photoshop працює з Windows та цифровою камерою, або програмою для сканування, щоб імпортувати зображення прямо у Photoshop.

1. Виберіть "Файл" > "Імпорт" > "Підтримка WIA".
2. Виберіть теку, в яку будуть збережені файли зображень на вашому комп'ютері.
3. Переконайтеся, що вибрано пункт "Відкрити одержані зображення у Photoshop". Відмініть вибір "Відкрити одержані зображення", якщо імпортуєте велику кількість зображень, або якщо збираєтесь редагувати зображення пізніше.
4. Щоб зберегти імпортоване зображення прямо у теку, ім'я якої відповідає поточній даті, виберіть пункт "Унікальна підтека".
5. Клацніть "Пуск".
6. Виберіть цифрову камеру, з якої імпортуватимете зображення.

   Примітка: *Якщо ім'я вашої камери не з'являється у підменю, перевірте, чи правильно встановлені програма та драйвери, та чи під'єднано камеру.*
7. Виберіть одне або кілька зображень, які необхідно імпортувати:
   - Клацніть на зображенні зі списку мініатюр, щоб імпортувати зображення.
   - Утримуйте клавішу Shift та клацніть декілька зображень, щоб імпортувати їх одночасно.
   - Клацнути "Вибрати усі", щоб імпортувати усі доступні зображення.
8. Натисніть "Отримати зображення", щоб імпортувати зображення.

Імпортування відсканованих зображень

Існують різні методи передачі зображень зі сканера у Photoshop. Переконайтеся, що встановлено необхідне програмне забезпечення для сканера. Програмне забезпечення деяких сканерів дозволяє використовувати Photoshop як зовнішній графічний редактор після завершення сканування зображення. Програмне забезпечення інших сканерів записує зображення у файл, який можна відкрити у Photoshop.

Примітка: *Драйвери сканерів підтримуються їх виробниками, а не Adobe® Systems Incorporated. Якщо виникли проблеми зі скануванням, переконайтеся, що ви використовуєте найновішу версію драйвера для сканера.*

Також відскановані зображення імпортуються прямо зі сканера, що має сумісний з Photoshop зовнішній модуль, або підтримує TWAIN-інтерфейс. Виберіть ім'я сканера у підменю "Файл" > "Імпорт", щоб здійснити імпортування відсканованого зображення за допомогою зовнішнього модуля. Перегляньте інструкції зі встановлення зовнішнього модуля в технічній документації до сканера.

Якщо сканер має несумісний з Photoshop драйвер, імпортуйте відскановане зображення за допомогою TWAIN-інтерфейсу.

Якщо імпортувати відскановане зображення за допомогою TWAIN-інтерфейсу не вдається, використайте програму для сканера від постачальника, щоб відсканувати зображення, а потім збережіть їх як TIFF-, PICT- або BMP-файли. Потім відкрийте файли у Photoshop.

Також див.

Про зовнішні модулі на сторінці 51

Визначення роздільної здатності сканованого зображення для друку на сторінці 513

Імпортуйте зображення за допомогою TWAIN-інтерфейсу

TWAIN є міжплатформним інтерфейсом для одержання зображень, зібраних певними сканерами, цифровими камерами та платами "захвату" зображення. Виробник повинен забезпечити ваш пристрій диспетчером TWAIN-пристроїв та TWAIN-передавачем даних для роботи у Photoshop.

Необхідно встановити TWAIN-пристрій та програму до нього та перезавантажити комп'ютер перед застосуванням його для здійснення імпорту зображення у Photoshop. Перегляньте технічну документацію виробника пристрою для інформації щодо встановлення.

❖ Виберіть "Файл" > "Імпорт", а потім у підменю виберіть пристрій, який необхідно застосувати.

Імпортуйте зображення зі сканера за допомогою підтримки WIA

1 Оберіть "Файл" > "Імпорт" > "Підтримка WIA".

2 Виберіть пункт призначення на вашому комп'ютері для збереження файлів зображень.

3 Натисніть "Почати".

4 Переконайтеся, що у Photoshop обрано "Відкрити одержані зображення". Якщо необхідно імпортувати велику кількість зображень або якщо ви збираєтеся редагувати зображення пізніше, зніміть виділення.

5 Впевніться, що вибрано пункт "Унікальна підтека", якщо необхідно зберегти імпортовані зображення прямо у теку, ім'я якої відповідає поточній даті.

6 Виберіть сканер, який потрібно використати.

Примітка: *Якщо ім'я вашого сканера не з'являється у підменю, перевірте, чи правильно встановлені програма та драйвери, та чи під'єднано сканер.*

7 Виберіть тип зображення, яке необхідно сканувати:

Кольорове зображення	**Застосовує настройки за замовчуванням для сканування кольорових зображень.**
Зображення у відтінках сірого	**Застосовує настройки за замовчуванням для сканування зображень у відтінках сірого.**
Чорно-біле зображення або текст	**Застосовує настройки за замовчуванням.**
Налаштування якості зображення для сканування	**Застосовує власні настройки.**

8 Клацніть попередній перегляд, щоб переглянути відскановане. При необхідності перетягніть мітки-маніпулятори рамки розміру, щоб налаштувати розмір кадрування.

9 Натисніть "Сканувати".

10 Відскановане зображення зберігається в BMP-форматі.

Створення, відкриття та імпортування зображень

Створити нове зображення

1 Виберіть "Файл" > "Створити".

2 У діалоговому вікні "Створити" надрукуйте ім'я зображення.

3 (Опціонально) Виберіть розмір документа у меню "Стиль".

Примітка: *Для створення нового документа з піксельними розмірами, встановленими для конкретного пристрою, натисніть на клавішу "Центр пристроїв".*

4 Встановіть ширину та висоту, обравши попередньо типові варіанти з меню "Розмір", або вказавши висоту та ширину у текстових віконцях.

Щоб зіставити ширину, висоту, роздільну здатність, колірний режим та бітову глибину нового зображення з будь-яким відкритим зображенням, виберіть ім'я файлу у нижній частині меню "Стиль".

5 Налаштуйте Роздільну здатність, Колірний режим та бітову глибину.

Якщо здійснити копіювання виділеного у буфер обміну, розміри зображення та роздільна здатність автоматично будуть налаштовані на відповідні дані зображення.

6 Оберіть опції кольору полотна:

Білий	**Заповнює шар заднього або переднього плану білим, який є кольором тла за замовчуванням.**
Колір тла	**Заповнює шар заднього плану або перший шар поточним кольором заднього плану.**
Прозорий	**Робить передній шар прозорим, без колірних значень. Кінцевий документ містить єдиний прозорий шар.**

7 (Опціонально) При необхідності натисніть кнопку "Додаткові" для відображення додаткових параметрів.

8 (Опціонально) У пункті "Додаткові" виберіть колірний профіль або виберіть "Не керувати кольорами в документі". У пункті "Піксельна пропорція" виберіть "Квадратні", якщо не використовуєте зображення для відео. У такому випадку, виберіть інший параметр для застосування неквадратних пікселів.

9 Після закінчення можна зберегти настройки як стиль натисненням на кнопку "Зберегти стиль" або натисненням "OK" для відкриття нового файлу.

Також див.

Колірні режими на сторінці 112

Про створення зображень для відео на сторінці 566

Про кольори переднього та заднього плану на сторінці 120

Adobe Version Cue

Adobe® Version Cue® - це менеджер версій файлів, що входить до складу пакетів Creative Suite 3 Design, Web та Master Collection й складається з двох частин: сервер Version Cue та підключення до Version Cue. На сервері Version Cue розміщуються проекти Version Cue та рецензії PDF-файлів, його можна встановити локально або на централізованому комп'ютері. Можливість підключення до Version Cue дає вам змогу з'єднатися з сервером Version Cue, до нього включаються відповідні компоненти Version Cue (Adobe Acrobat®, Adobe Flash®, Adobe Illustrator®, Adobe InDesign®, Adobe InCopy®, Adobe Photoshop® та Adobe Bridge).

Використовуйте Version Cue для відстеження змін у файлах, з якими ви працюєте, а також для уможливлення командної кооперації, наприклад, спільного використання файлів, управління версіями, онлайн-переглядів. Ви

можете використовувати Version Cue в окремому підтримуваному Version Cue компоненті Creative Suite, наприклад, Photoshop, або з кількома компонентами, наприклад, Photoshop, Flash та Illustrator.

Спосіб доступу до можливостей Version Cue, за допомогою діалогового вікна Adobe або Adobe Bridge, залежить від того, чи використовується програмне забезпечення з підтримкою Version Cue та чи встановлено набір програмних продуктів пакета Creative Suite (наприклад Adobe Creative Suite 3 Design Premium).
Version Cue виконує наступні завдання:

- Створення версій ваших файлів
- Уможливлення командної кооперації (спільного використання файлів, управління версіями, можливості перевіряти файли на вході та на виході)
- Організація файлів у індивідуальних або спільних проектах
- Мініатюри дають вам змогу шукати та переглядати файли
- Дані організовані таким чином, що ви можете переглядати та шукати інформацію про файл, коментарі стосовно версій, статусу файлів.
- Створення та управління доступом користувачів, проектами, переглядами PDF за допомогою адміністрування серверу Version Cue

Відкрити файли

Файли відкриваються командами "Відкрити" та "Відкрити останній". Також ви можете отримувати файли у Photoshop з Adobe Bridge або Adobe® Photoshop® Lightroom™.

При відкритті певних файлів, наприклад, у форматах camera raw та PDF, зазначте настройки та параметри у діалоговому вікні перед тим, як повністю відкрити файли у Photoshop.

На додаток до статичних зображень, досвічені користувачі Photoshop® CS3 Extended можуть відкривати та редагувати відео-файли та послідовності зображень. Більш детальну інформацію дивіться у Імпорт відеофайлів та послідовностей зображень (Photoshop Extended) на сторінці 571.

Примітка: *Photoshop застосовує зовнішні модулі, щоб відкривати та імпортувати велику кількість файлових форматів. Якщо файловий формат не з'являється у діалоговому вікні "Відкрити" або у підменю "Файл" > "Імпорт", буде необхідно встановити зовнішній модуль формату.*

Іноді Photoshop не здатний визначити правильний формат файлу. Це трапляється, наприклад, через те, що файл передавався між двома операційними системами. Іноді передача між Mac OS та Windows може спричинити неправильне маркування файлового формату. У таких випадках необхідно зазначити правильний формат, в якому необхідно відкрити файл.

Шари, маски, прозорість, складені фігури, фрагменти, мапи посилань та тип для редагування можна зберегти (при можливості) при перенесенні ілюстрації Illustrator у Photoshop. У Illustrator здійсніть експорт ілюстрації у файловий формат Photoshop (PSD). Якщо ілюстрація Illustrator містить елементи, які Photoshop не підтримує, вигляд ілюстрації зберігається, але шари зливаються та ілюстрація стає растрированою.

Також див.

Про зовнішні модулі на сторінці 51

Обробка зображень з Camera Raw на сторінці 90

Відкрийте файл командою "Відкрити"

1. Оберіть "Файл" > "Відкрити".
2. Виберіть ім'я файлу, який необхідно відкрити. Якщо файл не з'являється, виберіть параметр показу усіх файлів у спливаючому меню "Файли всіх типів" (Windows) або "Увімкнути" (Mac OS).
3. Натисніть "Відкрити". У деяких випадках, з'являтиметься діалогове вікно, що дозволить вам налаштувати параметри формату.

   Примітка: *Якщо виникне попередження про колірний профіль, визначте, чи використовувати вбудований профіль в якості робочого простору, конвертувавши кольори документу до робочого простору, або змінити вбудований профіль. Більш детальну інформацію дивіться у Керування кольорами імпортованих зображень на сторінці 136.*

Відкрити файл, що недавно використовувався

❖ Виберіть "Файл" > "Відкрити останній", і виберіть файл з підменю.

Примітка: *Щоб зазначити кількість файлів, перелічених у меню "Відкрити останній", змініть параметр "Список недавно використовуваних файлів містить" в уподобаннях "Обробка файлів". Виберіть пункт меню "Правка" > "Параметри" > "Обробка файлів" (Windows) або "Photoshop" > "Параметри" > "Обробка файлів" (Mac OS).*

Зазначте файловий формат, у якому необхідно відкрити документ

Якщо файл збережено з розширенням, що не відповідає дійсному формату (наприклад, PSD-файл збережено з розширенням .gif) або без розширення, спроба відкрити файл у Photoshop може бути невдалою. Вибір правильного формату дозволить Photoshop розпізнати та відкрити файл.

❖ Зробіть одне з наступного:

- (Windows) Виберіть "Файл" > "Відкрити як", потім виберіть файл, який потрібно відкрити. Після цього виберіть необхідний формат у спливаючому меню "Відкрити як" та клацніть "Відкрити".
- (Mac OS) Виберіть "Файл" > "Відкрити", потім виберіть у спливаючому меню "Показувати" пункт "Усі документи". Після цього виберіть необхідний файл, оберіть необхідний файловий формат у спливаючому меню "Формат" та натисніть "Відкрити".

Примітка: *Якщо файл не відкривається, обраний формат не відповідає дійсному файловому формату або файл пошкоджений.*

Відкрити PDF-файли

Формат переносного документа Adobe (PDF) представляє собою універсальний файловий формат, у якому можуть представлятися як векторні, так і растрові дані. Він містить можливість електронного пошуку документів та можливості навігації. PDF є основним форматом для Adobe Illustrator та Adobe Acrobat.

Деякі PDF-файли містять просте зображення, інші містять велику кількість сторінок та зображень. Під час відкриття PDF-файлу у Photoshop можна обрати які сторінки та зображення відкрити, та зазначити параметри растеризації.

Здійснити імпорт PDF-даних також можна за допомогою команди "Помістити" та можливості "перетягування". Сторінки або зображення розміщено на окремих шарах як смарт-об'єкти.

Примітка: *Наступна процедура здійснюється лише для відкриття загальних PDF-файлів у Photoshop. При відкритті PDF-файлів у Photoshop вказувати параметри у діалоговому вікні "Імпорт PDF" не потрібно.*

1 Зробіть одне з наступного:

- (Photoshop) Виберіть "Файл" > "Відкрити".
- (Bridge) Виберіть PDF-файл, потім оберіть "Файл" > "Відкрити за допомогою" > "Adobe Photoshop CS3". Перейдіть до дії 3.

2 У діалоговому вікні "Відкрити" виберіть ім'я файлу та клацніть "Відкрити".

3 У діалоговому вікні "Імпорт PDF" у пункті "Вибрати" оберіть сторінки або зображення, в залежності від того, які елементи PDF-документа необхідно імпортувати.

4 Натисніть на мініатюри, щоб обрати сторінки або зображення, які необхідно відкрити. Утримуйте клавішу Shift, щоб виділити більше, ніж одну сторінку або зображення. Кількість обраних елементів з'являється у вікні перегляду. Якщо ви імпортуєте зображення, здійсніть перехід до дії 8.

Примітка: *Використовуйте меню "Розмір мініатюри", щоб налаштувати перегляд мініатюри у вікні перегляду. Параметр "За розмірами сторінки" розміщує одну мініатюру у відповідності до розміру вікна перегляду. З'являється лінійка прокрутки, якщо елементів декілька.*

5 Щоб перейменувати документ, уведіть ім'я в текстове поле. Якщо здійснюється імпорт більше однієї сторінки або зображення, ці документи відкриваються з базовим ім'ям, після якого йде номер.

6 У "Параметрах сторінок" меню "Кадрувати до" виберіть яку частину PDF-документа включити:

Рамка розміру	**Здійснює кадрування найменших прямокутних областей, що включають увесь текст та графіку сторінки. Дана опція усуває надлишок білого простору та будь-яких елементів документу за межами рамки відсікання.** ***Примітка: Рамка розміру не буде відрізати білий простір, який є частиною фону, створеного програмою - джерелом.***
Формат носія	**Здійснює кадрування до вихідного розміру сторінки.**
Рамка кадрування	**Здійснює кадрування до області відсікання (поля кадрування) PDF-файлу.**
Область випуску за обріз	**Здійснює кадрування області, зазначеної у PDF-файлі для пристосованих обмежень, що є невід'ємними у таких підготовчих процесах, як переріз, згортання та відсікання.**
Рамка відсікання	**Здійснює кадрування області, зазначеної для запланованого кінцевого розміру сторінки.**
Межі ілюстрації	**Здійснює кадрування області, зазначеної у PDF-файлі для розміщення PDF-даних у іншій програмі.**

7 У полі "Розмір зображення" (якщо необхідно) введіть значення для "Ширина" та "Висота":

- Для збереження співвідношення сторінок так, щоб вони масштабувалися у межах прямокутника, визначеного значеннями ширини та довжини, виберіть пункт "Зберегти пропорції".
- Щоб масштабувати сторінки у відповідності зі значеннями ширини та висоти, змініть виділення зі "Зберегти пропорції". При масштабуванні можуть виявитися деякі розбіжності.

  При виборі більш ніж однієї сторінки, текстові поля ширини та висоти відображають максимальні значення ширини та висоти вибраних сторінок. Усі сторінки відтворюються у вихідному розмірі, якщо вибрано пункт "Зберегти пропорції" та якщо значення ширини та висоти не були змінені. Змінення значень масштабуватиме усі сторінки пропорційно до того, як вони растеризовані.

8 Вкажіть наступні параметри у полі "Розмір сторінки":

Роздільна здатність	**Встановлює роздільну здатність для нового документа. Див. також Про розміри у пікселях та роздільну здатність на сторінці 62.**
Режим	**Встановлює колірний режим для нового документа. Див. також Колірні режими на сторінці 112.**
Бітова глибина	**Встановлює бітову глибину для нового документа. Див. також Бітова глибина на сторінці 61.**

Значення ширини та висоти плюс роздільна здатність визначають кінцеві розміри кінцевого документа у пікселях.

9 Щоб заборонити попередження щодо колірного профілю, виберіть "Заборонити попередження".

10 Натисніть кнопку "OK".

Також див.

PDF на сторінці 479

Про смарт-об'єкти на сторінці 318

Про розміщення файлів на сторінці 76

Копіювати між програмами на сторінці 268

Відкрити EPS-файл

Encapsulated PostScript (EPS) може представляти як векторні, так і растрові зображення, та підтримується фактично усіма графічними, ілюструючими та макетними програмами. Програми Adobe, які створюють ілюстрації PostScript, включають Adobe Illustrator, Adobe Dimensions та Adobe Streamline. Коли ви відкриваєте EPS-файл, що містить векторну ілюстрацію, він є *растеризованим* - математично визначені лінії та криві векторної ілюстрації перетворено у пікселі або біти бітового зображення.

Також ілюстрацію PostScript можна передати у Photoshop командами "Помістити" або "Вставити" та за допомогою перетягування.

1. Оберіть "Файл" > "Відкрити".
2. Виберіть файл, який потрібно відкрити, і клацніть "Відкрити".
3. Визначте необхідні розміри, роздільну здатність та режим. Виберіть "Зберегти пропорції", щоб зберегти пропорції ширини та висоти.
4. Щоб мінімізувати негладкі рядки по краям ілюстрації, виберіть "Згладжені".

Також див.

Про розміщення файлів на сторінці 76

Копіювання з однієї програми в іншу на сторінці 268

Відкрити файл фотодиску

Можна відкрити файли фотодиску Kodak (PCD), включаючи файли з високою роздільною здатністю фотодисків Pro. Файли не можуть бути збережені у PCD-форматі з Photoshop.

Примітка: *Ви можете знайти зовнішній модуль PhotoCD на Photoshop CS3 DVD (Goodies/Optional Plug-Ins/Kodak PhotoCD). До вмісту DVD включено файл ReadMe, де описано копіювання зовнішніх модулів PhotoCD та колірних профілів.*

1. Оберіть "Файл" > "Відкрити".
2. Виберіть PCD-файл, який потрібно відкрити, і натисніть кнопку "Відкрити". Якщо файл не з'являється, виберіть параметр показу усіх файлів у меню "Тип файлів" (Windows) або "Показати" (Mac OS).
3. Виберіть параметри вихідного зображення:

Розмір у пікселях	**Налаштовує розміри зображення у пікселях. Пам'ятайте, що розмір відкритого зображення на екрані залежить від обраної роздільної здатності та розміру у пікселях.**
Профіль	**Вказує профіль пристрою для керування кольорами.**

4. Виберіть параметри цільового зображення:

Роздільна здатність	**Вказує роздільну здатність відкритого зображення.**
Колірний простір	**Вказує колірний профіль відкритого зображення.**
"Альбомний" або "Книжний"	**Вказує орієнтацію сторінки у відкритому зображенні.**

Імпортувати PICT-файли та ресурси (Mac OS)

Неможливо імпортувати об'єктно-орієнтовані PICT-файли (наприклад, створені у MacDraw та Canvas) як гладкокрайні або згладжені зображення. У Photoshop модуль PICT-ресурс дозволяє читати PICT-ресурси з файлу - наприклад, з іншої програми.

Імпортування PICT-файлів (Mac OS)

❖ Виберіть команду "Файл" > "Імпорт" > "Згладжений PICT".

З великими PICT-файлами модуль може не працювати, тому що увесь PICT-файл повинен міститися у пам'яті для роботи цього модуля.

Діалогове вікно згладженого PICT показує поточний файловий об'єм та його розміри. Введіть нові значення у поля "Ширина" та "Висота", щоб змінити розміри зображення. Розмір файлу після цього буде оновлений. Щоб зберегти пропорції у зображенні, виберіть "Зберегти пропорції".

Можна обрати для згладженого PICT-файлу колірний режим градацій сірого кольору або RGB-режим.

Імпортування PICT-ресурсів (Mac OS)

❖ Виберіть команду "Файл" > "Імпорт" > "PICT-ресурс".

Щоб попередньо переглянути ресурс, натисніть кнопку "Попередній перегляд". Кнопками вверх/вниз пересувайтеся по ресурсам. Зважайте на те, що номер, що відображається для ресурсу, відноситься до його розташування у зростаючому порядку у гілці ресурсу, а не до ідентифікаційного ресурсного номера.

Примітка: *Також можна відкрити файл у файловому форматі PICT-ресурсу, обравши "Файл" > "Відкрити", потім у спливаючому меню "Показати" пункт "Усі документи", обравши файл, який необхідно відкрити, обравши у спливаючому меню "Формат" пункт "PICT-ресурс" та натиснувши "Відкрити". Однак, команда "Відкрити" автоматично відкриє перший ресурс у файлі та не відображатиме інші PICT-ресурси.*

Розміщення файлів

Про розміщення файлів

Команда "Помістити" додає до вашого документа фото, ілюстрації, або інші файли, що підтримуються у Photoshop як смарт-об'єкти. Смарт-об'єкти можна масштабувати, розміщувати, міняти кут нахилу, обертати або деформувати без погіршення характеристик зображення.

Також див.

Про смарт-об'єкти на сторінці 318

Помістити файл у Photoshop

1 Відкрити Photoshop-документ, що є документом призначення для розміщеної ілюстрації або фото.

2 Зробіть одне з наступного:

- (Photoshop) Виберіть команду "Файл" > "Помістити", виберіть файл, який необхідно розмістити, та натисніть кнопку "Помістити".
- (Bridge) Виберіть файл та оберіть "Файл" > "Помістити" > "у Photoshop".

3 Якщо ви розміщуєте файл PDF або Illustrator (AI), з'явиться діалогове вікно "Розмістити PDF". Виберіть сторінку або зображення, яке необхідно розмістити, встановіть параметри "Кадрування" та натисніть кнопку "OK". Для більш детальної інформації щодо параметрів діалогового вікна "Помістити PDF" див. Розміщення файлів PDF або Illustrator у Photoshop на сторінці 77.

Розміщена ілюстрація з'являється у рамці розміру у центрі Photoshop-зображення. Ілюстрація зберігає своє початкове співвідношення розмірів; однак, якщо ілюстрація більша за Photoshop-зображення, розміри її змінюються, щоб відповідати їй.

Примітка: *Крім команди "Помістити" також можна додати ілюстрацію Adobe Illustrator як смарт-об'єкт шляхом копіювання та вставки ілюстрації з Illustrator до документа Photoshop. Див. Вставка ілюстрації Adobe Illustrator у Photoshop на сторінці 78.*

4 (Опціонально) Перемісіть або трансформуйте розміщену ілюстрацію будь-яким з наступних способів:

- Щоб перемістити розміщену ілюстрацію, поставте вказівник у рамку розміру розміщеної ілюстрації та перетягніть її, або на лінійку параметрів, введіть значення для X, щоб вказати відстань між центром розміщеної

ілюстрації та лівим краєм зображення. Введіть значення для Y, щоб вказати відстань між центром розміщеної ілюстрації та верхнім краєм зображення.

- Щоб масштабувати розміщену ілюстрацію, перетягніть один з кутів міток-маніпуляторів рамки розміру або введіть значення для W та H на лінійці параметрів. Під час перетягування, утримуйте клавішу Shift для збереження пропорцій.
- Щоб здійснити обертання розміщеної ілюстрації, встановіть вказівник поза рамкою розміру (вказівник перетвориться на вигнуту стрілку) та перетягніть її, або введіть значення (у градусах) для параметра "Обертання" на панелі параметрів. Ілюстрація обертається навколо центральної точки розміщеної ілюстрації. Щоб встановити центральну точку, перетягніть її у нове положення, або натисніть на мітку-маніпулятор значка "Центральна точка" на панелі параметрів.
- Щоб змінити кут нахилу розташованої ілюстрації, утримуйте Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) та перетягніть бокову мітку -маніпулятор рамки розміру.
- Щоб деформувати розміщену ілюстрацію, виберіть "Правка" > "Трансформувати" > "Деформувати", а потім виберіть деформацію у спливаючому меню "Стиль деформування" на лінійці параметрів.

  Якщо ви вибрали "Власні" у спливаючому меню "Стиль деформування", перетягніть контрольні точки, сегмент рамки розміру або сітку, чи області сітки, щоб деформувати зображення.

5 Якщо ви розміщуєте файли PDF, EPS або Adobe Illustrator, належним чином встановіть параметр "Згладжування" на лінійці параметрів. Щоб сполучити пікселі країв під час растеризації, виберіть параметр "Згладжування". Щоб створити перехід з різкими межами між краями пікселів під час растеризації, зніміть вибір з параметру "Згладжування".

6 Виконайте одну з наступних дій:

- Натисніть на лінійці параметрів "Виконати" або натисніть "Enter" (Windows) або "Return" (Mac OS), щоб розмістити ілюстрацію у новому шарі.
- Аби відмінити розміщення натисніть на лінійці параметрів "Відмінити" або натисніть Esc.

Також див.

Масштабування, обертання, зміна нахилу кута, викривлення, застосування перспективи та деформація на сторінці 220

Деформування елемента на сторінці 222

Помістіть файли PDF або Illustrator у Photoshop

Якщо ви розміщуєте файл PDF або Adobe Illustrator, використайте діалогове вікно "Помістити PDF", щоб налаштувати параметри для розміщення ілюстрації.

1 Якщо відкрито теку призначення документа до Photoshop, виберіть файл PDF або Adobe Illustrator.

2 У діалоговому вікні "Помістити PDF" у пункті "Вибрати" оберіть "Сторінка" або "Зображення", в залежності від того, які елементи PDF-документа необхідно імпортувати. Якщо PDF-файл містить багато сторінок або зображень, натисніть на мініатюри сторінки або файлу, який необхідно розмістити.

Примітка: *Використовуйте меню "Розмір мініатюри" для налаштування вигляду мініатюри у вікні перегляду. Параметр "За розмірами сторінки" підганяє одну мініатюру за розмірами вікна перегляду. Якщо елементів декілька, з'являється лінійка прокрутки.*

3 У пункті "Параметри" меню "Кадрувати до" виберіть, щоб зазначити, яку частину документа PDF або Illustrator (AI) включити:

Обмежуюча рамка	**Здійснює кадрування найменших прямокутних областей, що включають увесь текст та графіку сторінки. Цей параметр видаляє зайвий простір білого кольору.**
Формат носія	**Здійснює кадрування до вихідного розміру сторінки.**

Рамка кадрування	**Здійснює кадрування до області відсікання (полів кадрування) PDF-файлу.**
Область випуску за обріз	**Здійснює кадрування області, зазначеної у PDF-файлі, для підгоночних обмежень, що є невід'ємним у таких підготовчих процесах, як обрізка, згортання та відсікання.**
Рамка відсікання	**Обрізає область, зазначену для запланованого кінцевого розміру сторінки.**
Межі ілюстрації	**Здійснює обрізання області, зазначеної у PDF-файлі для розміщення PDF-даних в іншій програмі.**

4 Щоб закрити діалогове вікно "Помістити PDF", натисніть кнопку "OK".

5 При необхідності налаштуйте на лінійці параметрів опції розміщення, масштабування, зміни нахилу кута, обертання, деформування або згладжування.

6 Натисніть "Виконати"✓, щоб розмістити ілюстрацію як смарт-об'єкт на новому шарі документа призначення.

Вставка ілюстрації Adobe Illustrator у Photoshop

Ви можете скопіювати ілюстрацію у Adobe Illustrator і вставити її в документ Photoshop.

1 У Adobe Illustrator вкажіть настройки для особливостей копіювання та вставки:

- Щоб здійснити автоматичну растеризацію ілюстрації під час вставки її до документа Photoshop, вимкніть параметри PDF та AICB (без підтримки прозорості) у настройках "Обробка файлів та буфер обміну".
- Щоб здійснити вставку ілюстрації як смарт-об'єкта, растеризованого зображення, контуру або шару-фігури, ввімкніть параметри PDF та AICB (без підтримки прозорості) у настройках "Обробка файлів та буфер обміну".

2 Відкрийте файл у Adobe Illustrator, виберіть ілюстрацію, яку необхідно скопіювати, потім виберіть "Правка" > "Копіювати".

3 У Photoshop відкрийте документ, у який необхідно вставити ілюстрацію з Adobe Illustrator, а потім виберіть "Правка" > "Вставити".

Примітка: *Якщо параметри PDF та AICB (без підтримки прозорості) вимкнено в уподобаннях "Обробка файлів та буфер обміну" в Adobe Illustrator, ілюстрація автоматично растеризується та вставляється в документ Photoshop. Ви можете уникнути процедуру виконання дій, що залишилися.*

4 У діалоговому вікні "Вставити" виберіть спосіб вставки ілюстрації Adobe Illustrator, а потім натисніть "OK":

Смарт-об'єкт	**Вставляє ілюстрацію як векторний смарт-об'єкт, який можна масштабувати, трансформувати або пересувати без погіршення характеристик зображення. Як тільки ілюстрацію поміщено, її файлові дані вбудовуються в документ Photoshop у окремий шар.**
Пікселі	**Вставляє ілюстрацію як пікселі, що можуть масштабуватися, трансформуватися або переміщуватися перед растеризацією та розміщуватися на своєму власному шарі документа Photoshop.**
Шлях доступу	**Вставляє ілюстрацію як шлях доступу, що може редагуватися за допомогою інструментів пера, інструменту "Виділення контуру" або інструменту "Часткове виділення". Шлях доступу вставляється у шар, що обирається на палітрі "Шари".**
Шар-фігура	**Вставляє ілюстрацію як новий шар-фігуру (шар, що містить шлях доступу, заповнений кольором переднього плану).**

5 Якщо ви обрали у діалоговому вікні "Вставити" пункти "Смарт-об'єкт" або "Пікселі", виконайте усі необхідні трансформації, а потім натисніть "Ввести" або "Повернутися", щоб розташувати ілюстрацію.

Також див.

Про розміщення файлів на сторінці 76

Про смарт-об'єкти на сторінці 318

Сегменти, компоненти та точки шляху доступу на сторінці 380

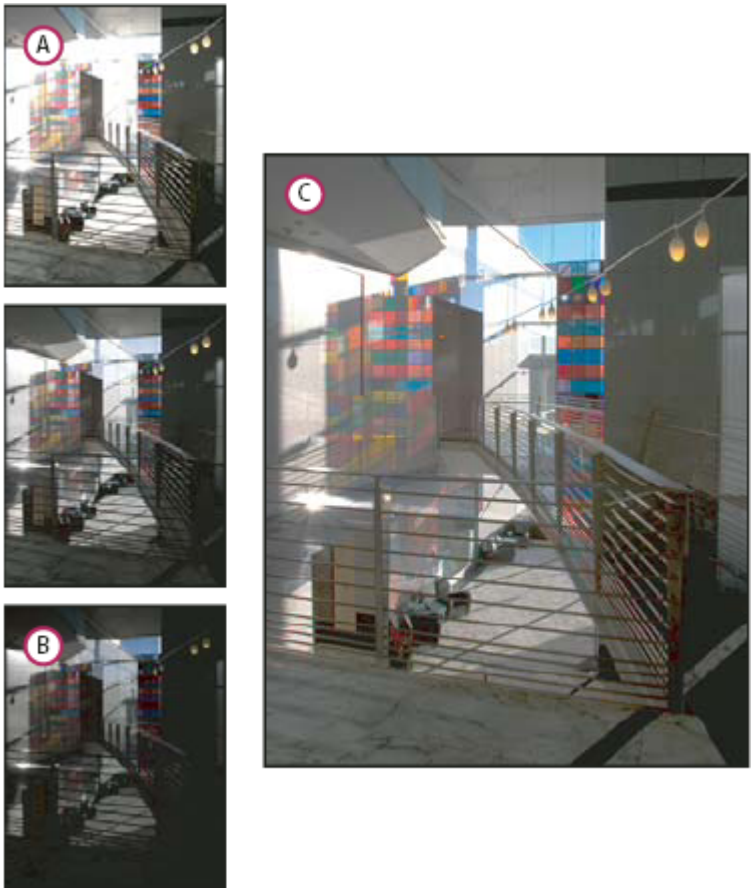
Створити фігуру на шарі фігури на сторінці 367

Зображення з високим динамічним діапазоном

Про зображення з високим динамічним діапазоном

Динамічний діапазон (співвідношення між областями чорного та світлого) у зоні видимості набагато перевищує діапазон, який охоплює людське око, та діапазон зображень, що виводяться на екран монітора або передаються у друк. Але, якщо людське око може пристосуватися до дуже різних рівнів яскравості, то більшість камер та комп'ютерних моніторів можуть охопити та відтворити лише певний динамічний діапазон. Фотографи, кінематографи та інші люди, які також працюють з цифровими камерами, повинні уміти обирати, що важливіше у композиції, тому що вони працюють з обмеженим динамічним діапазоном.

Зображення з високим динамічним діапазоном (HDR) відкривають світ необмежених можливостей, тому що вони здатні відтворювати увесь динамічний діапазон видимого світу. Завдяки тому, що усі значення світності картини у реальному світі представлені пропорційно та зберігаються в HDR-зображенні, налаштовування експозиції HDR-зображення подібне до налаштовування експозиції під час фотографування картини у реальному світі. За допомогою цієї можливості можна створювати розмиття та інші ефекти освітлювання реального світу, що виглядають реалістично. Сьогодні HDR-зображення використовуються переважно у кінофільмах, спецефектах, тривимірних зображеннях та у деяких видах професійної фотографії.



Об'єднання зображень з різною експозицією для створення HDR-зображення
***A.** Зображення з детальним затіненням, але обрізаними виділеннями **B.** Зображення з деталізованим підсвітленням, але обрізаними тінями **C.** HDR-зображення, що містить динамічний діапазон картини*

У Photoshop значення світності HDR-зображення зберігається числовим представленням з плаваючою комою довжиною 32 біти (32 біти на канал). Значення світності у HDR-зображенні напряму пов'язані з кількістю світла у зображенні. Файли зображень з 16 та 8 бітами на канал (без плаваючої коми) можуть зберігати значення світності лише від чорного до чисто білого; це представляє дуже маленький сегмент динамічного діапазону у реальному світі.

На сьогоднішній день Adobe Photoshop CS3 пропонує підтримку шарів для зображень з 32 бітами на канал, а також доступ до більшої кількості інструментів, фільтрів та команд. 32 біта додано як параметр для створення нових документів у Photoshop. Детальну інформацію дивіться нижче.

Інша нова властивість - малювання на зображеннях з 32 бітами на канал. Палітра кольорів Adobe поліпшена таким чином, що можна указувати кольори, інтенсивність яскравості яких перевищує 1.0 (еквівалент рівня 255 у 8-бітовому RGB-документі). Див. також Про палітру кольорів HDR (Photoshop Extended) на сторінці 85.

Ви можете створити HDR-зображення, використовуючи кілька фотографій, кожна з різною експозицією. У Photoshop команда "Об'єднати у HDR" дозволяє створити HDR-зображення для кількох фотографій. Завдяки тому, що HDR-зображення містить рівні яскравості, що сильно перевищують можливості дисплея стандартного 24-бітового монітора або діапазон тонів у зображенні для друку, Photoshop дозволяє налаштувати попередній перегляд HDR-зображення таким чином, щоб його можна було переглядати на моніторі комп'ютера. Якщо необхідно надрукувати зображення або застосувати інструменти та фільтри Photoshop, що не працюють з HDR-зображенням, можна перетворити HDR-зображення на зображення з 8- або 16-бітами на канал.

Підтримка у Photoshop зображень з 32 бітами/канал

Застосовуйте наступні інструменти, настройки та фільтри для HDR-зображень з 32 бітами на канал:

Налаштовування "Рівні", "Зменшення насиченості", "Колірний тон / Насиченість", "Змішувач каналів", "Фотофільтр" та "Експозиція".

Примітка: *Хоча команда "Експозиція" може застосовуватися для зображень з 8 та 16 бітами на канал, вона розроблена для налаштовування експозиції у HDR-зображеннях з 32 бітами на канал.*

Режими накладання "Звичайний", "Розчинення", "Позаду", "Очистити", "Заміна темним", "Множення", "Заміна світлим", "Лінійний освітлювач (Додати)", "Освітлювач кольору", "Різниця", "Колірний тон", "Колір", "Свічення".

Створення нових документів 32 біт/канал У діалоговому вікні "Створити" опція 32-бітності є параметром бітової глибини у спливаючому меню справа від спливаючого меню "Колірний режим".

Команди меню "Правка" Усі команди, включаючи заливку, обведення, вільне трансформування та трансформування.

Формати файлів Photoshop (PSD, PSB), Radiance (HDR), Portable Bit Map (PBM), OpenEXR та TIFF.

Примітка: *Хоча Photoshop не може зберегти HDR-зображення у файловому форматі LogLuv TIFF, він може відкрити та прочитати файл LogLuv TIFF.*

Фільтри "Усереднення", "Розмиття за рамкою", "Розмиття за Гаусом", "Розмиття у русі", "Радіальне розмиття", "Розмиття за фігурою", "Розмиття по поверхні", "Додавання шуму", "Хмари 1", "Хмари 2", "Відблиски", "Інтелектуальна різкість", "Контурна різкість", "Рельєф", "Усунення черезрядкової розгортки", "Кольори NTSC", "Кольоровий контраст", "Максимум", "Мінімум" та "Зсув".

Команди "Зображення" "Створити копію", "Розмір зображення", "Розмір полотна", "Піксельна пропорція", "Повернути полотно", "Обчислення", "Змінна" та "Обрізка".

Шари Нові шари, скопійовані шари, коригуючі шари (рівні, тон/насиченість, змішування каналів, фотофільтр та експозиція), шари заливки, шари-маски, стилі шару, підтримувані режими змішування та смарт-об'єкти.

Режими RGB, градації сірого, перетворення у 8-бітові або 16-бітові.

Піксельна пропорція Підтримка квадратних та неквадратних документів.

Виділення Інвертувати, змінити межу, трансформувати вибір, зберегти вибір та завантажити вибір.

Інструменти Усі інструменти на панелі інструментів, крім: Магнітне ласо, чарівна паличка, точковий пензель відновлення, пензель відновлення, червоні очі, заміна кольору, архівний художній пензель, чарівна гумка, фонова гумка, заливка, освітлювач, випалювання та губка. Деякі інструменти працюють лише з підтримуваними режимами накладання.

Для роботи з деякими можливостями Photoshop ви можете конвертувати зображення 32 біт/канал у зображення з 16- або 8 бітами на канал. Натисніть "Зберегти як" та перетворіть копію файлу зображення, щоб зберегти оригінал.

Об'єднати зображення в HDR

Застосуйте команду "Об'єднати в HDR", щоб поєднати декілька сторінок (з різною експозицією) того самого зображення або картини, охоплюючи динамічний діапазон картини у простому HDR-зображенні. Можна вибрати збереження об'єднаного зображення як HDR-зображення з 32 біт/канал.

Примітка: *Також можна застосувати команду "Об'єднати в HDR", аби зберегти об'єднане зображення як зображення з 8 або 16 бітами на канал. Однак, лише зображення з 32 бітами на канал може зберігати усі дані HDR-зображення; 8- та 16-біт/канал зображення будуть обрізаними.*

Інформацію про фотографування для об'єднання у HDR-зображення див. нижче у "Фотографування для об'єднання у HDR".

1 Зробіть одне з наступного:

- (Photoshop) Виберіть "Файл" > "Автоматизація" > "Об'єднати у HDR".
- (Bridge) Виділіть потрібні зображення та виберіть "Інструменти" > "Photoshop" > "Об'єднати в HDR". Перейдіть до дії 3.

2 У діалоговому вікні "Об'єднати в HDR" клацніть "Переглянути", перегляньте зображення для вибору та клацніть "Відкрити".

Щоб видалити елемент, виберіть його у діалоговому вікні "Об'єднати в HDR" та клацніть "Видалити".

Примітка: *Якщо ви бажаєте додати теку зображень або зображення, відкриті у Photoshop, виберіть у меню "Використовувати" пункт "Тека" або "Відкрити файли".*

3 (Опціонально) Виберіть параметр "Спробувати автоматично вирівняти вихідні зображення", якщо ви тримаєте камеру у руках після фотографування декількох зображень.

4 Натисніть кнопку "OK".

Друге діалогове вікно "Об'єднати в HDR" містить мініатюри зображень, що використовуються в результаті об'єднання, попередній перегляд результату об'єднання, меню "Бітова глибина" та повзунок для налаштування перегляду білої точки.

5 При необхідності виконайте одну з наступних дій, щоб налаштувати параметри перегляду результату об'єднання.

- Натискайте кнопки "Мінус" або "Плюс" під переглядом зображення, щоб змінювати масштаб.
- Виберіть процент вигляду або режим у спливаючому меню під переглядом сторінки.

6 (Опціонально) Відмініть вибір або виберіть мініатюри у стрічці "Джерела", щоб вказати, які зображення використовувати у об'єднаному зображенні.



Вибір мініатюр у стрічці "Джерела"

7 Виберіть бітову глибину для об'єднаного зображення у меню "Бітова глибина".

Впевніться, що ви обрали 32 Біти/Канал, якщо ви бажаєте, щоб в об'єднаному зображенні було збережено дані усього динамічного діапазону HDR-зображення. Зображення з 8 біт/канал та (без плаваючої коми) 16-біт/канал не можуть містити увесь діапазон значень світності у HDR-зображенні.

8 Перемістіть повзунок під гістограму для попереднього перегляду об'єднаного зображення.

Пересування повзунка налаштовує лише перегляд зображення. Усі дані HDR-зображення залишаються незміненими у файлі об'єднаного зображення. Якщо ви зберігаєте об'єднане зображення як зображення 32 біт/канал, налаштування попереднього перегляду зберігаються у файлі HDR-зображення та застосовуються кожного разу, коли файл відкривається у Photoshop. Налаштування попереднього перегляду завжди доступні та регулюються у параметрах "Вид" > "Параметри 32-бітового перегляду".

9 Натисніть "OK", щоб створити об'єднане зображення.

Якщо ви обираєте збереження об'єднаного зображення із 8 біт/канал або 16 біт/канал, відкривається діалогове вікно "Перетворення HDR". Встановіть експозицію та корегування контрасту, щоб створити зображення з необхідним динамічним діапазоном (тональним діапазоном). Більш детальну інформацію див.Перетворення 32-бітового на 8- та 16-бітове на сторінці 84.

Зробіть фотографію для об'єднання в HDR

Пам'ятайте наступні поради під час фотографування, застосовуючи команду "Об'єднати в HDR":

- Закріпіть камеру на штативі.
- Зробіть достатню кількість фотографій для повного динамічного діапазону картини. Зробіть, принаймні, від п'яти до семи фотографій, хоча може знадобитися більша кількість експозицій, в залежності від динамічного діапазону картини. Мінімальна кількість фотографій - три.
- Відрегулюйте швидкість затвора для створення різних експозицій. При зміненні кадрового вікна змінюється глибина поля у кожній експозиції, в результаті зображення може мати низьку якість. Змінення ISO або кадрового вікна може також стати причиною появи шуму або віньєтування зображення.
- Взагалі, не використовуйте властивість автокадрування на вашій камері, тому що при цьому зміни в експозиції, як правило, незначні.
- Різниця між експозиціями фотографій повинна відрізнятися на одне або два значення експозиції (еквівалентно відстані в одну або дві f-зупинки).
- Не змінюйте освітлення; наприклад, у одній експозиції використовуєте спалах, а у наступній - ні.
- Перевірте, щоб на картині нічого не рухалось. Експозиційне об'єднання працює лише з зображеннями з різною експозицією однієї картини.

Налаштуйте вид динамічного діапазону для HDR-зображень

Динамічний діапазон HDR-зображень перевищує можливості відображення стандартного монітора комп'ютера. Коли ви відкриваєте HDR-зображення у Photoshop, воно може бути дуже темним і виглядати розмитим. Photoshop дозволяє налаштувати попередній перегляд таким чином, щоб монітор відображав HDR-зображення таким чином, щоб світлі тони та тіні не були розмитими або дуже темними. Параметри попереднього перегляду зберігаються у файлі HDR-зображення (лише PSD, PSB та TIFF) та застосовуються кожного разу, коли файл відкривається в Photoshop. Налаштування попереднього перегляду не змінюють файл HDR-зображення, уся інформація щодо HDR-зображення залишається незмінною. Використовуйте настройку експозиції ("Зображення" > "Настройки" > "Експозиція") для редагування експозиції для 32-бітових зображень HDR.

Щоб відобразити 32-бітові зчитування на палітрі "Інформація", клацніть значок "Піпетка" на палітрі "Інформація" та виберіть у спливаючому меню "32-бітове".

1 Відкрийте 32-бітове HDR-зображення у Photoshop та оберіть "Вид" > "Параметри перегляду 32-бітового зображення".

2 Виберіть параметр у меню "Метод" у діалоговому вікні "Параметри перегляду 32-бітового зображення":

Експозиція і гама	**Налаштовує яскравість і контраст.**
Стиснення підсвічування	**Стискає значення світів у HDR-зображенні таким чином, що вони потрапляють у діапазон значень світності файлу зображення 8 біт/канал або 16 біт/канал.**

3 Якщо ви обрали "Експозиція і гаму", пересуньте повзунки "Експозиція і гама", щоб налаштувати яскравість та контраст попереднього перегляду зображення.

4 Натисніть кнопку "OK".

Ви також можете налаштувати попередній перегляд відкритого у Photoshop HDR-зображення, натиснувши на трикутник у рядку стану вікна документа та обравши у спливаючому меню "32-бітова експозиція". Пересуньте повзунок, щоб налаштувати білу точку для перегляду HDR-зображення. Два рази клацніть на повзунок для повернення типового значення експозиції. Так як налаштування застосовуються до одного перегляду, ви можете відкрити одне й те саме HDR-зображення у декількох вікнах, кожне з різним налаштуванням перегляду. Налаштований таким чином перегляд не зберігається у файлі HDR-зображення.

Також див.

Налаштуйте значення "Експозиція" для HDR-зображень на сторінці 176

Перехід від 32-біт до 8- або 16-біт/канал

HDR-зображення містять рівні світності, що сильно перевищують дані світності, які можуть бути збережені у файлах 8- та 16-біт/канал зображень. Ви можете виконувати корегування експозиції та контрасту під час перетворення 32-бітового HDR-зображення у 8- або 16-бітове, щоб створити зображення з необхідним динамічним діапазоном (тональним діапазоном).

1 Відкрийте 32-бітове зображення та виберіть "Зображення" > "Режим" > "16 біт/канал" або "8 біт/канал".

2 У діалоговому вікні "Перетворення HDR" виберіть метод для налаштування яскравості та контрасту у зображенні:

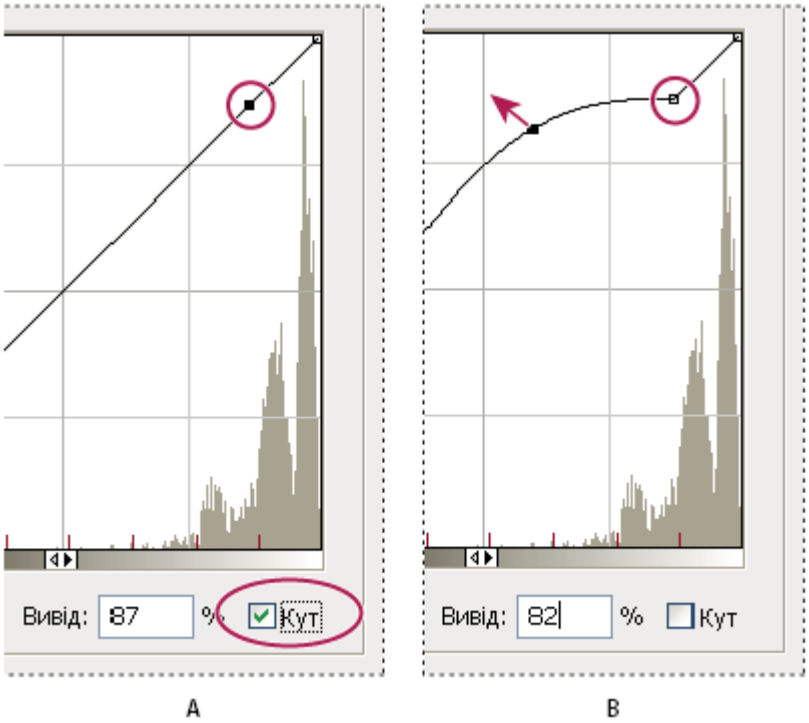
Експозиція та гама	**Дозволяє вам вручну налаштувати яскравість та контраст HDR-зображення.**
Стискання світів	**Стискає значення світів у HDR-зображенні таким чином, що вони потрапляють у діапазон значень світності файлу 8-бітового або 16-бітового зображення. Подальші налаштування не потрібні, цей метод автоматичний. Натисніть "OK" аби перетворити 32-бітове зображення.**
Вирівняти гістограму	**Стискає динамічний діапазон HDR-зображення, намагаючись зберегти контраст. Подальші налаштування не потрібні, цей метод є автоматичним. Натисніть "OK" аби перетворити 32-бітове зображення.**
Локальна адаптація	**Налаштовує тональність в HDR-зображенні шляхом підрахунку кількості виправлень, необхідних для локальних областей яскравості по всьому зображенню.**

3 (Опціонально) Клацніть на стрілці, щоб відобразити тональну криву та гістограму. Гістограма показує значення світлості у вихідному HDR-зображенні. Червоні відмітки вздовж горизонтальної вісі знаходяться на відстані однієї одиниці світлості (приблизно 1 f-зупинка) одна від одної. Тональна крива активна лише для методу локальної адаптації.

4 Виконайте одну з таких дій:

- Якщо ви обрали "Експозиція і гама", пересуньте повзунок "Експозиція", щоб налаштувати збільшення та пересуньте повзунок гами, щоб налаштувати контраст.
- Якщо ви обрали параметр "Локальна адаптація", пересуньте бігунок "Радіус", щоб зазначити розмір локальних областей яскравості. Пересуньте повзунок "Яскравість", щоб вказати наскільки можуть відрізнятися тональні значення двох пікселів перед тим, як вони перестануть бути частиною тієї самої області яскравості. Для здійснення налаштування також можна використовувати тональну криву.

  Примітка: *Тональна крива, як правило, дозволяє здійснювати обмежені зміни від точки до точки та намагається вирівняти ваші зміни точок. Якщо ви обрали параметр "Кут" після розміщення точки на кривій, межа видаляється та вирівнювання не відбувається, коли ви вставляєте та переміщуєте другу точку. Ви помітите, що крива загострюється у точці, в якій застосовано параметр "Кут".*



Налаштовування тональної кривої за допомогою параметра "Кут"
A. *Вставка точки відображає параметр "Кут".* ***B.*** *Налаштовування нової точки загострює криву у точці, де застосовано параметр "Кут".*

5 (Опціонально) Клацніть "Зберегти", щоб зберегти свої 32-бітові тональні параметри як файл. У діалоговому вікні "Зберегти" введіть ім'я файлу та натисніть "Зберегти".

Ви можете повторно використовувати збережений файл 32-бітового тонового параметру. Натисніть "Завантажити" для конвертації іншого 32-бітного зображення у зображення 8- або 16 біт/канал.

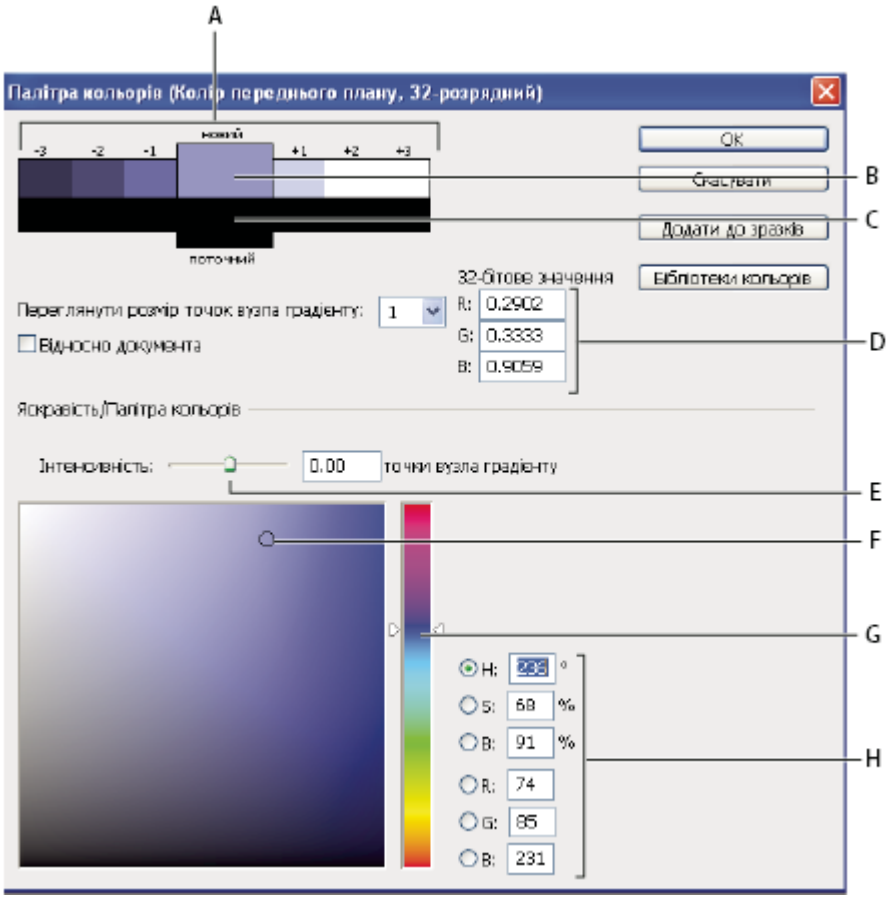
6 Натисніть "OK" аби перетворити 32-бітове зображення.

Також див.

Перегляд кривих на сторінці 165

Про палітру кольорів HDR (Photoshop Extended).

Палітра кольорів HDR дає змогу точно переглядати та обирати кольори для 32-бітних зображень HDR. Як і у звичайній палітрі кольорів Adobe, ви можете обирати колір клацанням на полі кольору та настройкою повзунків кольорів. Повзунок інтенсивності дає змогу настроїти яскравість кольору для вибору інтенсивності кольорів зображення HDR, з яким ви працюєте. Область перегляду дає вам змогу бачити зразки обраного кольору, як він виглядає за різних експозиції та інтенсивності.



Палітра кольорів HDR:
***A.** Область перегляду **B.** Налаштований колір **C.** Початковий колір **D.** 32-бітне значення з плаваючою точкою **E.** Повзунок інтенсивності **F.** Підібраний колір **G.** Колірний повзунок **H.** Значення кольорів*

Також див.

Огляд палітри кольорів Adobe на сторінці 122

Налаштуйте вигляд динамічного діапазону для HDR-зображень на сторінці 83

Відобразити палітру кольорів HDR

❖ Виконайте одну з наступних дій із відкритим 32-бітним файлом:

- Натисніть вікно вибору кольору для переднього або заднього плану на панелі інструментів.
- Натисніть на вікно вибору "Установити колір переднього плану" або "Установити колір заднього плану" на палітрі "Колір".

  Палітра кольорів також доступна, коли властивості дозволяють вибирати колір. Наприклад, ви можете натиснути на палітрі кольорів на панелі "Параметри" для деяких інструментів або піпеток у деяких діалогових вікнах налаштувань кольору.

Виберіть "Кольори" для HDR-зображень

Нижня частина палітри кольорів HDR працює як звичайна палітра кольорів, що працює з 8- або 24-бітними зображеннями. Натисніть на поле кольору для вибору кольору, рухайте повзунок кольору для зміни тону, або використовуйте поля HSB або RGB для вводу числових значень окремих кольорів. У полі кольору при русі знизу догори яскравість зростає, насиченість зростає при русі зліва направо.

Використовуйте повзунок інтенсивності для настройки яскравості кольору. Значення кольору та значення інтенсивності у вашому документі HDR конвертується до 32-бітного числа з плаваючою точкою.

1 Оберіть колір натисканням на поле кольору та рухом повзунка кольору, або введенням числових значень HSB або RGB, як у палітрі кольорів Adobe.

2 Настройте положення повзунка інтенсивності для підвищення або зниження яскравості кольору. Новий зразок кольору на шкалі перегляду у верхній частині палітри кольорів показує вплив зміни позицій обраного кольору.

Позиції інтенсивності обернено співвідносяться з позиціями експозиції. Якщо ви підвищили експозицію зображення HDR на дві позиції, зменшивши на дві позиції інтенсивність, колір повинен лишитися тим самим, оскільки експозиція та інтенсивність кольору зображення HDR обидві були встановлені у 0.

Якщо ви знаєте точні числові значення 32-бітного RGB для потрібного кольору, ви можете напряму ввести 32-бітні значення полів RGB.

3 (Опціонально) Настроювання параметрів зони перегляду.

Переглянути розмір позицій	**Встановити прирости позицій для кожного зразка перегляду. Наприклад, встановлення 3 результатів у зразках -9, -6, -3, +3, +6, +9. Ці зразки дають вам можливість перегляду обраного вами кольору за різних значень експозиції.**
Відносно документу	**Оберіть настройки зразків перегляду для відображення поточних параметрів експозиції зображення. Наприклад, якщо експозиція документу встановлена у більше значення, новий зразок перегляду буде світліше, ніж колір, обраний у полі кольору падітри кольорів, що відображає вплив більшої експозиції на обраний колір. Якщо поточна експозиція встановлена до 0 (типове значення), вибір або не вибір даної опції не змінить нового зразка.**

4 (Опціонально) Натисніть "Додати до зразків" для того, аби додати обраний колір до панелі зразків.

5 Натисніть кнопку "OK".

Малювання на зображеннях HDR (Photoshop Extended)

Ви можете редагувати та додавати ефекти до зображень HDR/32 біт/канал за допомогою будь-якого з наступних інструментів Photoshop: "Пензель", "Олівець", "Перо", "Фігура", "Штамп", "Візерунковий штамп", "Гумка", "Градієнт", "Розмиття", "Палець", "Архівний пензель". Ви також можете використовувати текстовий інструмент та додавати 32-бітні текстові шари до зображення HDR.

При редагуванні або малюванні на зображеннях HDR ви можете переглядати вашу роботу за різних значень експозиції за допомогою повзунка 32-бітної Експозиції в інформаційній області документу або діалогового вікна опцій 32-бітного перегляду ("Вид" > "Опції перегляду 32 біт"). Палітра кольорів HDR також дає вам змогу переглядати обраний колір переднього плану за різних значень параметрів інтенсивності, для того, аби отримати різні параметри експозиції зображення HDR.

1 Відкрийте зображення HDR.

2 (Опціонально) Встановіть експозицію для зображення. Див. Налаштуйте вигляд динамічного діапазону для HDR-зображень на сторінці 83.

3 Для інструментів "Пензель" або "Олівець" натисніть на колір переднього плану для відкриття палітри кольорів HDR та вибору кольору. Для інструменту "Текст" натисніть на колірний маркер на панелі опцій тексту для встановлення кольору.

Область перегляду палітри кольорів HDR допомогає вам обрати та настроїти колір переднього плану по відношенню до різних значень експозиції зображення HDR. Див. також Про палітру кольорів HDR (Photoshop Extended) на сторінці 85.

Для перегляду ефектів малювання за різних експозицій HDR використовуйте команду "Вікна" > "Впорядкування" > "Нове вікно" для відкриття неперервного перегляду одного і того ж зображення HDR, потім встановіть кожне вікно у різні значення експозиції за допомогою повзунка експозиції на статусній панелі документу.

Глава 4: Camera Raw

Програма Adobe Photoshop Camera Raw працює з Adobe Photoshop, Adobe After Effects та Adobe Bridge. Ви можете використовувати програму Photoshop Camera Raw для імпорту на настройки файлів camera raw, JPEG та TIFF.

Вступ до Camera Raw

Про файли camera raw

Файл *camera raw* містить нестиснені, необроблені дані зображення у градаціях сірого з сенсору зображення цифрової камери, разом з інформацією про те, яким чином відбувалося захоплення зображення. Програма Photoshop Camera Raw обробляє файли camera raw з використанням інформації про камеру та метадані зображення, щоб створити та обробити кольорове зображення.

Файли camera raw можна розглядати як фотонегатив. У будь-який момент ви можете повторно обробити файл, аби за рахунок змін у балансі білого, тональному діапазоні, контрасті, насиченості кольорів та різкості досягти бажаних результатів. При редагуванні зображення camera raw оригінальні дані camera raw зберігаються. Зміни зберігаються як метадані у допоміжному файлі, у базі даних або у самому файлі (у випадку формату DNG).

Якщо зі своєї камери ви знімаєте у JPEG, камера автоматично обробляє JPEG для покращення його вигляду та стискання файлу. Над цими процесами ви зазвичай маєте дуже низький рівень контролю. Зйомка у формат camera raw дає набагато більший рівень контролю, ніж зйомка у формат JPEG, оскільки camera raw не обмежує можливості обробки лише тими, які використовує камера.

Для зйомки зображень camera raw ви маєте настроїти камеру для збереження зображень у своєму форматі camera raw.

Примітка: *Формат Photoshop Raw (.raw) - це формат файлу для передачі зображень між програмами та комп'ютерними платформами. Не плутайте формати Photoshop raw та camera raw.*

Цифрові камери захоплюють та зберігають дані camera raw з лінійною тоновою кривою тону (гама 1.0). Як фотоплівка, так і людське око мають нелінійну, логарифмічну відповідь на світло (гама більше 2). Необроблене зображення camera raw виглядає як зображення у градаціях сірого і може видаватися дуже темним, оскільки воно вдвічі яскравіше порівняно з фотосенсором, і вдвічі темніше за те, що бачить б людське око.

Про Camera Raw

Програма Camera Raw підключається до Adobe After Effects та Adobe Photoshop як зовнішній модуль, також вона додає функціональності Adobe Bridge. Camera Raw надає кожній з цих програм можливість імпортувати та працювати з файлами camera raw. Також можна застосувати Camera Raw до роботи з файлами JPEG та TIFF.

Для відкриття файлів у діалоговому вікні Camera Raw з Bridge ви повинні мати встановлені Photoshop або After Effects. Однак, навіть якщо Photoshop або After Effects не встановлені, ви можете переглядати зображення та їх метадані у Bridge. Якщо з файловим типом зображення пов'язана інша програма, ви можете відкривати файл у цій програмі з Bridge.
За допомогою Bridge ви можете застосовувати, копіювати та очищувати параметри зображення, переглядати файли camera raw, метадані, відкривати файли без їх відкриття у діалоговому вікні Camera Raw. Попередній перегляд у Bridge являє собою зображення JPEG, генероване з поточними параметрами зображення; перегляд не є самими даними camera raw, які виглядають як дуже темне зображення у градаціях сірого.

Примітка: *Коли генерується перегляд з зображення camera raw,*  *в мініатюрах з'являється іконка попередження, а в діалоговому вікні Camera Raw виникає зображення перегляду.*

Ви можете змінити типові параметри, які Camera Raw використовує для конкретної моделі камери. Для кожної моделі камери ви також можете змінити типові параметри для конкретного параметру ISO або конкретної камери (за серійним номером). Ви можете змінити параметри зображення та записати їх як передналаштування для використання з іншими зображеннями.

Коли ви використовуєте Camera Raw для редагування (в тому числі вирівнювання та кадрування) зображення camera raw, оригінальні дані зображення camera raw зберігаються. Настройки зберігаються для кожного зображення у базі даних Camera Raw, якщо метадані вбудовані до файлу зображення або у *допоміжному* файлі

XMP (файл метаданих, що супроводжує файл camera raw). Більш детальну інформацію див. Визначення місця збереження параметрів Camera Raw на сторінці 105.

Після обробки та редагування файлу camera raw за допомогою зовнішнього модуля Camera Raw, іконка  виникає у мініатюрі зображення у Bridge.

Якщо ви відкриваєте файл camera raw у Photoshop, ви можете записати зображення в інших форматах, таких як PSD, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Raw, PNG або PBM. З діалогового вікна Camera Raw у Photoshop ви можете зберігати оброблені файли у форматах Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF або Photoshop (PSD). Хоча програма Photoshop Camera Raw може відкривати та редагувати файли camera raw, вона не може зберігати зображення у форматі camera raw.

Примітка: *У Photoshop діалогове вікно Camera Raw автоматично відключається, коли ви використовуєте набори файлів для фотогалерей в web, пакети зображень, контактний лист або команду "Помістити".*

Коли виходить нова версія Camera Raw, ви можете оновити цю програму для встановлення нової версії зовнішнього модуля. Наявність оновлень для програм Adobe ви можете перевірити за допомогою "Допомога" > "Оновлення".

Для того, аби мати актуальну документацію для Camera Raw, завітайте до сайту Adobe www.adobe.com/go/learn_ps_camerarawhelp_ua.

Різні моделі камер записують зображення camera raw у багатьох різних форматах, дані цих форматів повинні інтерпретуватися різним чином. Програма Camera Raw включає профілі для багатьох моделей камер, вона може інтерпретувати багато форматів camera raw.

Примітка: *Стосовно переліку підтримуваних у Camera Raw камер зверніться до www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw_ua.*

Про формат Adobe Digital Negative (DNG)

Формат Digital Negative (DNG) не є об'єктом права власності, має відкриту документацію, він є широко підтримуваним форматом зберігання даних camera raw. Розробники програмного та апаратного забезпечення використовують формат DNG, оскільки він дає широкі можливості обробки та інтерпретації даних camera raw. Ви також можете використовувати формат DNG як проміжний формат зберігання зображень, які початково були захоплені у патентований формат camera raw.

Оскільки метадані DNG документовані публічно, програми для зчитування, такі як Camera Raw, не потребують специфічних даних для декодування та інтерпретації файлів, створених камерами, що підтримують формат DNG. Якщо підтримка патентованого формату закінчується, користувачі можуть більше не мати доступу до зображень, збережених у цьому форматі, й зображення будуть втрачені назавжди. Оскільки документація на DNG відкрита, на далеку перспективу більше шансів, що його буде підтримувати програмне забезпечення, ніж для зображень raw, що робить DNG більш безпечним вибором для архівних цілей.

DNG є розширенням формату TIFF 6.0, він сумісний зі стандартом TIFF-EP. Можливо (але не обов'язково), що файл DNG буде одночасно сумісним як зі специфікаціями формату Digital Negative, так і зі стандартом TIFF-EP.

Метадані стосовно параметрів редагування зображень, збережених у форматі DNG, можуть бути вбудовані у сам файл DNG, на відміну від допоміжного файлу XMP або бази даних Camera Raw.

Ви можете конвертувати файли camera raw у формат DNG за допомогою Adobe DNG Converter. Стосовно детальної інформації про формат DNG та DNG Converter зверніться www.adobe.com/go/learn_ps_dng_ua.

Обробка зображень за допомогою Camera Raw

Запишіть файли camera raw на жорсткий диск, впорядкуйте їх (опціонально), конвертуйте у формат DNG.

Перед виконанням будь-яких робіт із зображеннями у файлах camera raw слід передати їх з картки пам'яті вашої камери, впорядкувати, дати їм зрозумілі назви замість порядкових номерів та іншим чином підготувати до використання. Використовуйте команду "Отримати фотографії з камери" у Bridge для автоматичного виконання таких процедур.

Відкриття файлів зображення у Camera Raw.

Ви можете відкрити файли camera raw у програмі Camera Raw з Bridge, After Effects або Photoshop. Ви можете також обробляти файли у форматі JPEG або TIFF за допомогою Camera Raw з Bridge. (Дивіться Відкриття зображень у Camera Raw на сторінці 95.)

Для перегляду відео про імпорт зображень з Camera Raw, перейдіть на сайт Adobe за адресою www.adobe.com/go/vid0005_ua.

Налаштування кольорів.

Налаштування кольорів включає до себе баланс білого, тон, насиченість. Спочатку ви можете більшість коригувань виконати на вкладці "Стандартні", потім скористатися елементами керування в інших вкладках для отримання точніших результатів. Якщо ви хочете, аби програма Camera Raw проаналізувала ваше зображення й виконала найкращі з її точки зору тональні налаштування, натисніть "Авто" на вкладці "Стандартні".

Для застосування налаштувань, виконаних для попереднього зображення, або для застосування типових налаштувань для даної моделі камери, конкретної камери або для параметрів ISO, оберіть відповідну команду з меню "Параметри Camera Raw". (Дивіться Застосування збережених налаштувань Camera Raw на сторінці 106.)

Для перегляду відео про настроювання зображень з Camera Raw, перейдіть на сайт Adobe за адресою www.adobe.com/go/vid0006_ua.

Для перегляду відео про настроювання багатьох зображень у Camera Raw, перейдіть на сайт Adobe за адресою www.adobe.com/go/vid0007_ua.

Виконання інших налаштувань та коригувань зображень.

Використовуйте інші інструменти та елементи керування діалогового вікна Camera Raw для виконання таких операцій, як підвищення різкості зображень, зниження шуму, виправлення дефектів об'єктивів, ретушування.

(Опціонально) Зберігайте параметри зображень як передналаштування або типові параметри.

Для пізнішого застосування таких самих параметрів до інших зображень збережіть ці параметри як стиль. Якщо ви хочете застосовувати аналогічні налаштування до всіх зображень з конкретної моделі камери, конкретної камери або конкретного значення ISO, збережіть параметри як нові типові параметри Camera Raw. (Дивіться Запис, відміна та завантаження налаштувань Camera Raw на сторінці 104.)

Встановлення параметрів робочих процесів Photoshop.

Встановіть параметри для визначення характеристик зображень, записаних з Camera Raw, а також те, яким чином Photoshop буде їх відкривати.

Збережіть зображення, або відкрийте його у Photoshop або After Effects.

Коли ви завершите налаштування зображення у Camera Raw, ви маєте чотири основні можливості: застосувати налаштування до файлу camera raw, відкрити налаштоване зображення в іншій програмі, зберегти налаштоване зображення в іншому форматі, відмінити виконані налаштування. Якщо ви відкриваєте діалогове вікно Camera Raw з After Effects або Photoshop, кнопки "Зберегти" та "Готово" будуть недоступні.

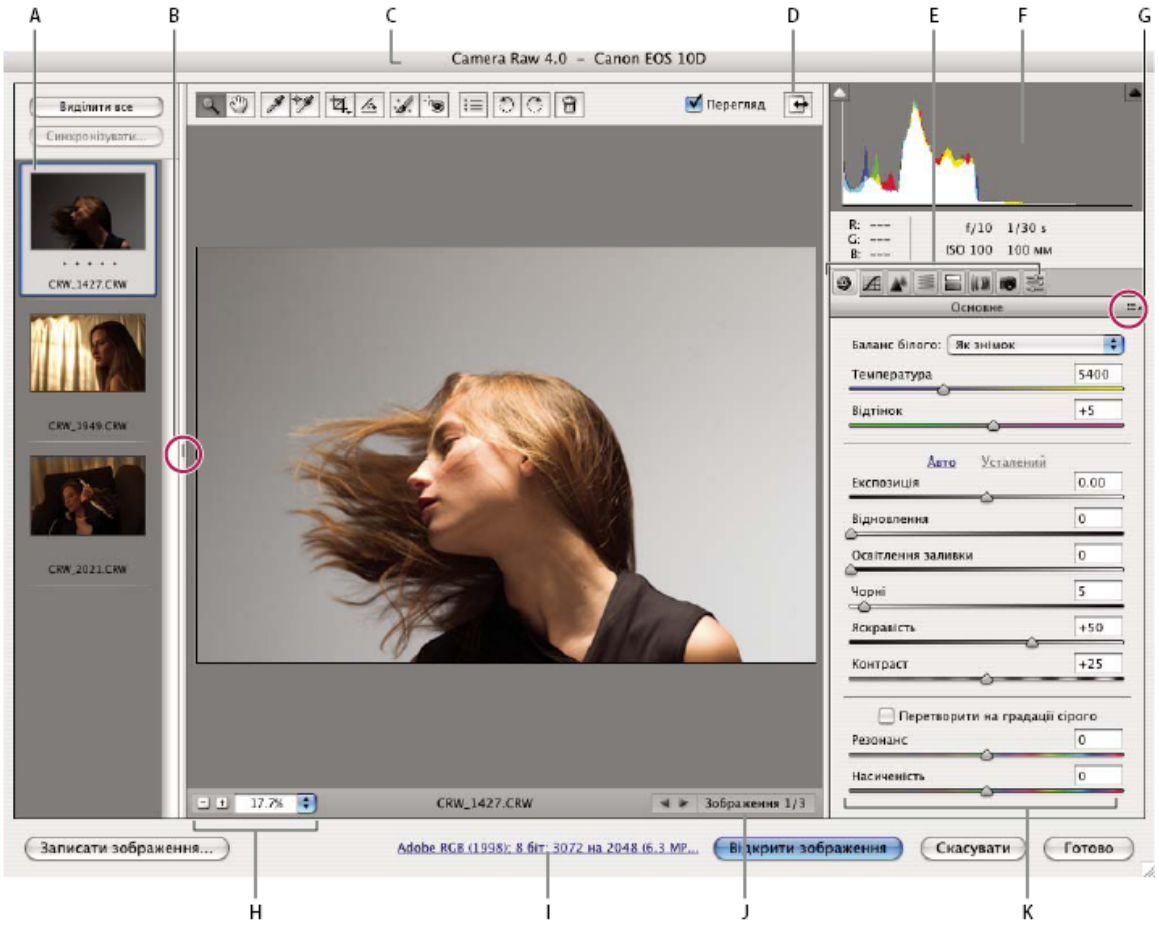
Зберегти Застосування параметрів Camera Raw до зображень та збереження їхніх копій у форматах JPEG, PSD, TIFF або DNG. Натисніть "Alt" (Windows) або "Option" (Mac OS) для відміни діалогового вікна "Опції збереження" у Camera Raw та запишіть файли з використанням останнього набору записаних параметрів. (Дивіться Запис зображень camera raw в іншому форматі на сторінці 95.)

"Відкрити" або "OK" Відкриває копії файлів camera raw (із застосуванням параметрів Camera Raw) у Photoshop або After Effects. Оригінальний файл зображення camera raw при цьому не змінюється.

Готово Закриває діалогове вікно Camera Raw та зберігає параметри файлу у базі даних camera raw, допоміжному файлі XMP або у файлі DNG.

Скасувати Відміняє налаштування, визначені у діалоговому вікні Camera Raw.

Огляд діалогового вікна Camera Raw



Діалогове вікно Camera Raw
***A.** Стрічка плівки **B.** Перемкнути стрічку плівки **C.** Інформація про камеру, назву файлу та метадані Exif **D.** Перейти в режим "На весь екран" **E.** Вкладки налаштування зображення **F.** Гістограма **G.** Меню "Параметри" Camera Raw **H.** Рівні масштабу **I.** Натисніть для відображення параметрів робочого процесу **J.** Навігаційні стрілки **K.** Повзунки налаштування*

***Примітка:** Деякі елементи керування, доступні при відкритті діалогового вікна Camera Raw з Bridge або Photoshop, недоступні при відкритті діалогового вікна Camera Raw з After Effects.*

Меню "Параметри" Camera Raw

Для відкриття меню параметрів Camera Raw натисніть на клавішу у верхньому правому кутку вкладки налаштування зображення. Доступ до деяких команд даного меню можна отримати за допомогою "Правка" > "Створити параметри" у Bridge.

Елементи керування переглядом Camera Raw

Інструмент "Масштаб" При натисканні на зображення перегляду встановлює масштаб перегляду рівним наступному передналаштованому значенню параметру. Клацніть мишею, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS), щоб зменшити масштаб до наступного нижчого значення. Для масштабування обраної області тягніть мишею інструмент "Масштаб" у перегляді зображення. Для повернення до масштабу 100% два рази клацніть на інструменті "Масштаб".

Інструмент "Ручка" Переміщує зображення у вікні перегляду, якщо зображення перегляду встановлене у масштаб більше 100%. Натисніть пробіл для постійної доступності інструменту "Ручка" під час використання інших інструментів. Для підгонки зображення по вікну перегляду два рази клацніть на інструмент "Ручка".

Виберіть рівень масштабування Оберіть параметр збільшення у меню або натисніть на кнопки "Вибір рівня масштабування".

Перегляд Відображає перегляд налаштувань зображення, виконані на поточній вкладці, разом з параметрами на інших вкладках. Зніміть виділення для показу зображення з оригінальними настройками поточної вкладки, у комбінації з параметрами інших вкладок.

RGB Відображає значення червоної, зеленої та синьої компоненти пікселя під вказівником у вікні перегляду зображення.

Тіні та світлі тони Відображає відсікання тіней та світлих тонів. Відсічені тіні відображаються синім кольором, відсічені світлі тони червоним. Відсікання світлих тонів відображається, якщо відсічено будь-який з трьох каналів RGB (повністю насиченими, без деталей). Відсікання тіней відображається, якщо відсічено всі три канали RGB (чорним без деталей).

Вкладки налаштування зображення
Стандартні Налаштування балансу білого, насиченості кольорів та тональності.

Крива тону Ви маєте можливість тонко настроювати тональність з використанням Параметричної кривої та Точкової кривої.

Деталізація Підвищення різкості або зниження шуму.

HSL / Градації сірого Ви можете тонко настроювати колір за допомогою налаштувань колірного тону, насиченості та світності.

Розділити тонування Фарбування монохромних зображень або створення спеціальних ефектів у кольорових зображеннях.

Корекція деформації Компенсація хроматичних аберацій та віньєтування, викликані об'єктивом камери.

Калібрування камери Коригуйте відтінки у тінях та настроюйте не нейтральні кольори для компенсації різниці між властивостями вашої камери та профілем для такої моделі камери у Camera Raw.

Стилі Зберігайте та застосовуйте набори налаштувань зображення як стилі.

Робота з кешем Camera Raw у Bridge

Коли ви переглядаєте файли camera raw у Adobe Bridge, мініатюри та перегляди використовують типові параметри або ваші власні налаштовані параметри. Кеш у Bridge та кеш Camera Raw зберігають дані для мініатюр, метаданих, інформацію про файл. Кешування таких даних економить час у разі повернення до вже переглянутої теки.

Оскільки кеши можуть ставати дуже великими, ви можете захотіти видалити кеш або обмежити його розмір. Також ви можете очистити кеш або генерувати його знов, якщо вам здається, що він пошкоджений або застарілий. Очищення кешу видаляє інформацію мініатюр та метадані, додані з тих пір, як файл camera raw було відкрито у Bridge.

Примітка: *Кеш Camera Raw зберігає дані про приблизно 200 зображень на кожен гігабайт виділеного для нього дискового простору. Типово кеш Camera Raw має максимальний обсяг 1 Гб. У налаштуваннях Camera Raw ви можете збільшити цей ліміт.*

1 У Bridge оберіть "Правка" > "Параметри Camera Raw" (Windows) або "Bridge" > "Параметри Camera Raw" (Mac OS), або, за відкритого діалогового вікна Camera Raw, клацніть на кнопці "Відкрити діалог параметрів" .

2 Виконайте одну з таких дій:

- Для зміни розміру кешу введіть значення "Максимальний розмір".
- Для очистки кешу camera raw натисніть кнопку "Очистити кеш".
- Для зміни розташування кешу camera raw натисніть кнопку "Обрати розташування".

Створення, відкриття та збереження зображень

Обробка, порівняння та присвоєння рейтингу зображень у Camera Raw

Найбільш вживаним шляхом роботи з багатьма зображеннями camera raw є використання перегляду у формі стрічки плівки, який відкривається за замовчуванням при відкритті кількох зображень у Camera Raw з Bridge.

При перегляді у формі стрічки плівки зображення можуть мати три стани: не обране, обране (але не активне), активне (також обране). Взагалі кажучи, налаштування застосовуються до всіх обраних зображень.

Також ви можете синхронізувати параметри для застосування параметрів активного зображення до всіх обраних зображень. Ви можете швидко застосовувати набори налаштувань до всієї сукупності зображень - наприклад, до набору знімків, одержаних в однакових умовах - і потім виконувати тонку настройку після того, як ви визначитися з кінцевим виводом зображення.

- Для вибору зображення натисніть на його мініатюрі. Для вибору діапазону зображень клацніть на двох мініатюрах, утримуючи клавішу Shift. Щоб додати зображення до виділення, клацніть на його мініатюрі, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або клавішу Command (Mac OS).
- Для зміни активного зображення без зміни виділених зображень натисніть навігаційну стрілку у нижній частині панелі "Перегляд".
- Для застосування параметрів активного зображення до всіх обраних зображень натисніть клавішу "Синхронізувати" у верхній частині панелі стрічки плівки та оберіть, які саме параметри слід синхронізувати.
- Для застосування зіркового рейтингу натисніть на рейтинг під мініатюрою зображення.
- Для того, аби відмітити обрані зображення для видалення, натисніть "Відмітити для видалення".

  На мініатюрах зображень, підготованих до видалення, з'являється червоний хрест. Файл відправляється до Корзини (Windows) або Сміття (Mac OS) при закритті діалогового вікна Camera Raw. (Якщо ви вирішите зберегти зображення, обране для видалення, оберіть його у панелі мініатюр, знову натисніть "Відмітити для видалення" перед закриттям діалогового вікна Camera Raw.)

Автоматизація обробки зображень за допомогою Camera Raw

Ви можете створювати дії для автоматизації обробки зображень у Camera Raw. Ви можете автоматизувати процеси редагування та процеси збереження файлів у форматах PSD, DNG, JPEG, Large Document Format (PSB), TIFF та PDF. У Photoshop ви також можете використовувати команду "Пакет", "Процесор зображень" або команду "Створити дроплет" для обробки одного або більше файлів зображень. Процесор зображень особливо корисний для збереження файлів зображень у різних форматах на протязі одного сеансу обробки.
Тут наводяться деякі поради для обробки зображень файлів camera raw:

- При записі дії спочатку оберіть параметри зображення з меню параметрів Camera Raw у діалоговому вікні Camera Raw. У такий спосіб параметри для конкретного зображення (з бази даних Camera Raw або допоміжного файлу XMP) використовуються для виконання дії.
- Якщо ви плануєте використовувати команду "Пакет", ви можете забажати використовувати команду "Зберегти як" та обрати формат файлу при збереженні зображення camera raw.
- Якщо ви використовуєте дію для відкриття файлу camera raw, діалогове вікно Camera Raw відображає параметри, які мали силу при запису дії. Ви можете забажати створити різні дії для відкриття зображень camera raw з різними параметрами.
- При використанні команди "Пакет", оберіть команду "Перезаписати дію "Відкрити". Будь-які команди "Відкрити" у дії повинні працювати на пакетованих файлах скоріше ніж на файлах, визначених у дії. Зніміть виділення з "Переписати дію "Відкрити", лише якщо ви хочете, аби дія працювала на відкритих файлах, або дія використовувала команду "Відкрити" для одержання необхідної інформації.
- За використання команди "Пакет" оберіть "Відмінити діалогове вікно параметрів відкриття файлів", що скасує появу діалогового вікна Camera Raw після обробки кожного зображення camera raw.
- При використанні команди "Пакет" оберіть дію перезапису "Зберегти як", якщо ви бажаєте використовувати інструкції "Зберегти як" з команди "Пакет", а не інструкції "Зберегти як" у дії. Якщо ви оберете цей параметр, дія повинна містити команду "Зберегти як", оскільки команда "Пакет" автоматично не зберігає вихідні файли. Зніміть виділення з дії перезапису команди "Зберегти як" для збереження файлів, оброблених командою "Пакет", у місце розташування, визначене у діалоговому вікні "Пакет".
- При створенні дроплету оберіть у області відтворення діалогового вікна "Створити дроплет" параметр "Відмінити діалогове вікно параметрів відкриття файлів". Це відміняє показ діалогового вікна Camera Raw після закінчення обробки кожного зображення.

Також див.

Перетворіть файли за допомогою процесора зображень. на сторінці 636

Пакетна обробка файлів на сторінці 636

Відкрити зображення у Camera Raw

- Для обробки зображень у Camera Raw оберіть один або більше файлів camera raw у Bridge, потім оберіть "Файл" > "Відкрити у Camera Raw", або натисніть Ctrl+R (Windows) або Command+R (Mac OS). Коли ви закінчите налаштування файлів у діалоговому вікні Camera Raw, натисніть "Готово" для того, аби прийняти зміни та закрити діалогове вікно. Також ви можете натиснути "Відкрити" для відкриття копії налаштованого зображення у Photoshop.
- Для імпорту зображень camera raw у Photoshop, оберіть один або більше файлів camera raw у Bridge, потім оберіть "Файл" > "Відкрити у" > "Photoshop CS3". (Ви також можете обрати "Файл" > "Відкрити у Photoshop", й знайти файли camera raw.) Після закінчення налаштувань у діалоговому вікні Camera Raw натисніть "Відкрити", аби прийняти зміни.

Утримуючи Shift, два рази клацніть на мініатюрі у Bridge для відкриття зображення camera raw у Photoshop без відкриття діалогового вікна Camera Raw. Утримуйте Shift, коли обираєте "Файл" > "Відкрити", для відкриття кількох обраних зображень.

- Для імпорту зображень camera raw у After Effects оберіть один або більше файлів camera raw у Bridge, потім оберіть "Файл" > "Помістити у After Effects". (Ви також можете обрати команду "Файл" > "Імпорт" у After Effects й знайти для вибору файли camera raw.) Після закінчення налаштувань у діалоговому вікні Camera Raw натисніть "ОК", аби прийняти зміни.

Необроблене зображення, отримане з камери, зберігається в іншому форматі

Ви можете записати файли camera raw з діалогового вікна Camera Raw у форматах PSD, TIFF, JPEG або DNG.

Коли ви використовуєте команду "Зберегти" у діалоговому вікні Camera Raw, файли розташовуються у чергу для обробки та збереження. Це корисно, якщо ви обробляєте кілька файлів у діалоговому вікні Camera Raw та записуєте їх у тому ж форматі.

1 У діалоговому вікні Camera Raw натисніть на кнопку "Зберегти" у нижньому лівому кутку діалогового вікна.

Утримуючі Alt (Windows) або Option (Mac OS), натисніть на "Зберегти" для відключення діалогового вікна параметрів запису Camera Raw при записі файлу.

2 У діалоговому вікні "Параметри запису" вкажіть наступні параметри:

Призначення	**Вкажіть місце, де потрібно зберегти файл. За необхідності натисніть на кнопку "Обрати теку" та виберіть місце її розташування.**
Найменування файлів	**Визначте ім'я файлу на основі угоди про імена файлів, яка включає до себе такі елементи, як дата та серійний номер камери. Використання інформативних файлових імен на основі угоди про імена допомагає вам у організації файлів зображення.**

3 Виберіть формат файлу з меню "Формат".

4 Натисніть "Зберегти".

Параметри формату
Digital Negative Зберігає копію файлу camera raw у файловому форматі DNG.
• **Стиснено (без втрат)** Використання стискання без втрат означає, що при зменшенні обсягу інформація не втрачається.

• **Перетворити на лінійне зображення** Зберігає дані зображення в інтерпольованому ("не мозаїчному") форматі. Отримане в результаті інтерпольоване зображення може інтерпретуватися іншою програмою, навіть якщо програма не має профілю для цифрової камери, яка захопила зображення.

• **Вбудувати оригінальний raw-файл** Зберігає всі дані оригінального файлу camera raw у файлі DNG.

• **Перегляд JPEG** Вбудовує перегляд JPEG до файлу DNG. Якщо ви вирішили вбудувати перегляд JPEG, ви можете обрати розмір перегляду. Якщо ви включили перегляди JPEG, інші програми зможуть бачити вміст файлу DNG без інтерпретування даних camera raw.

JPEG Зберігає копії файлів camera raw у форматі JPEG (Joint Photographic Experts Group). Для визначення ступеню стискання введіть значення від 0 до 12 або оберіть з меню. Введіть більше значення, або оберіть "Високий" або "Максимальний", що забезпечує менший ступінь стискання, більший розмір файлу та вищу якість зображення. Формат JPEG широко використовується для фотографій та інших безрастрових зображень, у фотогалереях в Інтернеті, для показу слайдів, презентацій та інших мережних служб.

TIFF Зберігає копії файлів camera raw у форматі TIFF (Tagged-Image File Format). Визначте, чи не застосовувати стискання, або застосувати стискання LZW або ZIP. TIFF — це гнучкий растровий формат зображень, який підтримують майже всі програми для малювання, редагування зображень і розмітки сторінок. TIFF надає більше стискання та сумісність з іншими програмами, ніж формат PSD.

Photoshop Зберігає копії файлів camera raw у форматі PSD. Ви можете вказати, чи зберігати обрізані піксельні дані у файлі PSD.

Виконання колірних та тональних налаштувань у Camera Raw

Використання гістограми та рівнів RGB у Camera Raw

Гістограма є представленням кількості кількості пікселів кожного значення світності у зображенні. Гістограма, яка має ненульові значення для кожного значення світності, показує, що зображення використовує весь тональний діапазон. Якщо гістограма не використовує весь тональний діапазон, це відповідає неякісному зображенню, якому не вистачає контрасту. Гістограма з піком з лівої сторони показує відсікання тіней; гістограма з піком з правого боку вказує на відсікання світів.

Оберіть "Тіні" або "Світлі тони" для того, аби на зображенні перегляду побачити, які пікселі відсікаються. Стосовно більш детальної інформації зверніться до Перегляд відсікання тіней або світлих тонів у Camera Raw на сторінці 97.

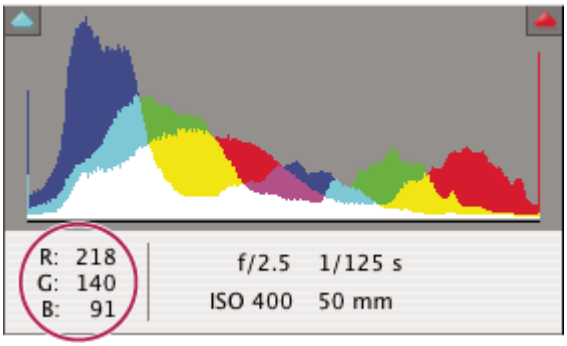
Одним із завдань налаштування зображення є більш рівномірний розподіл значень пікселів по гістограмі зліва направо, якщо вони скупчилися з лівого або з правого боку.

Гістограма складається з трьох шарів кольору, що представляють червоний, зелений та синій канали. Якщо всі три канали перекриваються, виникає білий колір; жовтий, пурпурний та блакитний виникають, якщо перекриваються два з каналів RGB (жовтий є сумою червоного та зеленого каналів, пурпурний є сумою червоного та синього, блакитний є сумою зеленого та синього каналів).

При зміні параметрів діалогового вікна Camera Raw гістограма змінюється автоматично.

Під гістограмою (у вікні перегляду зображення) виникають значення RGB пікселя під вказівником.

Примітка: *Ви також можете використовувати колірну піпетку для розташування у зображенні перегляду до дев'яти колірних зразків. Під зображенням перегляду виникають значення RGB. Щоб убрати колірну піпетку, клацніть на ній, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS). Для очищення колірних піпеток натисніть "Очистити піпетки".*



Діалогове вікно Camera Raw відображає значення RGB для пікселя, що знаходиться під вказівником.

Перегляд відсікання світлих тонів та тіней у Camera Raw

Відсікання виникає, коли значення кольору пікселя вище, ніж найбільше значення, або менше, ніж найнижче значення, яке може бути представлене на зображенні; пересвічені значення відсікаються до білого кольору, недосвічені відсікаються до чорного. В результаті зображення втрачає деталі.

- Для того, аби побачити, які пікселі відсікаються, із залишком зображення перегляду, оберіть параметри "Тіні" або "Світлі тони" під гістограмою.
- Для того, аби побачити лише ті пікселі, які відсікаються, натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS) у той час, коли ви тягнете повзунки "Експозиція", "Поновлення" або "Чорний".

Для світлих тонів відсікаються пікселі в усіх каналах, що виводяться білим. Для тіней відсікаються пікселі в усіх каналах, що виводяться чорним. Відсікання в одному або двох каналах відображається основним кольором (червоним, зеленим або синім) або комбінованим кольором (блакитним, пурпурним, жовтим).

Примітка: *У деяких випадках відсікання виникає, оскільки колірний простір, з яким ви працюєте, має занадто низьке охоплення. Якщо є відсікання, розгляньте можливість роботи у колірному просторі з більшим охопленням, такому як ProPhoto RGB.*

Управління балансом білого у Camera Raw

Просто кажучи, налаштування балансу білого полягає у визначенні об'єктів на зображенні, які повинні бути нейтрально забарвлені (білі або сірі), та налаштуванні кольорів зображення таким чином, аби ці об'єкти були нейтрально забарвлені. Білий або сірий об'єкт на сцені отримує свій відтінок за рахунок оточуючого світла або спалаху, використаного при зйомці. Коли ви використовуєте інструмент "Баланс білого" для визначення об'єктів, які повинні бути білими або сірими, Camera Raw може визначити колір світла, за якого було знято сцену, та автоматично настроїти освітлення сцени.

Колірна температура (у Кельвінах) використовується як міра освітлення сцени, оскільки природні та люмінесцентні джерела світла дають світло з передбачуваним розподілом відповідно до їх температури. Цифрова камера записує баланс білого у момент зйомки як частину метаданих. Зовнішній модуль Camera Raw зчитує це значення й робить його початковим параметром при відкритті у діалоговому вікні Camera Raw. Цей параметр зазвичай призводить до правильного значення колірної температури, або майже правильної. Якщо баланс білого не зовсім вірний, ви можете його настроїти.

Примітка: *Не всі відтінки є результатом неправильного балансу білого. Використовуйте елементи керування на вкладці "Калібрування"для виправлення відтінку, що лишився після настройки балансу білого.*

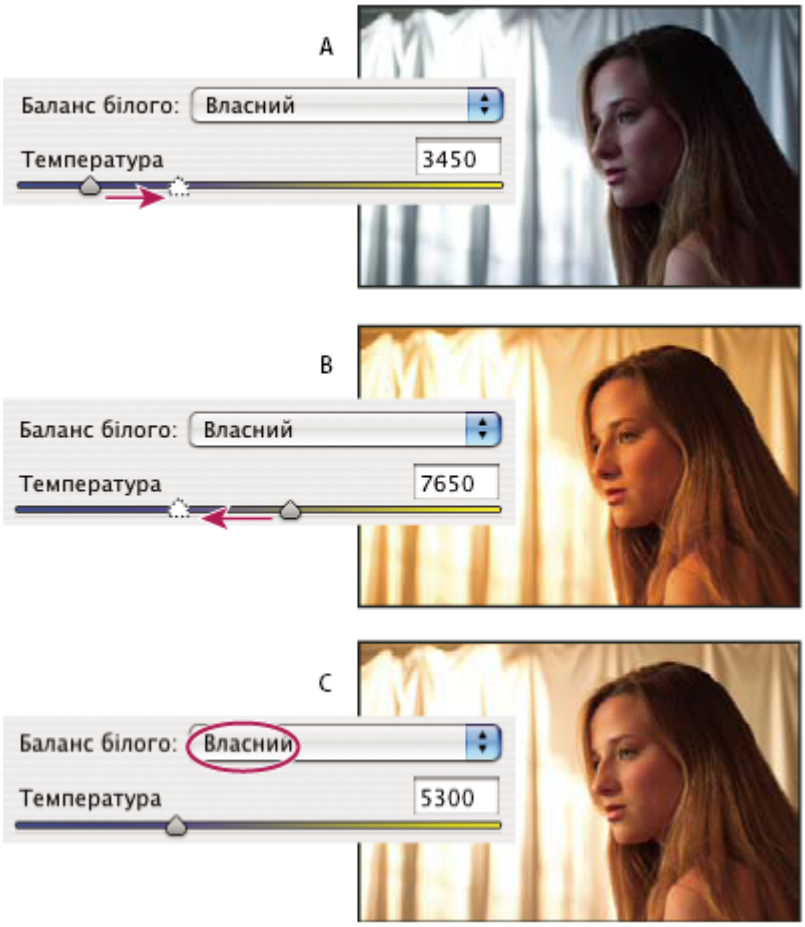
На вкладці "Стандартні" діалогового вікна Camera Raw є три елементи керування для корекції відтінку зображення:
Баланс білого Camera Raw застосовує параметр балансу білого та змінює властивості "Температура" та "Відтінок" відповідно на вкладці "Стандартні". Використовуйте ці три елементи керування для тонкого налаштування балансу кольору.
• **Як знімок** Використовується параметр балансу білого з камери, якщо він є.

• **Авто** Обчислює баланс білого на основі даних зображення.

Примітка: *Якщо Camera Raw не може розпізнати баланс білого камери, вибір "Як знімок" дасть ті ж результати, що й "Авто".*

Температура Встановлює баланс білого до вказаного значення температури кольору. Зменшуйте значення "Температура" для корекції знімків, отриманих з меншою температурою світла; зовнішній модуль Camera Raw зсуває кольори у синю область для компенсації низької температури кольору (жовтого відтінку) оточуючого світла. Навпаки, збільшуйте Температуру для корекції знімків, отриманих при більшій температурі кольору світла; кольори зображення стануть теплішими (жовтуватими) для компенсації вищої температури кольору (синього відтінку) оточуючого світла.

Примітка: *Діапазон та одиниці вимірювання температури та відтінку є іншими у випадках, коли ви налаштовуєте зображення, що не є зображеннями camera raw, наприклад, TIFF або JPEG.*



Корекція балансу білого
A. *Рух повзунка температури направо коректує знімки, отримані з більш високою температурою кольору світла.* ***B.*** *Рух повзунка температури наліво коректує знімки, отримані з більш низькою температурою кольору світла.* ***C.*** *Фотографія після налаштування температури кольору*

Відтінок Встановлює баланс білого для компенсації зеленого або пурпурного відтінку. Зменшуйте "Відтінок" для додавання зелених тонів до зображення; збільшуйте "Відтінок" для додавання фіолетових.

Для швидкого налаштування балансу білого оберіть інструмент "Баланс білого", потім клацніть у вікні перегляду зображення на ділянці, що має бути нейтрально білою або сірою. Параметри "Температура" та "Відтінок" настроюються так, аби обраний колір став нейтральним (якщо це можливе). Якщо ви клацаєте на білому, оберіть світлу ділянку, яка містить суттєву кількість білих деталей, а не дзеркальні відблиски. Ви можете два рази клацнути на кнопці Баланс білого для відновлення "Баланс білого як знімок".

Налаштування тону у Camera Raw

Ви можете налаштувати тональний діапазон за допомогою елементів керування тоном на вкладці "Основні".

Якщо ви натиснете "Авто" у верхній частині елементів керування тоном на вкладці "Основні", Camera Raw проаналізує зображення camera raw та автоматично встановить елементи керування тоном ("Експозиція", "Поновлення", "Заповнююче світло", "Чорний", "Яскравість" та "Контраст").

При автоматичному налаштуванні тону Camera Raw ігнорує будь-які налаштування, виконані раніше на інших вкладках (такі як тонкі налаштування на вкладці "Криві"). З цієї причини ви зазвичай маєте застосовувати (якщо застосовуєте) автоматичне налаштування тону спочатку, воно буде початковим наближенням до знаходження найкращих параметрів для зображення. Якщо під час зйомки ви ретельно отримали знімки з різною експозицією, ви, ймовірно, не схочете анулювати свою роботу за рахунок автоматичного налаштування тону. З іншого боку, ви можете завжди спробувати натиснути "Авто", а потім відмінити налаштування, якщо вони вам не сподобалися. Перегляди Bridge використовують типові налаштування зображення. Якщо ви хочете включити до параметрів зображення за замовчуванням автоматичне налаштування тону, оберіть "Застосовувати автоматичне налаштування тону" у секції "Типові параметри зображення" у параметрах Camera Raw.

Примітка: *Якщо ви порівнюєте зображення на основі їх переглядів у Bridge, ви можете захотіти зняти виділення з параметру "Застосовувати автоматичне налаштування тону", що є типовим параметром. З іншого боку, ви можете порівнювати вже налаштовані зображення.*

При виконанні налаштувань дивіться на кінці гістограми, або використовуйте перегляди відсікання світлих тонів та тіней.

При пересуванні повзунків "Експозиція", "Поновлення" або "Чорний" утримуйте Alt (Windows) або Option (Mac OS) для перегляду того, як відсікаються світлі тони або тіні. Пересувайте повзунок до тих пір, доки не помітите відсікання, потім потроху рухайте його назад. (Стосовно більш детальної інформації зверніться до *Перегляд відсікання тіней або світлих тонів у Camera Raw на сторінці 97.)*

- Для ручного налаштування тону перетягніть повзунок, надрукуйте або оберіть значення у текстовому вікні та натисніть стрілку вниз або вгору.
- Для скидання значення у типове два рази клацніть на повзунку.

Експозиція Налаштуйте загальну яскравість зображення, більші значення дають більший ефект. Зменшуйте Експозицію для того, аби зображення було більш темним; збільшуйте Експозицію для того, аби отримати більш світлу картинку. Значення задається з кроком, еквівалентним крапкам. Зміна параметру +1.50 подібно збільшенню апертури на 1 1/2 точкам. Аналогічно, зміна параметру на -1.50 подібна зменшенню апертури на 1 1/2 точок. (Використовуйте Відновлення для зниження значень світлих тонів.)

Відновлення Намагається відновити деталі у світлих тонах. Camera Raw може реконструювати деякі деталі з областей, у яких один або більше колірних каналів відсікаються на білий.

Заповнююче світло Намагається відновити деталі у тінях, без освітлення чорного. Camera Raw може реконструювати деякі деталі з областей, у яких один або два колірних каналів відсікаються на чорний. Використання заповнюючого світла подібно до використання тіньової частини фільтра Photoshop Тіні/Світи або ефекту After Effects Тіні/Світла.

Чорні Визначає, який вхідний рівень виділяється на чорний на кінцевому зображенні. Збільшення Чорного розширяє області зображення, що відображаються чорним. Інколи це створює враження збільшення контрасту зображення. Найбільші зміни відбуваються у тінях, набагато менші зміни відбуваються у середніх та світлих тонах. Використання повзунка Чорні подібно до повзунка чорної точки для вводу рівнів при використанні команди Photoshop "Рівні" або ефекту "Рівні" у After Effects.

Яскравість Настроює яскравість або темність зображення у більших межах, ніж цього можна досягти за допомогою Експозиції. Однак, на відміну від відсікання зображення у світах або тінях, "Яскравість" стискає світа та розширює тіні при русі повзунка наліво. Часто найкращим способом використання даної команди є встановлення повного тонального діапазону, встановивши спершу "Експозицію", "Відновлення" та "Чорні"; потім встановіть "Яскравість". Великі зміни яскравості можуть впливати на відсікання світлих тонів або тіней, тому ви можете забажати знов настроїти "Експозицію", "Відновлення" або "Чорні" після настроювання "Яскравості".

Контраст Збільшує або зменшує контраст зображення, в основному впливає на середні тони. Коли ви збільшуєте контраст, область від середніх тонів до темних становиться темніше, а область від середніх тонів до світлих становиться світліше. Зазвичай, використовуйте властивість "Контраст" для налаштування середніх тонів після встановлення параметрів "Експозиція", "Чорні", "Яскравість".

Тонка настройка тонових кривих у Camera Raw

Використовуйте для тонкого налаштування зображень після того, як ви виконали налаштування тону на вкладці "Основні". Тонові криві представляють зміни, які виконуються до тонального діапазону зображення.

Горизонтальна вісь представляє оригінальні значення тону зображення (вхідні значення), чорний зліва, з поступовим переходом до більш світлих значень направо. Вертикальна вісь представляє змінені значення тону (вихідні значення), чорний внизу, з поступовим переходом до світлого вгору.

Якщо точка кривої рухається догори, результатом буде світліший тон; якщо вона рухається донизу, в результаті отримуємо більш темний тон. Пряма лінія, під кутом 45 градусів, вказує на те, що змін у кривій тонального відгуку немає: оригінальні значення повністю відповідають вихідним значенням.

Використовуйте тональну криву на вкладці "Параметричні" для налаштуванні значень специфічних тональних діапазонів зображення. Області кривої, на які впливають властивості регіону ("Світлі тони", "Світло", "Темні тони", або "Тіні"), залежать від того, де ви розташували повзунок у нижній частині графіку. Властивості середнього регіону (темні та світлі тони) в основному впливають на середній регіон кривої. Властивості світлих тонів та тіней в основному впливають на кінці тонального діапазону.

❖ Для настройки тональної кривої зробіть одне з наведеного нижче:

- Тягніть повзунки світла, світлих тонів, темних тонів або тіней на вкладці "Параметричні". Ви можете розширювати регіони кривої або підвищувати контраст регіонів, на які впливають повзунки поділу на регіони вздовж горизонтальної вісі графіку.
- Тягніть точку кривої на вкладці "Точкові". Коли ви тягнете точку, вхідні та вихідні тональні значення відображаються під тоновою кривою.
- Оберіть параметр з меню "Крива" на вкладці "Точкові". Параметр, який ви обрали, відображається на вкладці "Точкові", а не в параметрах вкладки "Параметричні". Значенням за замовчуванням є "Середній контраст".

Елементи керування "Насиченості" та "Резонансу" у Camera Raw

Ви можете обрати насиченість кольору (яскравість або чистоту кольору) всіх кольорів за допомогою елементів керування "Резонанс" та "Насиченість" на вкладці "Стандартні". (Для налаштування насиченості для конкретного діапазону кольорів використовуйте елементи керування на вкладці "HSL / Градації сірого".)
Резонанс Настроює насиченість так, аби відсікання було мінімальним, оскільки кольори наближаються до повної насиченості, змінюється насиченість слабко насичених кольорів, насиченість сильно насичених кольорів змінюється слабко. Резонанс також запобігає надмірному насиченню тілесних тонів.

Насиченість Настроює насиченість всього зображення від -100 (монохромне) до +100 (подвійна насиченість).

Елементи керування HSL / Шкала сірого у Camera Raw

Ви можете використовувати елементи керування вкладки HSL / Градації сірого для настройки окремих колірних діапазонів. Наприклад, якщо червоний об'єкт виглядає занадто яскравим, ви можете зменшити значення червоного на вкладці "Насиченість".

Наступні вкладки містять елементи керування для настроювання колірних компонент для окремих колірних діапазонів:
Колірний тон Змінює колір. Наприклад, ви можете змінити синє небо (та всі сині об'єкти) з блакитного на пурпурне.

Насиченість Змінює яскравість або чистоту кольору. Наприклад, ви можете змінювати синє небо від сірого до високо насиченого синього.

Світність Змінює яскравість колірного діапазону.

Якщо ви оберете "Конвертувати у градації сірого", ви будете бачити лише одну вкладку:
Змішування сірого Використовуйте елементи керування на цій вкладці для визначення впливу кожного колірного діапазону на монохромну версію зображення.

Тонування зображень у градаціях сірого в Camera Raw

Використовуйте елементи керування вкладки "Розділення тонів" для розфарбування зображень у градаціях сірого. Ви можете додати один колір по тональному діапазону, такому як сепія, або створити ефект розділення тонів, у якому різні кольори застосовуються до тіней та світла. Надмірно світлі та темні тони залишаються чорно-білими.

Ви також можете застосувати спеціальні процедури, такі як крос-тріадні, до кольорового зображення.

1 Оберіть зображення у градаціях сірого. (Це може бути зображення, конвертоване у градації сірого за допомогою "Конвертувати у градації сірого" вкладки "HSL / Градації сірого".)

2 У вкладці розділення тонів настройте "Колірний тон" та "Насиченість" для тіней та світла. Колірний тон задає колір тону; насиченість встановлює величину результату.

3 Застосуйте елементи керування балансом для балансування результатів між світлом та тінями. Додатні значення збільшують вплив елементів керування тінями; від'ємні значення збільшують вплив елементів керування світлом.

Налаштуйте візуалізацію кольору для вашої камери у Camera Raw

Для кожної підтримуваної моделі камери Camera Raw використовує профілі для обробки зображень raw. Профілі створюються на основі фотографування кольорової мішені при різних умовах освітлення балансу білого. Коли ви встановлюєте баланс білого, Camera Raw використовує профілі для вашої камери для інтерполяції колірної інформації.

Деякі кольори, інтерпольовані зовнішнім модулем Camera Raw, виглядають не так, як очікується. Причиною може бути різниця між профілем камери та профілем у Camera Raw для цієї моделі камери. З іншого боку, фотографія може бути отримана при невідповідних умовах освітлення, що лежать за межами можливостей компенсації зовнішнього модуля Camera Raw.

Для окремої візуалізації не нейтральних кольорів використовуйте елементи керування тоном та насиченості на вкладці "Калібрування" для профілю, вбудованого у Camera Raw. Ви також можете визначити, чи використовувати профілі, вбудовані у Camera Raw, або профілі, вбудовані у сам файл.

1 На вкладці "Калібрація" оберіть профіль з меню "Профілі камер".

Важливо: *Опції у меню "Профілі камер" можуть відрізнятися в залежності від того, чи має файл вбудовані профілі, або чи був файл оброблений попередньою версією Camera Raw.*

• **ACR 2.4, 3.0 або вище** Більші номери версій означають більш нову програму, а також вдосконалені профілі камер для деяких моделей. Якщо ви бачите лише нижчий номер версії, такий як 2.4, профілі вашої камери не потребують оновлення. Якщо у вас є різні можливості, ви можете захотіти обрати нижчий номер версії, аби мати стабільну роботу з успадкованими зображеннями.

• **Вбудований** Використовуйте профілі, вбудовані у поточний файл. Файли TIFF, JPEG, PSD та DNG можуть мати вбудовані профілі.

2 Використовуйте властивість "Відтінок тіней" для видалення кольорового тону у тінях. Зазвичай зменшуйте зелений відтінок у відтінку тіней, а пурпурний відтінок у відтінку тіней збільшуйте.

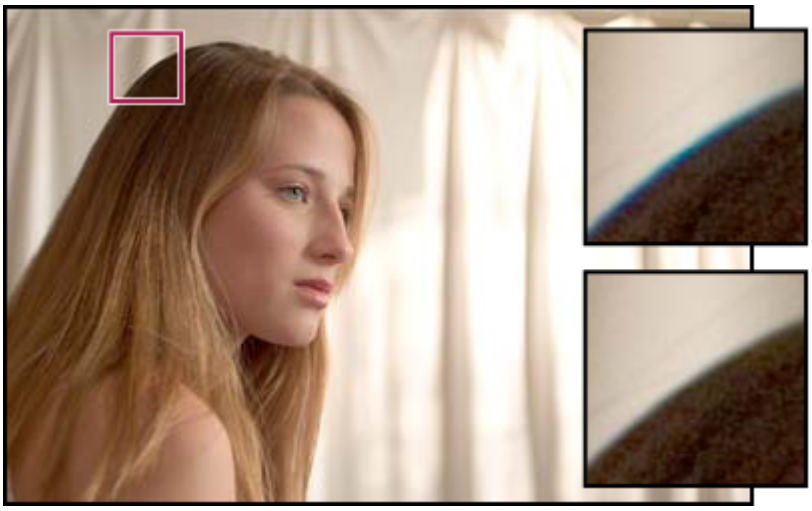
3 Використовуйте елементи керування тону та насиченості для настройки червоного, зеленого та синього у зображенні. На перегляді зображення слідкуйте за результатом, доки він вас не влаштує. Зазвичай спершу налаштуйте тон, а потім налаштуйте насиченість.

4 Налаштування, виконані на вкладці "Калібрування", впливають на обране зображення у діалоговому вікні Camera Raw. Якщо ви хочете зберегти настройки та зробити їх типовими параметрами для файлів з конкретної камери, оберіть у меню "Параметри Camera Raw" пункт "Зберегти нові передналаштування Raw камери"

Примітка: *Для того, аби записати параметри для конкретної камери (за серійним номером) або для конкретних умов освітлення (за значенням ISO), ви також можете змінити "Передналаштування зображення" у параметрах Camera Raw.* *(Дивіться Запис, відміна та завантаження налаштувань Camera Raw на сторінці 104.)*

Компенсація хроматичних аберацій у Camera Raw

Хроматичними абераціями є поширеним дефектом об'єктива, що полягає у неможливості виявити різні частоти (кольори) в одній цятці. За одного типу хроматичних аберацій зображення для кожного кольору світла є у фокусі, але кожне зображення має дещо інший розмір. Цей тип аберації проявляється як комплементарні колірні облямівки, в областях, віддалених від центру зображення. Наприклад, ви можете бачити червону облямівку на тому боці об'єкта, що лежить ближче до центру, і блакитного контуру на тому боці, що відділений від центру зображення.



Оригінальне зображення (зверху) та зображення з виправленими хроматичними аберраціями (знизу)

1 Збільшить область поблизу кутка зображення перегляду. Для найкращих результатів область повинна містити дуже темні або чорні деталі на дуже світлому або білому фоні. Придивіться стосовно кольорових облямівок.

2 На вкладці "Виправлення об'єктива" настройте будь-які з цих елементів керування:

• **Виправити червону/блакитну облямівку** Налаштуйте обсяг червоного каналу порівняно із зеленим каналом. Це компенсує червону/блакитну кольорову облямівку.

• **Виправити синю/жовту облямівку** Налаштуйте обсяг синього каналу порівняно із зеленим каналом. Це компенсує синю/жовту кольорову облямівку.

Рухаючи повзунок наліво або направо, спостерігайте за вікном перегляду. Якщо ви настроюєте червону/блакитну облямівку, утримуйте Alt (Windows) або Option (Mac OS), аби сховати синю/жовту кольорову облямівку. Аналогічно, якщо ви настроюєте синю/жовту облямівку, утримуйте Alt (Windows) або Option (Mac OS), аби сховати червону/блакитну кольорову облямівку. Метою є максимальне зменшення кольорової облямівки.

Компенсація віньєтування у Camera Raw

Віньєтування - це дефект, коли краї зображення, особливо у кутках, темніші за центр. Використовуйте елементи керування у секції "Віньєтування об'єктива" на вкладці "Корекція об'єктива" для компенсації віньєтування.

1 Для підсвітлювання кутків збільшуйте "Кількість", для затемнення зменшуйте.

2 Зменшуйте "Середню точку" для застосування налаштувань до більшої площі, від кутків, або збільшуйте "Середню точку" для заборони налаштувань у більш близькій до кутків області.

Зміна зображень за допомогою Camera Raw

Обертання зображень за допомогою Camera Raw

- Натисніть кнопку "Обертати зображення на 90° проти годинникової стрілки" (або натисніть L).
- Натисніть кнопку "Обертати зображення на 90° за годинниковою стрілкою" (або натисніть R).

Примітка: *За допомогою команд у меню "Правка", ви можете обертати зображення у Bridge без відкриття діалогового вікна Camera Raw.*

Випрямити зображення у Camera Raw

1 У діалоговому вікні Camera Raw оберіть інструмент "Випрямлення" .

2 Тягніть інструмент "Випрямлення" на перегляді зображення для горизонтального або вертикального вирівнювання зображення.

Примітка: *Відразу після використання інструменту "Випрямлення" активується інструмент "Кадрування".*

Кадрування обраних зображень у Camera Raw

1 У діалоговому вікні Camera Raw оберіть інструмент "Кадрування" .

Для обмеження початкової площі обрізки до конкретних пропорцій утримуйте кнопку миші натиснутою, обравши інструмент "Кадрування", та оберіть параметр у меню.

2 Тягніть вказівник миші на перегляді зображення для налаштування рамки кадрування.

3 Для пересування, масштабування або обертання області обрізки тягніть мишкою за область обрізки або її захвати.

4 Натисніть "ОК" для кадрування зображення.

Примітка: *Для відміни операції кадрування натисніть "Esc" за активного інструменту кадрування, або клацніть мишкою та утримуйте кнопку інструменту кадрування, оберіть з меню "Очистити кадрування". Для відміни кадрування та закриття діалогового вікна Camera Raw без обробки файлу camera raw, клацніть на кнопку "Скасувати", або зніміть виділення з інструменту "Кадрування" та натисніть Esc.*

Налаштування різкості у Camera Raw

Елементи керування різкістю на вкладці "Деталі" налаштовує розрізнення країв. Цей елементи керування викликає варіації інструменту "Контурна різкість", що виявляє пікселі, що відрізняються від сусідніх, на основі заданого ізогелія, та збільшує контраст пікселів у вказаному ступені. При відкриття файлу camera raw зовнішній модуль Camera Raw обчислює поріг на основі моделі камери, компенсації ISO та експозиції.

Застосовуйте параметр "Застосувати підвищення різкості до" у Camera Raw для визначення того, чи застосовується підвищення різкості до всіх зображень або лише до перегляду.

1 Збільшуйте масштаб перегляду принаймні до 100%.

2 Збільшуйте значення "Кількості", щоб збільшити різкість. Нульове значення вимикає підвищення різкості. Взагалі для чистіших зображень налаштовуйте "Кількість"на менше значення.

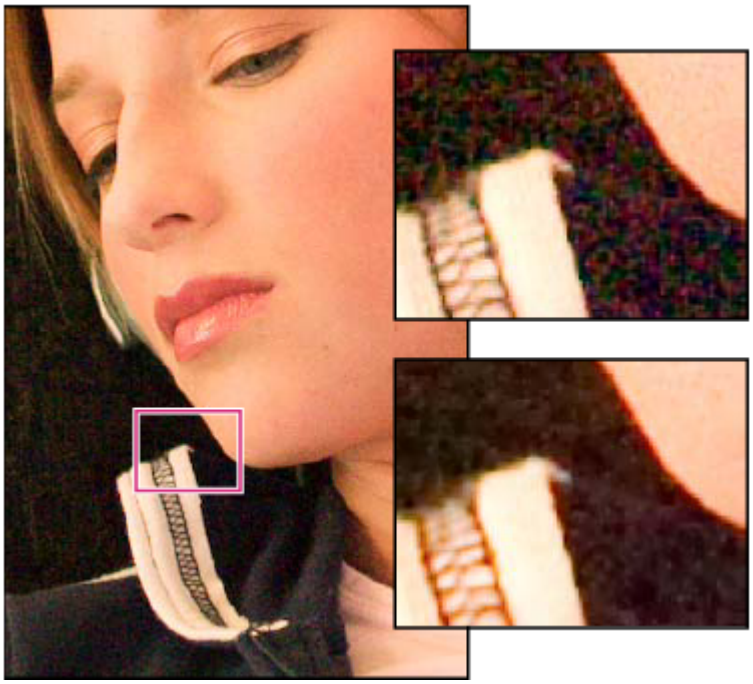
Якщо у вас немає наміру суттєво редагувати зображення у Photoshop, використовуйте засоби підвищення різкості Camera Raw. Якщо ви збираєтеся суттєво редагувати зображення у Photoshop, відключить засоби підвищення різкості Camera Raw. Використайте фільтри підвищення різкості Photoshop на останньому кроці, по закінченні всіх операцій з редагування та зміни розмірів.

Зниження шуму у Camera Raw

Секція "Зниження шуму" на вкладці "Деталізація" дає змогу контролювати зниження *шуму зображення*, надзвичайно помітного артефакту, що знижує якість зображення. Шуми зображення включають шум світності (градації сірого), коли зображення виглядає зернистим або плямистим, і хроматичний (кольоровий) шум, зазвичай у вигляді кольорових артефактів на зображенні. Фотографії, отримані з високим ISO, або на простих цифрових камерах, можуть мати помітний шум.

Елемент керування "Світність" допомагає знизити шуми світності, елемент керування "Колір" зменшує хроматичні шуми. Встановлення повзунка на нуль вимикає інструменти зниження шуму.

За використання "Згладжування світності" або "Зниження кольорового шуму" спершу масштабуйте зображення перегляду для кращої видимості.



Рух повзунка "Згладжування світності" (справа вище) знижує сірий шум, рух повзунка "Зменшення кольорового шуму" (справа нижче) знижує хроматичний шум.

Параметри Camera Raw

Запис, відміна та завантаження налаштувань Camera Raw

Ви можете повторно використовувати налаштування, які ви виконали для зображення. Всі налаштування зображення у Camera Raw, або частину з них, ви можете записати як передналаштовані або як новий набір типових параметрів. Параметри за замовчуванням застосовуються до конкретної моделі камери, конкретної камери з вказаним серійним номером, або для конкретного значення ISO, в залежності від параметрів секції "Типові параметри зображення" у налаштуваннях Camera Raw.
Передналаштовані параметри відображаються за іменем на вкладці "Передналаштування", у меню "Правка" > "Створити параметри" у Bridge, у контекстному меню зображень camera raw у Bridge, у підменю "Застосувати передналаштування" меню параметрів Camera Raw в діалоговому вікні Camera Raw. Передналаштовані параметри у вказаних місцях не з'являються, якщо ви не зберегли їх у теці параметрів Camera Raw. Однак, ви можете використати команду "Завантажити налаштування" для пошуку та завантаження налаштувань, збережених будь-де.

Ви можете записувати та видаляти передналаштовані параметри за допомогою кнопок у нижній частині вкладки "Передналаштування".

❖ Клацніть на кнопку меню "Параметри" у Camera Raw, оберіть команду з меню:

• **Зберегти параметри** Зберегти поточні налаштування як стиль. Оберіть, які налаштування будуть збережені, оберіть для них назву та запишіть стиль.

• **Зберегти нові типові параметри Camera Raw** Записує поточні налаштування як новий набір типових параметрів для використання з іншими зображеннями, одержаними з тієї ж камери, або з тим самим ISO. Оберіть відповідні параметри у секції "Типові налаштування зображення" у параметрах Camera Raw, для того, аби визначити чи асоціювати параметри з конкретним серійним номером камери або значенням ISO.

• **Відновити типові параметри Camera Raw** Повертає оригінальні типові налаштування для конкретної камери, моделі камери або значення ISO.

• **Завантажити параметри** Відкрийте діалогове вікно "Завантажити налаштування перетворення Raw", в якому ви можете знайти файл з налаштуваннями, обрати його, потім натисніть "Завантажити".

Визначте, де зберігаються параметри Camera Raw

Оберіть параметр, що задає, де зберігаються налаштування. Файли XMP корисні, якщо ви плануєте зберігати або переміщувати файли зображень, і бажаєте при цьому зберегти налаштування camera raw. Ви можете використовувати команду "Параметри експорту" для копіювання налаштувань бази даних Camera Raw до допоміжного файлу XMP, або вбудувати параметри до файлів Digital Negative (DNG).

Після обробки файлу camera raw у Camera Raw, налаштування зображення зберігаються у двох місцях: базі даних Camera Raw та допоміжному файлі XMP. Параметри файлів DNG зазвичай зберігаються у самих файлах DNG, так само і для файлів TIFF.

Примітка: *Коли ви імпортуєте послідовність файлів camera raw у After Effects, налаштування першого файлу застосовуються до всіх інших файлів послідовності, що не мають допоміжних файлів XMP. After Effects не перевіряє базу даних Camera Raw.*

Ви можете встановити спеціальний параметр, що вказує, де саме зберігаються налаштування. При повторному відкритті зображення camera raw завантажуються всі налаштування, типові для значень, використовуваних при останньому відкритті файлу. Атрибути зображення (профіль кінцевого колірного пристрою, бітова глибина, розмір пікселів, роздільна здатність) не зберігаються за допомогою параметрів.

1 У Bridge виберіть "Правка" > "Уподобання Camera Raw" (Windows) або "Bridge" > "Уподобання Camera Raw" (Mac OS).

2 У діалоговому вікні "Параметри" Camera Raw оберіть один з варіантів меню "Зберегти параметри зображення у":

База даних Camera Raw	**Зберігає параметри у базі даних Camera Raw у директорії "Document and Settings/*[ім'я користувача]*/Application Data/Adobe/CameraRaw (Windows) або "Users/*[ім'я користувача]*/Library/Preferences" (Mac OS). Ця база даних індексується на основі вмісту файлів, так що зображення зберігає параметри camera raw, навіть якщо сам файл camera raw було переміщено або перейменовано.**
Допоміжні файли ".xmp"	**Зберігає налаштування в окремому файлі, у тій самій директорії, що й файл camera raw, з тією самою основою імені файлу та розширенням .xmp. Така можливість корисна для довгострокового зберігання файлів raw разом з асоційованими з ними налаштуваннями, а також для обміну файлами camera raw та асоційованими налаштуваннями з іншими користувачами. Ці допоміжні файли XMP можуть зберігати дані IPTC (Міжнародна рада з видавництва та телекомунікацій) або інші метадані, асоційовані з файлом зображення camera raw. Якщо ви відкриваєте файли з носія, що призначений лише для читання , наприклад, CD або DVD, перед їх відкриттям переконайтеся, що ви скопіювали файли на ваш жорсткий диск. Зовнішній модуль Camera Raw не може записувати файл XMP на носій, призначений лише для читання, і записує параметри у базу даних Camera Raw. Ви можете переглядати файли XMP у Bridge, обравши "Вид" > "Показувати приховані файли".**

Важливо: *Якщо ви використовуєте ревізійну систему контролю для управління вашими файлами та зберігаєте ваші параметри у допоміжних файлах XMP, пам'ятайте, що ви повинні перевіряти ваші файли перед та після виконання змін у зображеннях camera raw; аналогічно, ви повинні керувати (наприклад, видаляти, перейменовувати, переміщувати) допоміжними файлами XMP разом з самими файлами camera raw. Bridge, Photoshop, After Effects та Camera Raw піклуються щодо синхронізації файлів під час роботи у місцевому масштабі.*

Якщо ви зберігаєте параметри camera raw у базі даних Camera Raw та плануєте перемістити файли в інше місце (CD, DVD, інший комп'ютер і т.д.), ви можете використати команду "Параметри експорту до XMP" для експорту параметрів до файлів XMP.

3 Якщо ви хочете зберегти всі параметри до файлів DNG у самих файлах DNG, оберіть "Ігнорувати допоміжні файли ".xmp"" у секції керування файлами DNG діалогового вікна параметрів Camera Raw.

Копіювання та вставка параметрів Camera Raw

У Bridge ви можете копіювати та вставляти параметри Camera Raw з одного зображення до іншого.

1 У Bridge оберіть файл та оберіть "Правка" > "Створити параметри" > "Копіювати параметри Camera Raw".

2 Оберіть один або більше файлів та виконайте "Правка" > "Створити параметри" > "Вставити параметри".

Ви також можете клацнути правою кнопкою миші (Windows) або клацніть, утримуючи Control (Mac OS) на файлах зображення, копіюйте та вставляйте за допомогою контекстного меню.

3 У діалоговому вікні "Параметри вставки параметрів Camera Raw" оберіть, які налаштування ви хочете застосувати.

Застосування збережених параметрів Camera Raw

1 У Bridge або у діалоговому вікні Camera Raw оберіть один або більше файлів.

2 У Bridge оберіть "Правка" > "Створити параметри", або клацніть правою кнопкою миші на обраному файлі. Або у діалоговому вікні Camera Raw оберіть "Параметри Camera Raw"  .

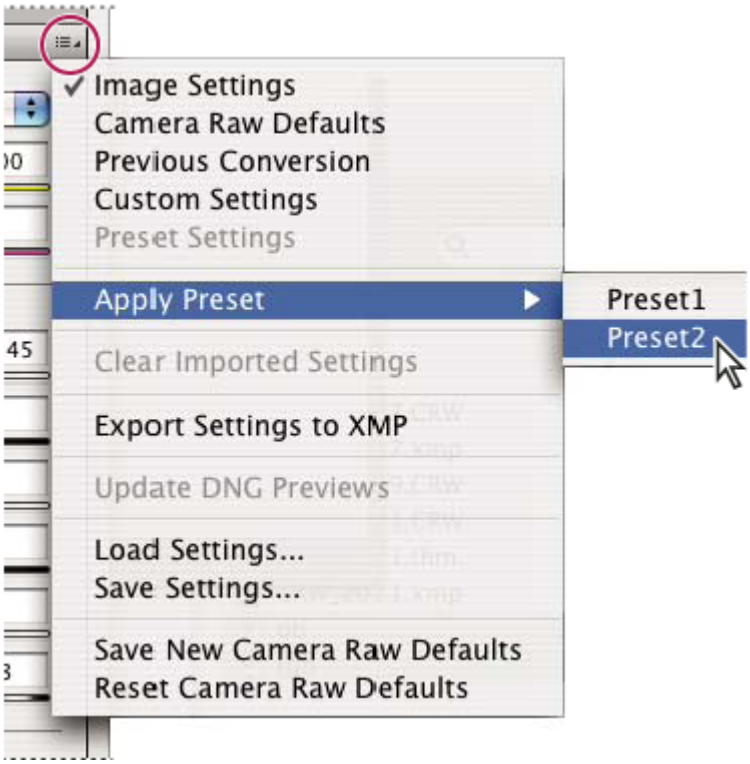
3 Виберіть один з наступних варіантів:

• **Параметри зображення** Використати параметри з обраного зображення camera raw. Даний параметр доступний лише з меню "Параметри" діалогового вікна Camera Raw.

• **Параметри за замовчуванням Camera Raw** Використовує записані параметри за замовчуванням для конкретної камери, моделі камери або значення ISO.

• **Попереднє перетворення** Використовує параметри попереднього зображення для конкретної камери, моделі камери або значення ISO.

• **Назва стилю** Використовує параметри (які можуть бути частиною всіх параметрів зображення), записані як стиль.



Застосування стилю

Примітка: *Ви також можете застосувати передналаштовані параметри з вкладки "Стилі".*

Експорт параметрів Camera Raw та переглядів DNG

Якщо ви зберігаєте параметри у базі даних Camera Raw, ви можете використати команду "Параметри експорту до XMP" для копіювання параметрів до допоміжних файлів XMP або для їх вбудовування до файлів DNG. Це корисно для того, аби зберегти параметри ваших файлів camera raw при їх переміщенні.

Ви також можете оновити перегляди JPEG, вбудовані у файли DNG.

1 Відкрийте файли у діалоговому вікні Camera Raw.

2 Якщо ви експортуєте параметри або перегляди для кількох файлів, оберіть їх мініатюри на перегляді у вигляді стрічки плівки.

3 У меню параметрів Camera Raw , оберіть "Експортувати параметри до XMP" або "Оновити перегляди DNG".

Допоміжні файли XMP створюються в тій самій теці, де знаходяться файли зображень camera raw. Якщо ви зберігаєте файли зображень camera raw у форматі DNG, параметри вбудовуються у самі файли DNG.

Параметри робочого процесу Camera Raw

Керування файлами визначає параметри всіх файлів, що одержуються з Camera Raw, в тому числі бітову глибину, колірний простір, розміри у пікселях. Параметри робочого процесу визначають, яким чином Photoshop відкриває ці файли, але не впливає на те, яким чином After Effects імпортує файли camera raw. Параметри робочого процесу не впливають на самі дані camera raw.

Ви можете переглянути та змінити параметри робочого процесу у нижній частині діалогового вікна Camera Raw.

Пробіл Визначає колірний профіль призначення. Зазвичай, ви можете встановити параметр "Простір", він задає значення, яке використовується для робочого простору Photoshop RGB. Пам'ятайте, що оригінальний профіль для файлів camera raw зазвичай використовує колірний простір камери. Профілі, що перераховуються у меню "Простір", вбудовані до Camera Raw. Якщо ви хочете скористатися колірним простором, який не вказано у меню "Простір", оберіть ProPhoto RGB, потім конвертуйте до робочого простору, який ви обрали, під час відкриття файлів у Photoshop.

Глибина Визначає, чи буде файл відкриватися у Photoshop як зображення з 8 або 16 біт на канал.

Розмір Визначає розміри зображення у пікселях під час імпорту у Photoshop. Розмірами у пікселях за замовчуваннями є ті, які використовувалися під час зйомки. Для зміни розміру зображення використовуйте меню "Розмір".

Для широкоформатних камер вибір розміру, меншого за оригінальний, може прискорити обробку, якщо ви плануєте використовувати кінцеве зображення меншого розміру. Вибір більшого розміру подібний до зменшення роздільної здатності у Photoshop.

Для не широкоформатних камер оригінальний розмір є таким, який найкраще зберігає загальну кількість пікселів. Вибір меншого розміру зменшує потреби у зміні роздільної здатності, яку повинна виконати Camera Raw, що дає дещо більшу якість зображення. Розмір зображення з найбільшою якістю відзначений зірочкою (*) у меню "Розмір".

Примітка: *Ви завжди можете змінити розмір у пікселях після відкриття зображення у Photoshop.*

Роздільна здатність Визначає роздільну здатність, з якою буде друкуватися зображення. Цей параметр не впливає на розміри у пікселях. Наприклад, розмір зображення 2048 x 1536 пікселів, під час друку 72 точок на дюйм, складає приблизно 28 1/2 x 21 1/4 дюймів. Під час друку 300 точок на дюйм те саме зображення складає 6 3/4 x 5 1/8 дюймів. Ви також можете використати команду "Розмір зображення" у Photoshop для налаштування роздільної здатності.

Глава 5: Колір

Колір можна описати кількома способами за допомогою таких колірних моделей, як RGB або CMYK. Під час роботи з зображенням ви зазначаєте кольори, використовуючи одну з колірних моделей. У Photoshop можна вибрати підхід до кольору, прийнятний для вашого зображення, та те, як він буде використовуватися.

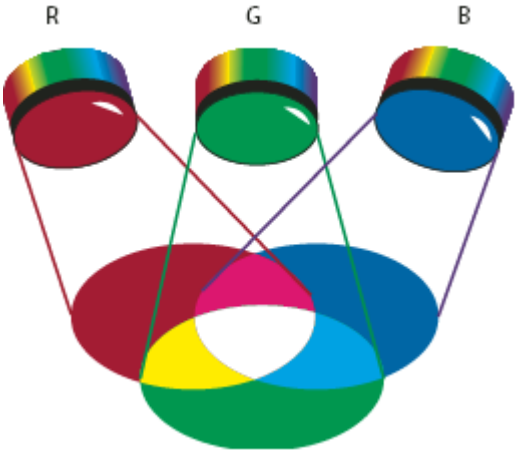
Про колір

Основні відомості про колір

Якщо знати, як створюються кольори та як вони пов'язані між собою, робота у Photoshop буде більш ефективною. Володіючи основами теорії кольорів ви досягнете кращих результатів, ніж якщо отримуватимете кольорові ефекти навмання.

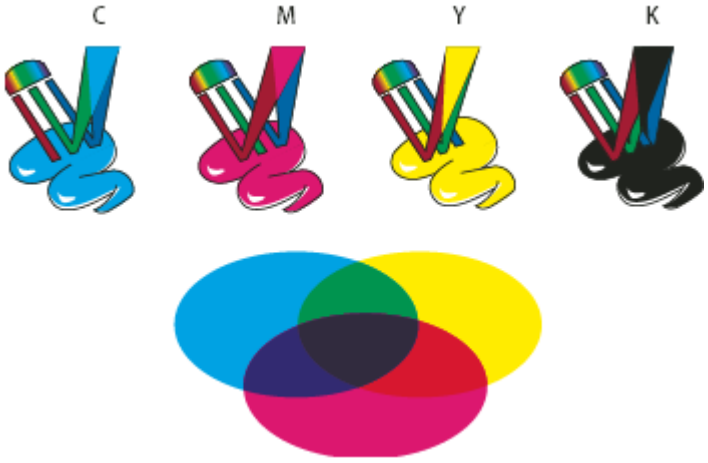
Основні кольори

Адитивні основні кольори - це три кольори світла (червоний, зелений та синій). Усі кольори видимого спектра утворюються при змішуванні цих основних кольорів у різних пропорціях. Якщо змішати рівні частини червоного, синього та зеленого світла, утвориться білий колір. Відсутність червоного, синього та зеленого світла дає чорний колір. Монітори комп'ютерів - це пристрої, які використовують адитивні основні кольори для утворенні кольорів.



Адитивні кольори (RGB)
***R.** Червоний **G.** Зелений **B.** Синій*

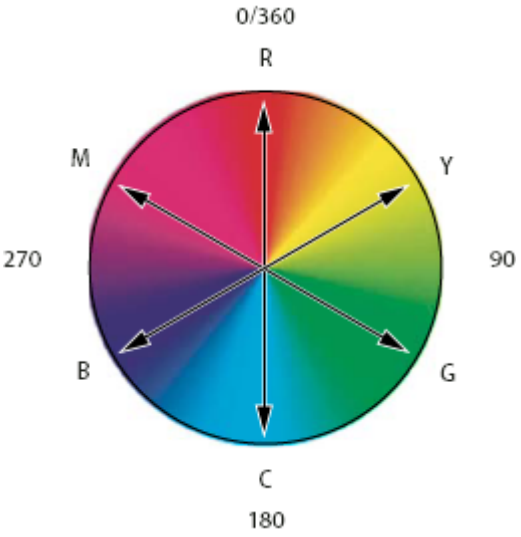
Субтрактивні основні кольори - це пігменти, змішуючи які у різних комбінаціях, можна отримати всі кольори спектру. На відміну від моніторів, принтери працюють із субтрактивними основними кольорами (блакитним, пурпуровим, жовтим та чорним) для створення кольорів шляхом субтрактивного змішування. Термін "субтрактивні" використовується тому, що основні кольори залишаються чистими до змішування один з одним, а отримані внаслідок змішування кольори є менш чистими варіантами основних. Наприклад, помаранчевий колір є похідним від субтрактивного змішування пурпурового та жовтого.



Субтрактивні кольори (CMYK)
***C.** Блакитний **M.** Пурпуровий **Y.** Жовтий **K.** Чорний*

Колірне коло

Якщо ви вперше стикаєтеся з підбором кольору, дуже зручно тримати під рукою стандартну діаграму колірного кола під час роботи з балансом кольору. Можна використовувати колірне коло, щоб передбачати, як зміна одного компонента кольору вплине на інші кольори, а також, як ці зміни передадуться між колірними моделями RGB та CMYK.



Колірне коло
***R.** Червоний **Y.** Жовтий **G.** Зелений **C.** Блакитний **B.** Синій **M.** Пурпуровий*

Наприклад, для того, щоб зменшити кількість певного кольору в зображенні, у колірному колі, слід збільшити кількість протилежного кольору, і навпаки. Кольори, що знаходяться протилежно один до одного на стандартному колірному колі, називаються *додатковими*. Аналогічно можна збільшувати або зменшувати обсяг кольору шляхом регулювання двох суміжних кольорів у колі, або навіть регулюванням двох кольорів, суміжних з протилежним до нього кольором.

Для того, щоб зменшити обсяг пурпурового на зображенні у режимі CMYK, слід зменшити кількість пурпурового або збільшити кількість зеленого кольору, що його доповнює (кольору, протилежного пурпуровому на колірному колі). Для того, щоб зменшити кількість пурпурового на зображенні в режимі RGB, слід зменшити кількість червоного та синього, або додати зеленого. За допомогою всіх цих налаштовувань утримується повний баланс кольору з меншою кількістю пурпурового.

Також див.

Вибір кольору за допомогою Покажчика кольорів Adobe на сторінці 123

Колірні моделі, простори та режими

Колірна модель описує кольори, які ми бачимо та з якими працюємо у цифрових зображеннях. Кожна колірна модель, наприклад, RGB, CMYK чи HSB, представляє різні способи (як правило, цифрові) опису кольорів.

Колірний простір є різновидом колірної моделі та має особливу *гаму* (діапазон) кольорів. Наприклад, колірна модель RGB містить такі колірні простори: Adobe RGB, sRGB, ProPhoto RGB тощо.

Кожен пристрій, наприклад, ваш монітор або принтер, має власний колірний простір і здатний відтворювати кольори тільки власної гами. При переміщенні зображення з одного пристрою на інший кольори зображення можуть змінитися, оскільки кожен пристрій інтерпретує значення RGB чи CMYK відповідно до свого власного колірного простору. Під час переміщення зображень можна використовувати керування кольором, щоб забезпечити повне або часткове збереження відповідності більшості кольорів. Див. розділ Можливі причини розбіжності кольорів на сторінці 130.

У Photoshop *колірний режим* документа визначає, який колірний метод буде застосовуватися для відображення та друку зображення, з яким ви працюєте. Колірні режими у Photoshop базуються на колірних моделях, особливо зручних для зображень, які використовуються у видавництві. Виберіть один із режимів: RGB (червоний, зелений, синій), CMYK (блакитний, пурпуровий, жовтий, чорний), Lab (базується на системі CIE L* a* b*) та градації сірого. У Photoshop також передбачені режими спеціалізованого колірного виводу, наприклад, індексований колір та двофарбовий. Колірні режими визначають кількість кольорів, каналів, а також розмір файла зображення. Вибір колірного режиму також визначає, які інструменти та файлові формати є доступними.

Під час роботи з кольорами у зображенні ви регулюєте цифрові значення у файлі. Досить легко уявляти число як колір, проте ці цифрові значення не є безумовними кольорами - вони несуть колірне значення тільки у колірному просторі пристрою, який виводить колір.

Також див.

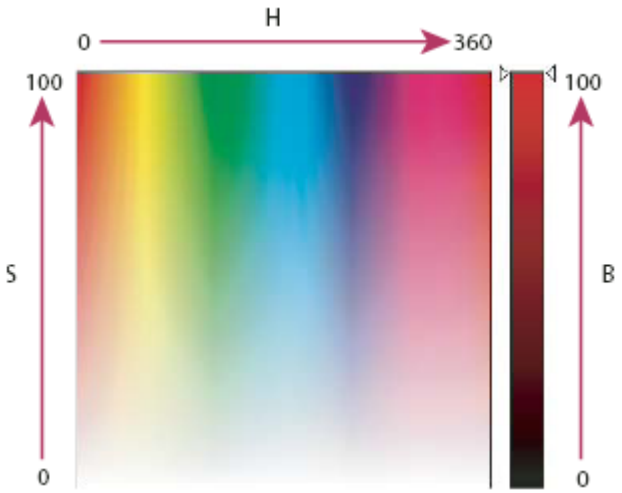
Колірні режими на сторінці 112

Регулювання колірного тону, насиченості та яскравості

Виходячи з особливостей сприйняття кольору людиною, HSB-модель описує три основні характеристики кольору:
Колірний тон Колір, що відбивається від об'єкта або проходить крізь нього. Вимірюється як місце на стандартному колірному колі, що виражається у градусах від 0° до 360°. Зазвичай колірний тон ототожнюється з назвою кольору, наприклад, червоний, помаранчевий або зелений.

Насиченість Інтенсивність або чистота кольору (іноді називається *колірність*). Насиченість є кількістю сірого пропорційно до тону, що визначається у процентах від 0% (сірий) до 100% (цілковито насичений колір). На стандартному колірному колі насиченість збільшується від центра до краю.

Яскравість Відносна яскравість або темність кольору, як правило, визначається у процентах від 0% (чорний) до 100% (білий).



Колірна модель HSB
***H.** Колірний тон **S.** Насиченість **B.** Яскравість*

Колірні режими

Колірний режим RGB

Колірний режим RGB у Photoshop передбачає використання RGB-моделі, що призначає значення інтенсивності кожному пікселю. 8-бітові зображення мають діапазон значень інтенсивності від 0 (чорний) до 255 (білий) для кожного RGB-компонента (червоний, зелений, синій) кольорового зображення. Наприклад, яскравий червоний колір може мати такі значення: R - 246, G - 20, B - 50. Якщо всі три компоненти матимуть рівне значення, наслідком буде відтінок помірного сірого. Якщо значення усіх компонентів дорівнюватимуть 255, результатом буде чистий білий колір, якщо значення дорівнюватимуть 0 - чистий чорний.

Для виведення на екран кольорів зображення в RGB-режимі використовуються три кольори (або *канали*). У 8-бітових зображеннях використовуються три канали, що передають до 24 бітів (3 канали по 8 бітів) колірної інформації на піксель. У 24-бітових зображеннях три канали можуть передати до 16,7 мільйонів кольорів на піксел. У 48-бітових (канали по 16 біт) та 96-бітових (канали по 32 біта) зображеннях можна передати навіть більшу кількість кольорів на піксель. Крім того, що для нових зображень Photoshop модель RGB є типовим режимом, вона також використовується монітором комп'ютера для відображення кольорів. Це означає, що під час роботи у колірному режимі, відмінному від RGB (наприклад, у CMYK), для того, щоб вивести на екран зображення, Photoshop інтерполює режим CMYK в режим RGB.

Хоча RGB є стандартною колірною моделлю, точний діапазон представлених кольорів може різнитися, залежно від використовуваної програми чи дисплея. Колірний режим RGB у Photoshop змінюється залежно від параметрів робочого простору, визначених у діалоговому вікні "Параметри кольору".

Також див.

Про робочі простори кольорів на сторінці 147

Колірний режим CMYK

У режимі CMYK кожному пікселу надається відсоткове значення для кожної з тріадних фарб. Найяскравішим кольорам (блік) надається невелике відсоткове значення тріадних фарб, темнішим кольорам (тінь) - більше відсоткове значення. Наприклад, яскравий червоний може містити 2% блакитного, 93% пурпурового, 90% жовтого та 0% чорного кольорів. У зображеннях CMYK чистий білий колір утворюється тоді, коли значення усіх чотирьох компонентів становить 0%.

Застосовуйте режим CMYK під час підготовки зображення до друку з використанням тріадних кольорів. Процес перетворення зображення RGB на CMYK називається *кольороподілом*. Якщо ви розпочнете роботу із зображенням у режимі RGB, оптимальним рішенням буде спочатку відредагувати його в RGB, а потім в кінці процесу перетворити на CMYK. В режимі RGB можна застосовувати команди "Параметри кольоропроби", щоб імітувати дію перетворення у CMYK без зміни дійсних даних зображення. Режим CMYK також можна використовувати для роботи безпосередньо зі CMYK-зображеннями, що були відскановані або імпортовані з систем високого рівня.

Хоча CMYK є стандартною колірною моделлю, точний діапазон представлених кольорів може різнитися, залежно від умов відтиску та друку. Колірний режим CMYK у Photoshop змінюється залежно від параметрів робочого простору, визначених у діалоговому вікні "Параметри кольору".

Також див.

Про робочі простори кольорів на сторінці 147

Цифрова кольоропроба на сторінці 139

Колірний режим Lab

Колірна модель системи CIE L*a*b* (Lab) базується на сприйнятті кольору людиною. Цифрові значення у Lab визначають усі кольори, які бачить людина з нормальним зором. Оскільки Lab радше описує вигляд кольору, ніж надає відомості щодо кількості певної фарбувальної речовини, необхідної пристрою (наприклад, монітору, настільному принтеру чи цифровій камері) для виводу кольору, Lab вважається *апаратно-незалежною* колірною моделлю. Системи керування кольором використовують Lab як посилання на колір для його надійного трансформування з одного колірного простору в інший.

Колірний режим Lab має компонент яскравості (L), що може змінюватися від 0 до 100. У Покажчикові кольорів Adobe та палітрі кольорів компонент *a* (вісь зелений-червоний) та компонент *b* (вісь синій-жовтий) може змінюватися від +127 до –128.

Зображення Lab можуть бути записані у форматах Photoshop, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, TIFF, Photoshop DCS 1.0 або Photoshop DCS 2.0. 48-бітове зображення (16 біт на канал) в режимі Lab можна записувати у Photoshop у форматі Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, або TIFF.

Примітка: *Формати DCS 1.0 та DCS 2.0 перетворюють файл у CMYK, коли він відкритий.*

Режим градацій сірого

Режим градацій сірого застосовує у зображенні різні відтінки сірого. У 8-бітовому зображенні може міститися до 256 відтінків сірого. Кожен піксель зображення у градаціях сірого має діапазон значення яскравості від 0 (чорний) до 255 (білий). У 16- та 32-бітових зображеннях кількість відтінків набагато більша, ніж у 8-бітових зображеннях.

Значення градацій сірого можуть визначатися відсотковим відношенням покриття чорної фарби (0% - білий, 100% -чорний).

Режим градацій сірого застосовує діапазон, що визначається параметрами робочого простору, який задається в діалоговому вікні "Параметри кольору".

Також див.

Про робочі простори кольорів на сторінці 147

Бітовий режим

У бітовому режимі для відображення пікселів у зображенні використовується одне з двох колірних значень (білий або чорний). Зображення в бітовому режимі називаються 1-бітовими растровими зображеннями, тому що їхня бітова глибина дорівнює 1.

Двофарбовий колірний режим

Двофарбовий колірний режим створює однофарбові, двофарбові (два кольори), трифарбові (три кольори) та чотирифарбові (чотири кольори) зображення у градаціях сірого за допомогою від однієї до чотирьох власних фарб.

Також див.

Про двофарбові колірні режими на сторінці 514

Колірний режим "Індексовані кольори"

У режимі індексованих кольорів створюються 8-бітові файли зображень, що містять до 256 кольорів. Під час перетворення в індексований колір Photoshop складає *таблицю кольорів зображення (CLUT)*, в якій кольори зображення зберігаються та індексуються. Якщо наявного в початковому зображенні кольору в немає в таблиці, програма вибирає найближчий до нього колір або використовує *суміш кольорів*, щоб імітувати колір за допомогою доступних кольорів.

Хоча палітра кольорів обмежена, за допомогою індексованих кольорів можна зменшити розмір файла і при цьому зберегти потрібну візуальну якість мультимедійних презентацій, web-сторінок тощо. В цьому режимі доступне обмежене редагування. Для розширеного редагування слід перетворити зображення на певний час в RGB-режим. Файли з індексованим кольором можуть бути записані у форматах Photoshop, BMP, DICOM, GIF, Photoshop EPS, Large Document Format (PSB), Photoshop PDF, Photoshop Raw, Photoshop 2.0, PICT, PNG, Targa та TIFF.

Багатоканальний режим

Зображення в багатоканальному режимі містять 256 рівнів сірого в кожному каналі та є зручними для спеціалізованого друку. Зображення в багатоканальному режимі можуть бути збережені в Photoshop у форматі Large Document Format (PSB), Photoshop 2.0, Photoshop Raw або Photoshop DCS.

Під час перетворення зображень в багатоканальний режим дотримуйтесь таких інструкцій:

- Колірні канали у початковому зображенні перетворюються у на канали плашкових кольорів у перетвореному зображенні.
- Перетворення зображення CMYK у багатоканальний режим створює плашкові канали блакитного, пурпурового, жовтого та чорного кольорів.
- Перетворення зображення RGB у багатоканальний режим створює плашкові канали блакитного, пурпурового та жовтого кольорів.
- Вилучення каналу з RGB-, CMYK- або Lab-зображення автоматично перетворює зображення в багатоканальний режим.
- Щоб експортувати багатоканальне зображення, запишіть його в форматі Photoshop DCS 2.0.

Перетворення між колірними режимами

Перетворення зображення в інший колірний режим

Можна змінити початковий режим зображення (вихідний режим) на інший (цільовий режим). Якщо ви вибираєте для зображення інший колірний режим, ви назавжди змінюєте значення кольору зображення. Наприклад, при перетворенні зображення RGB в режим CMYK, колірні значення RGB, що виходять за межі CMYK-гами (визначається параметрами робочого простору CMYK в діалоговому вікні "Параметри кольору"), налаштовуються на спадання у межах гами. В результаті деякі дані зображення можуть бути втрачені і не підлягатимуть відновленню, якщо перетворити зображення з режиму CMYK назад в RGB.

Перед тим, як перетворювати зображення, ми радимо зробити наступне:

- Якомога більше необхідних змін внесіть у зображення в початковому режимі (як правило, RGB - для зображень з більшості сканерів або цифрових камер, або CMYK - для зображень з традиційних барабанних сканерів або зображень, імпортованих з системи Scitex).
- Перед перетворенням створіть резервну копію зображення. Переконайтеся, що збережено ту копію зображення, яка містить усі шари, щоб мати можливість редагувати початкову версію зображення після перетворення.
- Зведіть файл (злийте шари в один) перед перетворенням. Взаємодія кольорів між режимами накладання шарів змінюється при зміні режиму.

❖ Виберіть "Зображення" > "Режим" та потрібний режим з підменю. Режими, недоступні для активного зображення, будуть заблоковані в меню.

Зображення вирівнюються при перетворенні у багатоканальний, бітовий режим або режим індексованого кольору, тому що у цих режимах шари не підтримуються.

Додавання до дії зміни режиму за умовою

Ви можете задати умови для зміни режиму таким чином, що перетворення буде відбуватися під час *дії*, що складається з ряду команд, які послідовно застосовуються до одного файла або пакету файлів. Коли зміна режиму є частиною дії, може статися помилка, якщо файл, що відкривається, знаходиться не у вихідному режимі, вказаному у дії. Наприклад, припустимо, що одним з кроків у дії є перетворення зображення з початкового режиму RGB в цільовий режим CMYK. Застосування цієї дії до зображення у режимі градацій сірого або іншому вихідному режимі, крім RGB, призведе до помилки.

Під час запису дії можна застосовувати команду "Зміна режиму за умовою" для зазначення одного або декількох режимів у якості вихідного режиму та якогось режиму в якості цільового режиму.

1 Почніть запис дії.

2 Виберіть "Файл" > "Автоматизувати" > "Змінити режим за умовою".

3 У діалоговому вікні "Змінити режим за умовою" виберіть один або декілька режимів у якості вихідного режиму. Використовуйте кнопки "Усі" або "Жоден", щоб вибрати усі можливі режими або не вибрати жодного.

4 Виберіть вихідний режим зі спливного меню "Режим".

5 Клацніть на "Гаразд". Зміна режиму за умовою з'являється як новий крок на палітрі "Дії".

Також див.

Автоматизація дій на сторінці 629

Перетворення кольорової фотографії в режим градацій сірого

1 Відкрийте фотографію, яку слід перетворити на чорно-білу.

2 Виберіть "Зображення" > "Режим" > "Градації сірого".

3 Якщо з'являється запит про очищення інформації кольору, клацніть на "Гаразд". У Photoshop кольори зображення перетворюються на чорний, білий та відтінки сірого кольору.

Також див.

Перетворення кольорового зображення на чорно-біле на сторінці 172

Перетворення зображення у бітовий режим

Перетворення зображення у бітовий режим зменшує кількість кольорів у зображенні до двох, що набагато спрощує інформацію щодо кольору в зображенні та зменшує розмір файла.

Для перетворення кольорового зображення у бітовий режим, спочатку перетворіть його у режим градацій сірого. Таким чином з пікселів буде вилучено інформацію щодо тону та насиченості, а залишаться лише значення яскравості. Однак через те, що для зображення в бітовому режимі доступні лише деякі параметри редагування, оптимальним рішенням є редагування зображення в режимі градацій сірого з подальшим перетворенням його у бітовий режим.

Примітка: *Зображення в бітовому режимі містять 1 біт на канал. Перед перетворенням у бітовий режим, зображення з 16-ма та 32-ма бітами на канал слід перетворити у 8-бітовий режим градацій сірого.*

1 Виконайте одну з таких дій:

- Якщо зображення кольорове, виберіть "Зображення" > "Режим" > "Градації сірого". Потім виберіть "Зображення" > "Режим" > "Бітове зображення".
- Якщо зображення - у градаціях сірого, виберіть "Зображення" > "Режим" > "Бітове зображення".

2 У "Виводі" введіть значення роздільності виводу зображення в бітовому режимі та оберіть одиниці вимірювання. Типово роздільність поточного зображення є одночасно роздільністю вводу та виводу.

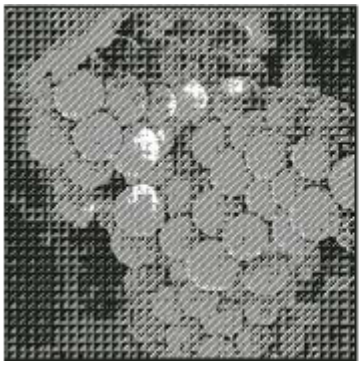
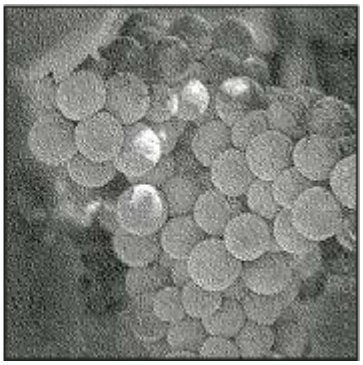
3 Виберіть один з наведених нижче методів перетворення бітового зображення у спливному меню "Використання":

50% поріг	**Перетворює пікселі зі значеннями сірого, що вище середнього рівня сірого (128), на білий, а пікселі зі значеннями сірого, що нижче цього рівня - на чорний. В результаті отримується чорно-біле представлення зображення з високим контрастом.**
Регулярне змішування	**Перетворює зображення шляхом організації рівнів сірого у геометричні конфігурації чорних та білих точок.**
Невпорядковане змішання	**Перетворює зображення шляхом застосування процесу дифузії помилок, починаючи з пікселя у лівому верхньому куті зображення. Якщо значення пікселя перевищує середнє (128) значення сірого, піксель стає білим, якщо навпаки - чорним. Неминуче вноситься похибка, бо початковий піксель рідко є чисто білого або чорного кольору. Ця похибка буде перенесена на пікселі поряд та поширюється по всьому зображенні, призводячи до зернистості текстури та появи вуалі. Цей параметр є зручним для перегляду зображень на чорно-білому екрані.**

Напівтоновий растр	**Імітує появу напівтонових точок у конвертованому зображенні. Введіть значення у діалоговому вікні "Напівтоновий растр":** • **У "Лініатурі" введіть значення лініатури растра та оберіть одиниці вимірювання. Значення можуть змінюватися від 1 до 999 для рядків на дюйм та від 0,400 до 400 для рядків на сантиметр. Можна вводити десяткові значення. Лініатура растра визначає лінування напівтонового растра у кількості рядків на дюйм (lpi). Лініатура залежить від паперової пульпи та типу відтиску, що використовуються під час друку. У газетах, як правило, використовується 85-рядкова лініатура. У журналах використовується лініатура вищої роздільності, наприклад, 133-lpi та 150-lpi. Дізнайтесь у друкарні про належну лініатуру растру.** • **Введіть значення для кута растра в градусах від -180 до +180. Кут растра відноситься до растрової орієнтації. Нерастроване зображення та чорно-білі напівтонові растри, як правило, мають кут 45°.** • **Для параметра "Форма" виберіть бажану форму растрової точки.** ***Важливо: Напівтоновий растр стає частиною зображення. Якщо ви друкуєте зображення на напівтоновому принтері, принтер буде застосовувати свої власні напівтонові растри, а також напівтоновий растр, що є частиною зображення. На деяких принтерах результатом буде муаровий візерунок.***
Власний візерунок	**Імітує появу власного напівтонового растра у конвертованому зображенні. Виберіть візерунок, що дозволяє варіації шару, зазвичай візерунок з різноманітних відтінків сірого.** **Щоб застосувати цей параметр, спочатку визначте візерунок, а потім виведіть на екран зображення у градаціях сірого для застосування текстури. Для покриття усього зображення візерунок повинен бути однакового розміру із зображенням. В інших випадках візерунок розбивається на сегменти. Photoshop постачається з кількома самостійно розбитими візерунками, які можна застосовувати як візерунки напівтонового растра.** ***Щоб підготувати чорно-білий візерунок для перетворення, спочатку перетворіть зображення у режим градацій сірого, а потім застосуйте декілька разів фільтр "Розмиття+". За допомогою цієї техніки розмиття створюються жирні лінії, що спадають від темно-сірого до білого.***




Початкове зображення у градаціях сірого та метод перетворення "50% поріг"

Метод перетворення "Регулярне змішування" та метод перетворення "Невпорядковане змішування"

Перетворення зображення у бітовому режимі в режим градацій сірого

Можна перетворити зображення в бітовому режимі у режим градацій сірого, щоб можна було здійснювати редагування. Пам'ятайте, що зображення у бітовому режимі, що редагується в режимі градацій сірого, може виглядати по-іншому, якщо його перетворити назад у бітовий режим. Наприклад, припустимо, що піксель чорного кольору в бітовому режимі змінюється на відтінок сірого в режимі градацій сірого. При перетворенні зображення назад у бітовий режим, цей піксель візуалізується у білий, якщо значення сірого у ньому перевищує середнє значення сірого кольору - 128.

1 Виберіть "Зображення" > "Режим" > "Градації сірого".

2 Введіть значення від 1 до 16 для співвідношення розмірів.

Співвідношення розмірів являє собою коефіцієнт зведення зображення до меншого масштабу. Наприклад, щоб зменшити зображення у градаціях сірого на 50%, введіть 2 для співвідношення розмірів. Якщо ввести число більше ніж 1, програма знаходить середнє значення багатьох пікселів у зображенні у бітовому режимі, щоб створити піксель на зображенні у градаціях сірого. Цей процес дозволяє створювати різні відтінки сірого із зображення, відсканованого на 1-бітовому сканері.

Перетворення зображення у градаціях сірого або в режимі RGB на індексований колір

Перетворення на індексований колір зменшує кількість кольорів у зображенні до максимум 256 - стандартна кількість кольорів, що підтримується форматами GIF та PNG-8, а також багатьма мультимедійними програмами. Це перетворення зменшує файловий розмір шляхом вилучення вилучення із зображення інформації щодо кольору.

Для виконання перетворення в індексовані кольори слід почати з зображення, у якому канал має по 8 біт, і в режимі градацій сірого або RGB-режимі.

1 Виберіть "Зображення" > "Режим" > "Індексований колір".

Примітка: *Усі видимі шари будуть склеєні, а приховані відкинуться.*

Для зображень у градаціях сірого перетворення здійснюється автоматично. Для зображень в режимі RGB з'являється діалогове вікно "Індексовані кольори".

2 Виберіть "Перегляд" у діалоговому вікні "Індексовані кольори" для попереднього перегляду змін.

3 Вкажіть параметри перетворення.

Параметри перетворення для зображень з індексованими кольорами

Під час перетворення RGB-зображень в індексовані кольори можна вказати параметри кількості перетворень у діалоговому вікні "Індексовані кольори".

Тип палітри Кількість типів палітр, що доступні для перетворення зображення в індексований колір. Параметри вибіркової корекції, перцепційні та адаптивні параметри можна вибрати, використовуючи локальну палітру на основі кольорів поточного зображення. Доступні такі види палітр:

• **Точна** Створює палітру, використовуючи точні кольори, що з'являються у зображенні RGB - цей параметр доступний лише у разі, якщо зображення використовує 256 або менше кольорів. Суміш кольорів не застосовується, тому що палітра зображення містить усі кольори.

• **Системна (Mac OS)** Застосовує стандартну 8-бітову палітру Mac OS, яка базується на рівномірній вибірці RGB-кольорів.

• **Системна (Windows)** Застосовує стандартну 8-бітову палітру системи Windows, що базується на рівномірній вибірці RGB-кольорів.

• **Web** Використовує 216-колірну палітру, яку web-переглядачі, незалежно від платформи, використовують для показу зображень на моніторах, обмежених 256 кольорами. Ця палітра є підмножиною 8-бітової палітри в Mac OS. Застосовуйте цей параметр для уникнення псевдозмішування зображення під час перегляду на дисплеї, обмеженому 256 кольорами.

• **Рівномірна** Створює палітру кольорів шляхом рівномірної вибірки кольорів з колірного куба RGB. Наприклад, якщо Photoshop візьме шість еквідистантних колірних рівнів, кожний з яких складається з червоного, зеленого та синього, ця комбінація утворює рівномірну палітру з 216 кольорів (6 у кубі= 6 x 6 x 6 = 216). Загальна кількість кольорів, наявних у зображенні, відповідає найближчому точному кубові (8, 27, 64, 125, або 216), що має менше значення, ніж значення у текстовому вікні "Кольори".

• **Локальний (перцепційний)** Створює власну палітру шляхом надання пріоритету кольорам, до яких людське око є більш чутливим.

• **Локальна (вибіркова)** Створює таблицю кольорів, подібну до таблиці перцепційних кольорів, але надає перевагу широким областям кольору та збереженню web-кольорів. За допомогою цього параметра, як правило, створюється зображення з найвищою колірною цілісністю.

• **Локальна (адаптивна)** Створює палітру шляхом вибірки кольорів зі спектра, що переважає у зображенні. Наприклад, RGB-зображення лише з зеленим та синім кольорами створює палітру, яка в основному складається з відтінків зеленого та синього. У багатьох зображеннях кольори зосереджені у визначених областях спектра. Для більш точного управління палітрою спочатку виберіть частину зображення, що містить кольори, які слід виділити. Photoshop виконає перетворення, що тяжітиме до цих кольорів.

• **Власна** Створює власну палітру за допомогою діалогового вікна "Таблиця кольорів". Відредагуйте таблицю кольорів та збережіть її для подальшого використання, або натисніть "Завантажити", щоб завантажити створену раніше таблицю кольорів. Цей параметр також відображає поточну адаптивну палітру, яку зручно використовувати для попереднього перегляду кольорів, найбільш часто використовуваних у зображенні.

• **Попередня** Використовує власну палітру з попереднього перетворення, спрощуючи перетворення декількох зображень за допомогою тієї самої власної палітри.

Кількість кольорів Для вибіркової, перцепційної, рівномірної та адаптивної палітри можна зазначити точну кількість кольорів, які слід відобразити (до 256), ввівши значення у вікні "Кольори". У текстовому вікні "Кольори" можна контролювати лише процес створення таблиці індексованих кольорів. Adobe Photoshop досі працює із зображенням як із 8-бітовим, 256-колірним зображенням.

Колірне включення та прозорість Для зазначення кольорів, які слід включити у таблицю індексованих кольорів, або зазначення прозорості зображення, виберіть з наведених нижче параметрів:
• **Примусова** Забезпечує параметри для примусового включення визначених кольорів у таблицю кольорів. Функція "Чорно-білий" додає чистий чорний та чистий білий у таблицю кольорів; функція "Основні кольори" додає червоний, зелений, синій, блакитний, пурпуровий, жовтий, чорний та білий; функція "Web" додає 216 безпечних кольорів Web; та функція "Власні" дозволяє визначити власні кольори для додавання.

• **Прозорість** Зазначає чи зберігати прозорі області зображення під час перетворення. Вибір цього параметра додає спеціальне індексоване введення у таблицю кольорів для прозорих кольорів. Скасування вибору цього параметра призведе до заповнення прозорих областей матовим кольором, або білим кольором, якщо не було вибрано жодного матового кольору.

• **Матовий** Зазначає колір тла, що використовується для заливу згладжених країв, що прилягають до прозорих областей зображення. Якщо вибрати "Прозорість", застосовується матовий колір до області країв для поєднання країв із web-тлом такого самого кольору. Якщо скасувати прозорість, матовий колір застосовується до прозорих областей. Якщо в активному вікні "Прозорість" навпроти матового відтінку вибрати "Немає", буде створена абсолютна прозорість, в іншому випадку усі прозорі області будуть залиті 100% білим кольором. Для того, щоб параметри матового були доступними, зображення повинно мати прозорі області.

Розмиття Якщо ви не використовуєте параметр "Точна" у таблиці кольорів, таблиця кольорів може не містити усіх кольорів, присутніх у зображенні. Для імітації кольорів, які відсутні в таблиці, можна застосувати псевдозмішування. Псевдозмішування змішує пікселі доступних кольорів для імітації відсутніх. Виберіть параметр псевдозмішування в меню та введіть значення відсоткового відношення для величини псевдозмішування. Високе значення величини змішує багато кольорів, проте може призвести до збільшення розміру файла. Можна вибирати такі параметри розмиття:
• **Жодного** Не здійснює псевдозмішування кольорів, а замість цього застосовує колір, який є найближчим до відсутнього. Як наслідок, відбувається різкий перехід між відтінками кольору в зображенні, створюючи тим самим ефект плаката.

• **Дифузія** Застосовує метод дифузії помилок, що створює менш структуроване псевдозмішування, ніж параметр "Візерунок". Щоб захистити від псевдозмішування кольори в зображенні, що має входження до таблиці кольорів, виберіть "Зберігати точні кольори". Застосовується для збереження тонких ліній та тексту для web-зображень.

• **Візерунок** Застосовує напівтоновий квадратний візерунок для симулювання будь-якого кольору, відсутнього в таблиці кольорів.

• **Шум** Допомагає зменшити стикові візерунки вздовж країв фрагментів зображення. Виберіть цей параметр, якщо плануєте розділити зображення на фрагменти для розміщення в HTML-таблиці.

Налаштування таблиць індексованих кольорів

Команда "Таблиця кольорів" дозволяє вносити зміни у таблицю кольорів для зображення з індексованими кольорами. Ці властивості налаштування особливо корисні для *псевдокольорових зображень* - зображень, що відображають варіації у рівнях сірого кольором, а не відтінками сірого. Такі зображення, як правило, застосовуються у наукових та медичних програмах. Однак, налаштування таблиці кольорів також може створити спеціальні ефекти у зображеннях з індексованими кольорами, що мають обмежену кількість кольорів.

Примітка: *Для переміщення кольорів у псевдокольорове зображення, виберіть "Зображення" > "Корегування" та застосуйте команди виправлення кольору в підменю.*

Відредагуйте кольори та призначте прозорість за допомогою таблиці кольорів

Можна редагувати кольори у таблиці кольорів для створення спеціальних ефектів або призначити прозорість зображення одному кольору в таблиці.

1 Відкрийте зображення з індексованими кольорами.

2 Виберіть "Зображення" > "Режим" > "Таблиця кольору".

3 Щоб змінити один колір, натисніть на колір та оберіть новий колір у покажчикові кольорів.

4 Щоб змінити діапазон кольорів, скористайтеся таблицю для вибору діапазону кольорів, який треба змінити. У покажчикові кольорів оберіть колір, що повинен бути першим у діапазоні, та натисніть "Гаразд". Коли покажчик кольорів з'явиться знову, оберіть колір, що повинен бути останнім у діапазоні, та натисніть "Гаразд".

Обрані у Покажчику кольори розміщуються у діапазоні, вибраному в діалоговому вікні "Таблиця кольорів".

5 Для призначення прозорості кольору виберіть інструмент "Піпетка" у діалоговому вікні "Таблиця кольорів" та натисніть на колір у таблиці або на зображенні. Зразок заміщається прозорістю у зображенні.

6 Натисніть "Гаразд" у діалоговому вікні "Таблиця кольорів" для застосування нових кольорів до зображення з індексованими кольорами.

Виберіть попередньо налаштовану таблицю кольорів

1 Відкрийте зображення з індексованими кольорами.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Режим" > "Таблиця кольору".
- Виберіть "Зображення" > "Режим" > "Індексований колір". У діалоговому вікні "Індексовані кольори" оберіть у меню "Палітра" пункт "Власні". Відкриється діалогове вікно "Таблиця кольорів".

3 В діалоговому вікні "Таблиця кольорів" в меню "Таблиця" виберіть попередньо налаштовану таблицю.

Власна	**Створює визначену вами палітру.**
Абсолютно чорне тіло	**Відображає палітру, що базується на різних кольорах, які створює випромінювач абсолютно чорного тіла при нагріванні - від чорного до червоного, помаранчевого, жовтого та білого.**
Градації сірого	**Відображає палітру на основі 256 рівнів сірого - від чорного до білого.**
Спектр	**Відображає палітру на основі кольорів, які утворюються при проходженні білого світла через призму - від фіолетового, синього та зеленого до жовтого, помаранчевого та червоного.**
Системна (Mac OS)	**Відображає стандартну 256-колірну палітру в системі Mac OS.**
Системна (Windows)	**Відображає стандартну 256-колірну палітру в системі Windows.**

Записати та завантажити таблиці кольорів

Застосовуйте кнопки "Записати" та "Завантажити" у діалоговому вікні "Таблиці кольорів", щоб записати таблиці індексованих кольорів для застосування з іншими зображеннями Adobe Photoshop. Після завантаження таблиці кольорів у зображення, його кольори змінюються і відображують колірні позиції, до яких вони відносяться у новій таблиці кольорів.

Примітка: *Можна також завантажувати записані таблиці кольорів у палітру "Зразки".*

Вибір кольорів

Про кольори переднього плану і тла

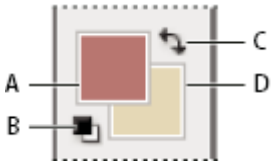
У Photoshop колір *колір переднього плану* використовується для малювання, заливу та вибору обведення, а колір *тла* - для градієнтного заливу і заливу у стертих областях зображення. Кольори переднього плану і тла також використовуються деякими фільтрами спеціальних ефектів.

Можна призначити новий колір переднього або тла за допомогою інструмента "Піпетка", палітри "Кольори", палітри "Зразки" або Покажчика кольорів Adobe.

Кольором переднього плану типово є чорний, а тла - білий. (У Альфа-каналі кольором переднього плану типово є білий, а тла - чорний.)

Виберіть кольори на панелі інструментів

Поточний колір переднього плану з'являється у верхньому вікні вибору кольору на панелі інструментів, поточний колір тла з'являється у нижньому вікні.



Вікна кольорів переднього плану і тла на панелі інструментів
A. *Вікно кольору переднього плану* ***B.*** *Значок "Типові кольори"* ***C.*** *Значок "Перемикання кольорів"* ***D.*** *Вікно "Колір тла"*

- Щоб змінити колір переднього плану, натисніть на верхнє вікно вибору кольору на панелі інструментів, а потім виберіть колір у Покажчикові кольорів Adobe.
- Щоб змінити колір тла, натисніть на нижнє вікно вибору кольору на панелі інструментів, а потім виберіть колір у Покажчикові кольорів Adobe.
- Щоб поміняти місцями колір переднього плану та колір тла, натисніть значок "Перемикання кольорів" на панелі інструментів.
- Щоб відновити типові кольори переднього плану і тла, натисніть значок "Типові кольори" на панелі інструментів.

Також див.

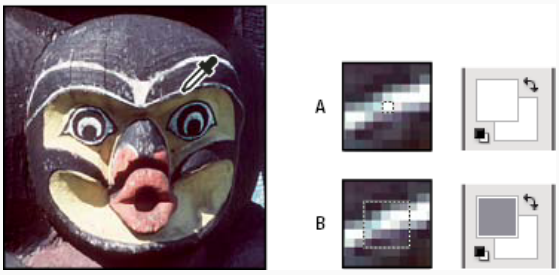
Про Покажчик кольорів HDR (Photoshop Extended) на сторінці 85

Виберіть кольори за допомогою інструмента "Піпетка"

Інструмент "Піпетка" вибирає колір для призначення нового кольору переднього плану і тла. Вибір можна робити в активному зображенні або в будь-якому іншому місці на екрані.

1 Виберіть інструмент "Піпетка" .

2 Щоб змінити розмір зразка піпетки, виберіть параметр в меню "Розмір зразка":

Точковий зразок	**Зчитує точне значення пікселя, на якому ви клацаєте.**
3 на 3 середнє, 5 на 5 середнє, 11 на 11 середнє, 31 на 31 середнє, 51 на 51 середнє, 101 на 101 середнє	**Зчитує середнє значення зазначеної кількості пікселів в області, на якій ви клацаєте.**  ***Вибір кольору переднього плану за допомогою інструмента "Піпетка"*** ***A.*** ***Точковий зразок*** ***B.*** ***середній зразок 5 x 5***

3 Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на зображення, щоб вибрати новий колір для переднього плану. Або розмістіть вказівник на зображенні, натисніть кнопку миші та перетягніть у будь-яке місце на екрані. Вікно вибору кольору переднього плану динамічно змінюється під час перетягування. Відпустіть кнопку миші, щоб вибрати новий колір.

- Натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS) у зображенні, щоб вибрати новий колір для тла. Або розмістіть вказівник на зображенні, натисніть Alt (Windows) або Options (Mac OS), натисніть кнопку миші та перетягніть у будь-яке місце на екрані. Вікно вибору кольору тла динамічно змінюється під час перетягування. Відпустіть кнопку миші, щоб вибрати новий колір.

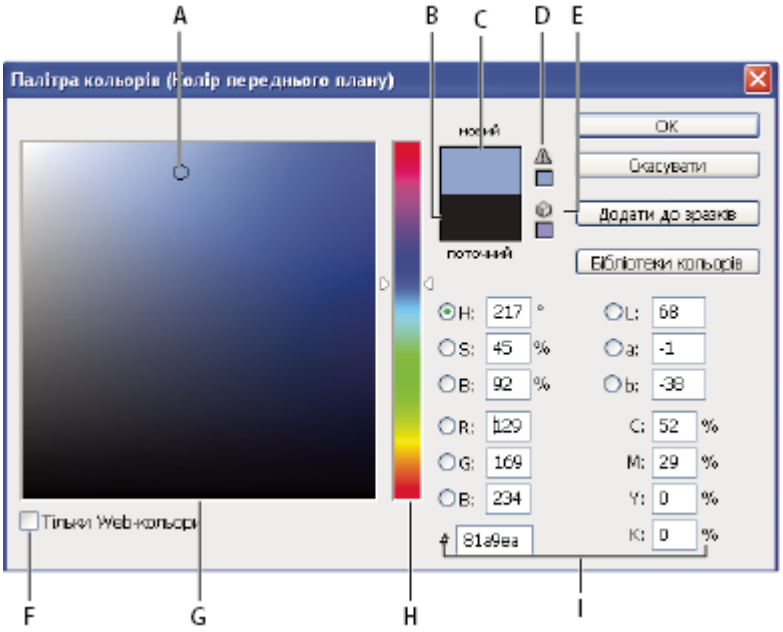
Щоб тимчасово використовувати інструмент "Піпетка" під час застосування будь-якого іншого інструмента, утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Option (Mac OS).

Огляд Покажчика кольорів Adobe

У Покажчиику кольорів Adobe можна вибрати кольори за допомогою чотирьох колірних моделей: HSB, RGB, Lab та CMYK. Застосуйте Покажчик кольорів Adobe, щоб налаштувати колір переднього плану, тла та колір тексту. Також можна налаштувати цільові кольори для різних інструментів, команд та параметрів.

Можна задати конфігурацію для Покажчика кольорів Adobe, щоб вибирати лише безпечні кольори Web або вибирати з окремих колірних систем. Користувачі Photoshop Extended мають доступ до покажчика HDR (високий динамічний діапазон), щоб обирати кольори для використання в HDR-зображеннях.

Поле кольору в Покажчику кольорів Adobe відображає колірні компоненти в колірних режимах HSB, RGB та Lab. Якщо відоме числове значення необхідного кольору, введіть його в текстові поля. Також можна застосувати колірний бігунець та колірне поле для попереднього перегляду кольору, який ви збираєтесь вибрати. Як тільки ви оберете колір за допомогою колірного поля та колірного бігунця, будуть відповідно змінені числові значення. У вікні кольору праворуч від колірного бігунця відображаються призначений колір (у верхній частині) та початковий колір (у нижній частині). Попередження з'являються у разі, якщо колір не є безпечним для Web або знаходиться *поза межами гами* для друку (недруківний) .



Покажчик кольорів Adobe
***A.** Підібраний колір **B.** Початковий колір **C.** Налаштований колір **D.** Значок сигналу того, що колір знаходиться поза межами гами **E.** Значок сигналу того, що колір не є небезпечним для web **F.** Параметр "Web-кольори" **G.** Поле кольору **H.** Колірний бігунець **I.** Значення кольорів*

Якщо вибрати колір у Покажчику кольорів Adobe, він одночасно відобразить числові значення для HSB, RGB, Lab, CMYK та шістнадцяткові числа. Зручний для перегляду того, як різні моделі кольорів описують колір.

Хоча Photoshop типово застосовує Покажчик кольорів Adobe, можна використовувати інший покажчик кольорів шляхом налаштування уподобання. Наприклад, можна використовувати вбудований покажчик кольорів оперативної системи комп'ютера або покажчик кольорів модуля третьої сторони.

Також див.

Про покажчик кольорів HDR (Photoshop Extended) на сторінці 85

Відобразити покажчик кольорів

- Натисніть вікно вибору кольору для переднього плану і тла на панелі інструментів.
- Натисніть на вікно вибору "Установити колір переднього плану" або "Установити колір тла" на палітрі "Колір".

  Покажчик кольорів також доступна, коли властивості дозволяють вибирати колір. Наприклад, клацанням на зразку кольору на панелі "Параметри" для деяких інструментів або піпеток у деяких діалогових вікнах налаштувань кольору.

Вибір кольору за допомогою Покажчика кольорів Adobe

Можна вибрати колір шляхом введення значення колірного компонента у текстових вікнах HSB, RGB та Lab, або за допомогою колірного бігунця та колірного поля.

Щоб вибрати колір за допомогою колірного бігунця та колірного поля, клацніть на колірний бігунець або пересуньте трикутник колірного бігунця для налаштування одного компонента кольору. Потім пересуньте круглий маркер або клацніть на колірному полі. Будуть установлені два інші колірні компоненти.
Як тільки ви призначите колір за допомогою колірного поля та колірного бігунця, будуть відповідно змінені числові значення різних колірних моделей. У прямокутнику справа від колірного бігунця відображаються новий колір (у верхній частині) та початковий колір (у нижній). Попередження з'являються тоді, коли колір не є безпечним для Web або знаходиться *поза межами гами* .

Ви можете вибрати колір за межами вікна Покажчика кольорів Adobe. Пересування вказівника у вікні документа змінює його на інструмент "Піпетка". Потім можна вибрати колір клацанням на зображенні. Вибраний колір виводиться на екран у Покажчику кольорів Adobe. Можна перемістити інструмент "Піпетка" у будь-яке місце на екрані натисканням на зображення з подальшим утримуванням кнопки миші. Можна вибрати колір, відпустивши кнопку миші.

Виберіть колір, застосовуючи HSB-модель

При використанні колірної моделі HSB, у колірному полі зазначається тон у вигляді кута від 0° до 360°, що відповідає розміщенню на колірному колі. Насиченість та яскравість зазначаються у процентному відношенні. У колірному полі насиченість тла збільшується зліва направо та яскравість збільшується знизу вгору.

1. У Покажчику кольорів Adobe виберіть параметр "H", а потім введіть числове значення у текстовому вікні "H" або виберіть тон колірним бігунцем.
2. Налаштуйте насиченість та яскравість клацанням на колірному полі, пересуваючи круглий маркер або ввівши чисельні значення у текстових вікнах "S" та "B".
3. (За потреби) Виберіть параметр "S" або параметр "B" для відображення колірного насичення або яскравості у колірному полі для підготовки подальших налаштувань.

Виберіть колір, застосовуючи RGB-модель

Виберіть колір, зазначивши його червоний, зелений та синій компоненти.

1. У Покажчику кольорів Adobe введіть числові значення в текстових полях R, G та B. Зазначте значення для компонентів від 0 до 255 (0 - колір відсутній та 255 - для чистого кольору).
2. Щоб візуально вибрати колір, використовуючи колірний бігунець та колірне поле, клацніть "R", "G" або "B", а потім налаштуйте бігунець та колірне поле.

   Колір, на який ви клацнули, з'являється на колірному бігунцеві з 0 (відсутність цього кольору) знизу та 255 (максимальна кількість цього кольору) зверху. Колірне поле відображає діапазон інших двох компонентів, один на горизонтальній осі та один на вертикальній.

Виберіть колір, застосовуючи Lab-модель

Якщо колір вибирається на основі колірної моделі Lab, значення "L" визначає світність кольору. Значення "A" визначає скільки у кольорі міститься червоного та зеленого. Значення "B" визначає скільки у кольорі міститься синього та жовтого.

1 У Покажчику кольорів Adobe введіть значення для "L" (від 0 до 100), для "A" та "B" (від -128 до +127).

2 (За потреби) Використовуйте колірний бігунець або колірне поле для налаштування кольору.

Виберіть колір, застосовуючи CMYK-модель

Можна вибрати колір, зазначивши кожне компонентне значення у процентному відношенні голубого, пурпурового, жовтого та чорного.

❖ У Покажчику кольорів Adobe введіть значення процентного відношення для "C", "M", "Y" та "K", або застосуйте колірний бігунець та колірне поле, щоб вибрати колір.

Виберіть колір, зазначивши шістнадцяткове значення

Можна вибрати колір, зазначивши шістнадцяткове значення, що визначає компоненти "R", "G" та "B" у кольорі. Три пари чисел виражаються у значеннях від 00 (мінімальна світність) до ff (максимальна світність). Наприклад, 000000 - це чорний, ffffff - білий та ff0000 - червоний.

❖ У Покажчику кольорів Adobe введіть шістнадцяткове числове значення у текстовому вікні #.

Виберіть безпечні кольори Web

Безпечні кольори Web - це 216 кольорів, що застосовуються переглядачами незалежно від платформи. Переглядач змінює усі кольори у зображенні на ці кольори, коли відображує зображення на 8-бітовому екрані. 216 кольорів є підмножиною 8-бітової колірної палітри в Mac OS. Працюючи лише з цими кольорами, ви можете бути впевнені, що графічний матеріал, який готується для Web, не розмиватиметься у системі, налаштованій на відображення 256 кольорів.

Вибрати безпечні кольори Web в Покажчику кольорів Adobe

❖ Виберіть параметр "Лише Web-кольори" у лівому нижньому куті Покажчика кольорів. Будь-який колір, який ви обираєте за допомогою цього параметра, є безпечним для Web.

Змінити кольори, що не підтримуються у Web на кольори, що підтримуються

Якщо вибрати колір, що не є безпечним для Web, з'явиться сигнал у вигляді куба  біля прямокутника кольору у Покажчику кольорів Adobe.

❖ Клацніть на сигнал куба, щоб вибрати найближчий безпечний колір Web. (Якщо жоден сигнал у вигляді куба не з'явиться, це свідчить про те, що обраний колір є безпечним для Web.)

Вибрати безпечний колір Web, використовуючи палітру кольорів

1 Клацніть на вкладці "Палітра кольорів" або виберіть "Вікно" > "Колір", щоб переглянути палітри кольорів.

2 Виберіть параметр, щоб вибрати безпечний колір Web:

- Виберіть у меню "Палітра кольорів" пункт "Створити спектр безпечних кольорів Web". Будь-який колір, який ви обираєте за допомогою цього параметра, є безпечним для Web.
- Виберіть в меню "Палітра кольорів" пункт "Бігунці web-кольорів". Типово бігунці web-кольорів прив'язуються до безпечних кольорів Web (вказані галочками), якщо їх потягнути. Щоб відхилити вибір безпечних кольорів Web, перетягуйте бігунці, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS).

  Якщо вибрати колір, який не є безпечним для Web, з'явиться сигнал у вигляді куба  над шкалою кольорів зліва від палітри кольорів. Клацніть на сигналі куба, щоб вибрати найближчий безпечний колір Web.

Виберіть еквівалент CMYK для недруківного кольору

Деякі кольори у колірних моделях RGB, HSB та Lab не можуть бути надруковані, тому що вони знаходяться поза межами гами та не мають еквівалентів у моделі CMYK. Коли ви обираєте недруківний колір у Покажчику кольорів Adobe або на палітрі кольорів, з'являється знак попередження у вигляді трикутника. У зразку під трикутником відображається найближчий CMYK-еквівалент.

Примітка: *На палітрі кольорів трикутник попередження недоступний, якщо ви використовуєте "Бігунці web-кольорів".*

❖ Для вибору найближчого CMYK-еквівалента клацніть на трикутник попередження ⚠ у діалоговому вікні Покажчика кольорів або палітрі кольорів.

Друківні кольори визначаються поточним робочим простором CMYK, заданим в діалоговому вікні "Параметри кольору".

Також див.

Визначити кольори поза межами гами на сторінці 161

Обрати плашковий колір

Покажчик кольорів Adobe дозволяє вам обирати кольори з PANTONE MATCHING SYSTEM®, Trumatch® Swatching System™, Focoltone® Colour System, Toyo Color Finder™ системи 1050, системи ANPA-Color™, системи кольорів HKS® та шкали колірного охоплення DIC.

Щоб в остаточному варіанті гарантовано отримати саме потрібний вам колір, проконсультуйтеся в сервісному бюро та оберіть колір, оснований на надрукованому кольоровому зразку. Виробники рекомендують купувати нову книгу зразків кожного року для уникнення знебарвлення фарб або інших пошкоджень.

Важливо: *Photoshop друкує плашкові кольори у форми CMYK (колір обробки) у кожному режимі зображення, крім двофарбового. Щоб надрукувати дійсні форми плашкових кольорів, створіть канали плашкового кольору.*

1 Відкрийте Покажчик кольорів Adobe та натисніть "Бібліотеки кольорів".

Діалогове вікно "Власні кольори" відображає колір, найближчий до кольору, який вибрано на даний момент у Покажчику кольорів Adobe.

2 Для "Книжки" виберіть бібліотеку кольорів. Див. нижче інформацію щодо опису бібліотек кольорів.

3 Виберіть необхідний колір, ввівши номер фарби або перетягнувши трикутники вздовж смуги прокрутки.

4 Клацніть на необхідну групу кольорів у списку.

Також див.

Про плашкові кольори на сторінці 517

Бібліотеки плашкових кольорів

Покажчик кольорів Adobe підтримує наступні системи кольору:
ANPA-COLOR Як правило, застосовується для програм друку газет. У *книзі кольорових фарб для друку газет ANPA-COLOR ROP* містяться зразки кольорів ANPA.

DIC Color Guide Як правило, використовується для друку проектів в Японії. За більш детальною інформацією зверніться до Dainippon Ink & Chemicals, Inc., Токіо, Японія.

FOCOLTONE Складається з 763 CMYK-кольорів. Focoltone-кольори допомагають уникнути додруківного трепінгу та проблем з реєстрацією, показуючи накладання, з яких складаються кольори. Книга зразків зі специфікаціями для тріадних та плашкових кольорів, схеми накладання та книга мікросхеми для побудови шарів доступні з Focoltone. За більш детальною інформацією звертайтеся до Focoltone International, Ltd., Стаффорд, Великобританія.

Зразки HKS Використовується для друку проектів в Європі. Кожний колір має зазначений CMYK-еквівалент. Ви можете вибрати HKS E (для рулонного паперу), HKS K (для глянцевого паперу для художнього друку), HKS N (для простого паперу) та HKS Z (для газетного паперу). Є колірні зразки для кожного масштабу. Книги та зразки тріадних HKS було додано в меню системи кольору.

PANTONE® Кольори, що використовуються для відтворення плашкових кольорів. PANTONE MATCHING SYSTEM може візуалізувати 1114 кольори. Книги мікросхем та шкал охоплення кольору PANTONE друкуються на крейдованому, некрейдованому та матовому типах паперу для забезпечення точної візуалізації результату друку та його кращого контролю. Можна друкувати суцільний PANTONE-колір у CMYK. Щоб порівняти чистий PANTONE-колір з його найближчим відповідним тріадним кольором, використовуйте посібник *Чисті кольори PANTONE і тріадні кольори*. Процентне відношення відображення відтінку на екрані у CMYK друкується під кожним кольором. За більш детальною інформацією зверніться до Pantone, Inc., Карлстадт, Нью-Джерсі (www.pantone.com).

TOYO Color Finder 1050 Складається більше ніж з 1000 кольорів на основі найбільш поширених фарб для друку, що використовуються в Японії. Книгу *TOYO Process Color Finder* та зразки було додано у меню системи кольору. *Книга TOYO Color Finder 1050* містить надруковані зразки кольорів Toyo та доступна в магазинах друківних та графічних матеріалів. За більш детальною інформацією зверніться до Toyo Ink Manufacturing Co., Ltd., Токіо, Японія.

TRUMATCH Забезпечує передбачене співставлення CMYK-кольорів більше ніж з 2000 кольорів, створених комп'ютером. Trumatch-кольори рівномірно покривають спектри видимості CMYK-гами. Trumatch Color виводить на екран до 40 відтінків для кожного тону, кожний з яких був спочатку створений за допомогою чотирьох кольорів, та кожний відтворюється у чотирьох кольорах на електронному пристрої фотовиведення. Крім того, включено чотирикольорові сірі, що використовують різні тони. За більш детальною інформацією зверніться до Trumatch Inc., Нью-Йорк, штат Нью-Йорк.

Змінити покажчик кольорів

Замість застосування Покажчика кольорів Adobe можна вибрати кольори зі стандартної палітри кольорів операційної системи вашого комп'ютера або з палітри кольорів третьої сторони.

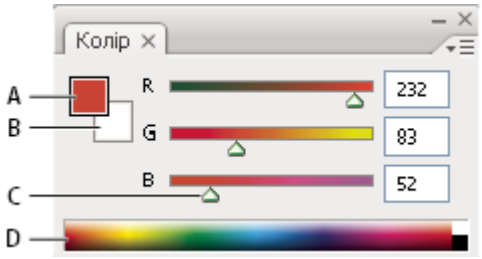
1. Виберіть пункт меню "Правка" > "Параметри" > "Загальні" (Windows) або "Photoshop" > "Параметри" > "Загальні" (Mac OS).
2. Виберіть покажчик кольорів у меню "Покажчик кольорів" та клацніть на "Гаразд".

   Докладнішу інформацію див. у документації до операційної системи.

   Примітка: *Для повернення в Покажчик кольорів Adobe виберіть його в меню "Покажчик кольорів" у пункті "Загальні уподобання".*

Огляд палітри "Колір"

Палітра кольорів ("Вікно" > "Палітра кольорів") відображає колірні значення для поточних кольорів переднього плану і тла. Застосовуючи бігунці на палітрі кольорів, ви можете редагувати кольори переднього плану і тла за допомогою різних колірних моделей. Також можна вибрати колір переднього плану і тла зі спектру кольорів, відображених на шкалі кольорів внизу палітри.



Палітра кольорів
A. *Колір переднього плану* ***B.*** *Колір тла* ***C.*** *Повзунок* ***D.*** *Шкала кольору*

Палітра кольорів може відображати наступні сигнали, якщо вибрано колір:

- Знак оклику у трикутнику з'являється над лівою стороною шкали кольорів, якщо ви вибрали колір, який не може бути надрукований за допомогою CMYK-кольорів.
- Куб з'являється над лівою стороною шкали кольорів, якщо ви обрали колір, який не є безпечним для Web.

Також див.

Визначити кольори поза межами гами на сторінці 161

Колірні режими на сторінці 112

Змініть колірну модель бігунців палітри кольорів

❖ Виберіть параметр "Слайдери" в меню "Палітра кольорів".

Змініть діапазон, що відображається на палітрі кольорів

1 Виберіть параметр у меню "Палітра кольорів":

- RGB-спектр, CMYK-спектр та шкала градацій сірого призначені для відображення спектру зазначеної колірної моделі.
- Поточні кольори призначені для відображення спектру кольорів між поточним кольором переднього плану і тла.

2 Щоб відобразити лише безпечні кольори Web, виберіть "Створити шкалу безпечних кольорів Web".

Щоб швидко змінити діапазон шкали кольорів, клацайте на шкалі кольорів, утримуючи Shift, поки не побачите необхідний діапазон.

Виберіть колір на палітрі кольорів

1 Щоб редагувати колір переднього плану і тла, впевніться, що вікно вибору кольорів активне (обведене чорним) на палітрі кольорів. Натисніть на вікно вибору кольору переднього плану і тла, щоб зробити його активним.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Перетягнути колірні бігунці. Типово кольори бігунця змінюються при перетягуванні. З метою пришвидшення роботи цю функцію можна вимкнути, знявши виділення з "Динамічні бігунці кольору" у розділі "Загальні" діалогового вікна "Уподобання".
- Введіть значення біля колірних бігунців.
- Клацніть на вікні вибору кольору, виберіть колір у покажчикові кольорів та натисніть "Гаразд".
- Розмістіть вказівник на шкалі кольору (вказівник перетворюється на піпетку) та натисніть, щоб вибрати колір. Натисніть клавішу Alt, щоб застосувати зразок до вікна вибору неактивного кольору.

Також див.

Огляд Покажчика кольорів Adobe на сторінці 122

Виберіть колір на палітрі "Зразки"

В палітрі "Зразки" ("Вікно" > "Зразки") зберігаються кольори, які ви часто використовуєте. Ви можете додавати або вилучати кольори з палітри або відображати різні бібліотеки кольорів для різних проектів.

- Щоб вибрати колір переднього плану, натисніть на колір на палітрі "Зразки".
- Щоб вибрати колір тла клацніть колір на палітрі кольорів, утримуючи натисненими клавіші Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

Примітка: *Змініть спосіб відображення зразків, вибравши відповідний параметр з меню палітри "Зразки".*

Додати, замінити або вилучити колірні зразки

Колірні зразки можуть додаватися або вилучатися з палітри "Зразки".

Додавати колірні зразки також можна з покажчика кольорів, натискаючи кнопку "Додатки до зразків".

Додайте колір в палітру "Зразки"

1 Вирішіть, який колір потрібно додати та зробіть його кольором переднього плану.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть на кнопку "Новий зразок" на палітрі "Зразки". Або виберіть "Новий зразок" в меню палітри "Зразки".
- Розмістіть вказівник на незайнятому місці знизу рядка палітри "Зразки" (вказівник перетвориться на інструмент "Залив") та натисніть, щоб додати колір. Введіть назву для нового кольору і натисніть "Гаразд".



Вибраний на зображенні колір (ліворуч) та доданий до палітри "Зразки" (праворуч)

Примітка: *Нові кольори зберігаються у файлі уподобань Photoshop і таким чином зберігаються між сеансами редагування. Щоб назавжди записати колір, збережіть його до бібліотеки.*

Замініть колір на палітрі "Зразки"

1 Натисніть на колірний зразок на палітрі "Зразки", щоб зробити його кольором переднього плану.

2 Редагувати колір переднього плану.

3 Утримуючи натиснутою клавішу Shift перетягуйте зразок початкового кольору, щоб замінити його на редагований.

Вилучіть колір з палітри "Зразки"

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть зразок на значок "Вилучити".
- Утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), встановіть вказівник на зразку (вказівник перетвориться на ножиці) та клацніть.

Керування бібліотеками зразків

Бібліотеки зразків забезпечують легкий доступ до різних наборів кольорів. Власні набори зразків можуть бути збережені як бібліотека для повторного використання. Зразки також можуть бути збережені у форматі для спільного використання в інших програмах.

Також див.

Операції керування бібліотеками на сторінці 48

Спільне з іншими програмами використання зразків на сторінці 129

Завантажте або замініть бібліотеку зразків

❖ Виберіть один з наведених нижче пунктів в меню палітри "Зразки":

Завантажити зразки	**Додає бібліотеку до поточного набору зразків. Виберіть файл бібліотеки, яку ви бажаєте використовувати, і клацніть "Завантажити".**
Замінити зразки	**Замінює поточний список на іншу бібліотеку. Виберіть файл бібліотеки, яку ви бажаєте використовувати, і клацніть "Завантажити". У Photoshop існує можливість запису поточного набору зразків перед їхнім заміщенням.**
Ім'я бібліотеки кольорів	**Завантажує окрему колірну систему, вказану у нижній частині меню палітри "Зразки". Поточний набір кольорів можна доповнити набором кольорів із завантажуваної бібліотеки або замінити поточний набір кольорів на набір із бібліотеки.**

Записати набір зразків як бібліотеку

1 Вибрати "Записати зразки" в меню палітри "Зразки".

2 Виберіть місце розміщення бібліотеки зразків, уведіть назву файла та клацніть "Записати".

Бібліотеку можна записати будь-де. Якщо розмістити файл бібліотеки у теці "Стилі/Зразки", що міститься у теці стандартних стилів, після перезапуску програми, внизу меню палітри "Зразки", відобразиться назва бібліотеки.

Повернутися до бібліотеки типових зразків

❖ Вибрати "Відновити зразки" в меню палітри "Зразки". Ви можете замінити або додати поточний набір кольорів за допомогою типової бібліотеки.

Спільне з іншими програмами використання зразків

Забезпечити спільне використання суцільних зразків, створених у Photoshop, Illustrator та InDesign, можна, зберігши бібліотеку зразків для обміну. Кольори відображатимуться однаково в усіх програмах, в яких синхронізовано відповідні налаштовування кольорів.

1 У палітрі "Зразки" створіть зразки тріадних та плашкових кольорів для спільного користування та вилучіть зразки, які не будуть спільно використовуватись.

Примітка: *Спільне використання програмами зразків наведених нижче типів неможливе: візерунки, градієнти та службові зразки з програми Illustrator або InDesign; посилання на кольори з книжки, HSB, XYZ, двофарбові зразки, зразки монітора RGB, зразки непрозорості, зразки фарб та webRGB з Photoshop. Під час запису зразків для спільного використання ці типи зразків автоматично виключаються.*

2 У меню палітри "Зразки" виберіть "Записати зразки для спільного використання", потім у легкодоступному місці збережіть бібліотеки зразків.

3 Завантажте бібліотеку зразків у палітру "Зразки" програми Photoshop, Illustrator або InDesign.

Глава 6: Керування кольором

Система керування кольором узгоджує відмінності між кольорами, одержаними на різних вивідних пристроях: це дає впевненість у тому, що на кінцевому етапі матимемо очікуваний результат. Точне відтворення кольорів дає змогу приймати правильні рішення щодо кольорів на всіх етапах виробничого процесу, від цифрового захоплення зображення до кінцевого виводу. Крім того, керування кольорами дає змогу готувати файли до виводу за стандартами друку ISO, SWOP і японським стандартом офсетного друку.

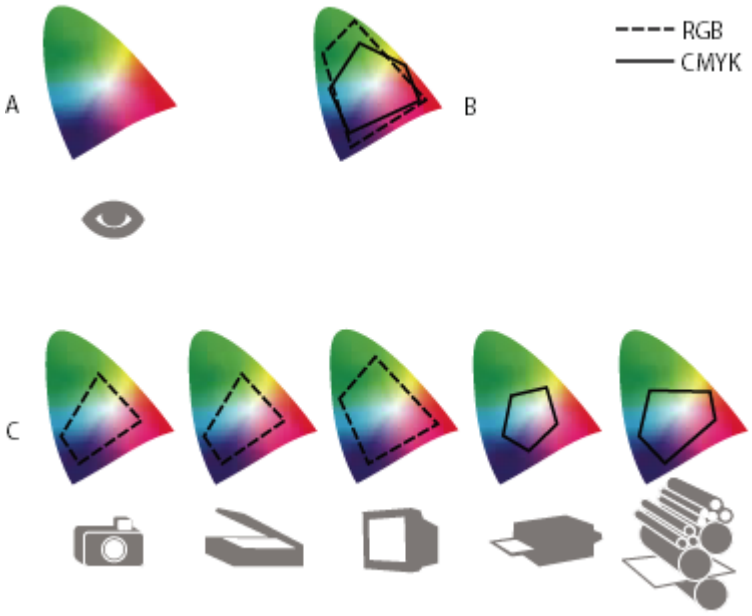
Розуміння управління кольорами

Можливі причини розбіжності кольорів

Жоден пристрій, що входить до складу видавничої системи, не здатен передати весь спектр кольорів, які розрізняє людське око. Кожен пристрій працює у своєму власному колірному просторі, який може відтворити певний діапазон, або *охоплення* кольорів.

Співвідношення між різними значеннями визначається колірною моделлю, а колірний простір задає абсолютне значення таких величин, як кольори. Колірний простір деяких колірних моделей (наприклад, моделі CIE L*a*b) є фіксованим, бо ці моделі ґрунтуються безпосередньо на тому, як сприймає колір людське око. Ці моделі розглядаються як *апаратно-незалежні*. В інших колірних моделях (RGB, HSL, HSB, CMYK тощо) можуть бути задані різні колірні простори. Оскільки ці моделі залежать від пов'язаних із ними колірних просторів чи пристроїв, вони розглядаються як *апаратно-залежні*.

Через відмінності колірних просторів кольори, отримані внаслідок виводу на різних пристроях, можуть відрізнятися. Можна зазначити такі причини відмінностей кольорів: відмінності у вихідному зображенні, відмінності у способі визначення кольору в програмі; відмінності в матеріалі, на якому здійснюється друк (на газетному папері можна відтворити вужчу гаму кольорів, ніж на високоякісному папері для журналів); існують також інші природні варіації, наприклад, різні технології виготовлення моніторів або їх вік.



Колірні охоплення різних пристроїв і документів
A. *Колірний простір Lab* ***B.*** *Документи (робочий простір)* ***C.*** *Пристрої*

Що таке система керування кольором?

Проблеми з розбіжностями кольорів виникають через те, що різні пристрої та програми використовують різні колірні простори. Одне з рішень полягає у створенні системи, яка б змогла правильно сприймати та перетворювати кольори залежно від того, для якого вивідного пристрою вони призначені. Система керування кольором (CMS) порівнює колірний простір, у якому створено колір, із простором, у якому цей колір буде виводитися, і здійснює необхідне коригування, аби результати виведення на різні пристрої якомога менше відрізнялися один від одного.

Система керування кольором перетворює кольори за допомогою *колірних профілів*. Профіль — це математичний опис колірного простору пристрою. Наприклад, профіль сканера передає системі управління кольорами дані про те, як цей сканер "бачить" кольори. Система керування кольором Adobe використовує профілі ICC, формат визначається Міжнародний колірний консорціум (ICC) як міжплатформний стандарт.

Оскільки не існує єдиного методу перетворення кольорів, ідеального для всіх типів графічних зображень, система керування кольором дає змогу вибрати *методи візуалізації*, тобто методи перетворення; таким чином, користувач може вибрати метод, що є найкращим для певного графічного елементу. Наприклад, метод перетворення, що зберігає правильні співвідношення між кольорами на знімках живої природи, може змінити це співвідношення на емблемі, яка містить прості відтінки кольорів.

Примітка: *Не слід плутати керування кольором із корекцією кольору. Система керування кольором не допоможе виправити зображення, записане з порушенням балансу тонів або кольорів. Вона лише надає середовище, в якому з високим рівнем надійності можна оцінити, як виглядатиме зображення після виводу.*

Також див.

Про колірні профілі на сторінці 142

Про методи візуалізації на сторінці 150

Чи потрібне керування кольором?

Без системи керування кольором характеристики кольорів залежать від вивідного пристрою. Якщо виробничий процес ретельно контролюється лише для одного матеріалу, на якому здійснюється друк, керування кольором може виявитися непотрібним. Наприклад, воно непотрібне, якщо користувач або постачальник послуг друку можуть змоделювати CMYK-зображення й задати значення кольорів для певних добре відомих умов друку.

Цінність керування кольором зростає, якщо виробничий процес залежить від більшої кількості змінних. Цю систему рекомендується використовувати, якщо заплановано повторне використання кольорової графіки для друкованого та онлайнового матеріалу, використовуючи різні типи пристроїв на одному носії (наприклад, різні друкарські машини), або якщо ви керуєте кількома робочими станціями.

Переваги системи керування кольорами стають помітними під час виконання описаних нижче дій:

- Коли потрібно отримати передбачуваний і однаковий результат виводу кольорових зображень на декілька вивідних пристроїв, наприклад, на типографський верстат, на офісний принтер і на екран монітора. Система керування кольором виявляється особливо корисною для налаштування кольору для пристроїв з відносно обмеженим охопленням кольорів, наприклад, чотириколірної друкарської машинки.
- Керування кольором потрібне для точної цифрової кольоропроби (перегляду) кольорового документу на моніторі, на якому відтворюється результат роботи певного вивідного пристрою. (Цифрова кольоропроба обмежена можливостями монітора та іншими факторами, такими як освітлення в кімнаті.)
- Ретельно оцінюйте та об'єднуйте кольорові зображення, отримані із різних джерел, якщо в них теж використовується керування кольором, а у деяких випадках навіть, якщо не використовується.
- Надсилайте кольорові документи на різні вивідні пристрої та матеріали без необхідності ручної корекції кольорів у документах або вихідному зображенні. Це особливо корисно для створення зображень, що використовуватимуться як у друкованому вигляді, так і в Інтернеті.
- Правильне відтворення кольорів на вивідному пристрої з невідомими характеристиками; наприклад, можна зберігати документ в Інтернеті для узгодженого виведення на будь-який кольоровий пристрій на замовлення.

Створення умов перегляду результатів керування кольором

Вигляд документу на моніторі та роздруківці залежить від умов на робочому місці. Щоб отримати найкращі результати, треба слідкувати за кольорами та освітленням на робочому місці, дотримуючись наведених нижче рекомендацій:

- Переглядайте документи у місці, за відповідного рівня освітлення та температури кольору. Наприклад, параметри сонячного світла протягом дня змінюються, і це впливає на вигляд кольорів на екрані, тому слід закривати жалюзі або працювати в кімнаті без вікон. Щоб уникнути спектрального зсуву світла від флуоресцентного освітлення у сторону синьо-зеленої компоненти, можна встановити освітлювач D50 (5000° за Кельвіном). Можна також переглядати друковані документи за допомогою проектора D50.
- Документ слід переглядати в кімнаті з нейтральним забарвленням стін і стелі. Забарвлення інтер'єру може вплинути на сприйняття кольорів на моніторі та роздруківці. Найкращий колір кімнати для перегляду — нейтрально-сірий. Ще один фактор, що може вплинути на вигляд кольорів на екрані — колір одежі користувача, що віддзеркалюється в моніторі.
- Видаліть з робочого столу монітора яскраві заставки. Насичені та яскраві зображення навколо документу можуть вплинути на його вигляд й перешкодити точному сприйняттю кольорів. Налаштуйте робочий стіл так, аби на ньому відображався лише нейтрально-сірий колір.
- Переглядайте друкарські форми документу в умовах, в яких із ним буде працювати цільова аудиторія. Наприклад, вигляд домашнього каталогу краще оцінювати під освітленням від ламп розжарення, які використовуються вдома, а каталог офісних меблів — під освітленням від флуоресцентних ламп, які використовуються в офісах. Однак, кінцеве судження про кольори слід складати за умов освітлення, визначених законодавством для контрактних відбитків у вашій країні.

Узгодження кольорів

Про керування кольорами у програмах Adobe

Система керування кольором Adobe допомагає зберігати однаковий вигляд кольорів у зображеннях, отриманих із зовнішніх джерел, під час зміни документів та їхньої передачі з однієї програми Adobe в іншу, а також під час виведення на друк. Ця система основана на правилах, розроблених Міжнародним колірним консорціумом, групою, що відповідає за стандартизацію форматів профілів і процедур з метою узгодження й підвищення точності передачі кольорів у ході робочих процесів.

За замовчуванням керування кольором налаштовується в спеціально призначених для цього програмах Adobe. Якщо ви придбали Adobe Creative Suite, параметри кольорів у різних програмах синхронізуються, забезпечуючи узгоджене відображення кольорів RGB та CMYK. Це означає, що вигляд кольору не залежить від програми, в якій переглядається зображення.



Параметри кольорів для Adobe Creative Suite синхронізуються в одному місці за допомогою Adobe Bridge.

Якщо потрібно змінити типові параметри, зручні стилі дозволяють налаштувати систему керування кольором Adobe, аби вона відповідала загальним умовам виводу. Налаштовування кольорів можна також налаштувати відповідно до вимог вашого конкретного робочого процесу.

Майте на увазі, що спосіб використання системи керування кольором залежить від типу зображень і вимог до їх виводу. Наприклад, особливості процесу узгодження кольорів є різними для технології фотодруку RGB, технології комерційного друку CMYK, технології змішаного цифрового друку RGB/CMYK і технології публікування в Інтернеті.

Основні кроки для дотримання узгодженості кольорів

Узгодьте всі аспекти керування кольором із своїми партнерами (якщо вони є) для належної інтеграції усіх його аспектів з їхніми.

Обговоріть способи об'єднання в єдиний процес технологічних етапів, які здійснюються різними робочими групами та постачальниками послуг, налаштування програм та апаратури для інтеграції в систему керування кольором, а також рівень керування кольором, що буде запроваджений. (Див. розділ Чи потрібне вам керування кольором? на сторінці 131.)

Відкалібруйте свій монітор і створіть для нього профіль.

Профіль монітора — це перший профіль, який потрібно створити. Точне відтворення кольору важливе, якщо він відіграє певне значення у творчих рішеннях, реалізованих у документі. (Див. Відкалібруйте свій монітор і створіть для нього профіль на сторінці 144.)

Додайте в свою систему колірні профілі для всіх інших пристроїв вводу та виводу, що будуть задіяні, таких, як сканери й принтери.

У профілях системи керування кольором описується спосіб відтворення кольорів на пристрої, а також фактичні параметри кольорів, використовуваних у документі. Профілі пристроїв часто встановлюються в систему разом із самими пристроями. Точніші профілі для певних пристроїв та умов також можна створити за допомогою

програмного забезпечення сторонніх виробників. Якщо документ призначений для професійного друку, дізнайтесь у свого постачальника послуг друку, який профіль потрібен для пристрою виводу або типографських умов. (Див. Про колірні профілі на сторінці 142 та Встановлення колірного профілю на сторінці 144.)

Налаштуйте керування кольором у програмах Adobe.

Для переважної більшості користувачів достатніми є типові параметри кольорів. Однак їх можна змінити, виконавши одну з наступних процедур.

- Якщо доводиться використовувати декілька програм Adobe, застосуйте Adobe® Bridge CS3 для вибору стандартної конфігурації керування кольором і синхронізуйте параметри кольорів у різних програмах, лише після цього розпочинайте роботу над документами. (Див. Синхронізація налаштовування кольорів у програмах Adobe на сторінці 134.)
- Якщо використовується лише одна програма Adobe, або якщо потрібно налаштувати додаткові параметри керування кольором, це можна зробити лише для однієї конкретної програми. (Див. Налаштовування керування кольором на сторінці 134.)

(Опціонально) Перегляньте кольори за допомогою цифрової кольоропроби.

Після завершення створення документу за допомогою цифрової кольоропроби можна переглянути, як виглядатимуть кольори після друку або на певному вивідному пристрої. (Див. Цифрова кольоропроба на сторінці 139.)

Примітка: *Сама по собі цифрова кольоропроба не дає змоги переглянути, як виглядатиме накладання після друку на офсетній друкарській машині. Якщо ведеться робота з документом, що містить накладання, установіть прапорець "Перегляд накладання кольорів" для точного відтворення ефектів накладання на цифровій кольоропробі.*

Використовуйте керування кольором під час друку й запису файлів.

Призначення керування кольором полягає в тому, щоб досягти узгодженості кольорів на всіх пристроях, залучених до виробничого процесу. Під час друку документів, запису файлів та їхньої підготовки до публікації в Інтернеті можливості керування кольором повинні бути ввімкненими. (Див. Друк із керуванням кольором на сторінці 140 та Керування кольором у документах, призначених для публікації в Інтернеті на сторінці 138.)

Синхронізація параметрів кольорів у різних програмах Adobe

Якщо використовується Adobe Creative Suite, за допомогою Adobe Bridge можна автоматично синхронізувати параметри кольорів у різних програмах. Така синхронізація забезпечить однаковий вигляд кольорів у всіх програмах Adobe, де можливе керування кольором.

Якщо параметри кольорів не синхронізовано, у верхній частині діалогового вікна "Налаштування кольорів" відображається попередження. Спеціалісти корпорації Adobe радять виконувати синхронізацію кольорів перед тим, як розпочинати роботу з новими або вже існуючими документами.

1 Відкрийте програму Bridge.

Щоб відкрити Bridge у програмі Creative Suite, виберіть у меню цієї програми пункт "Файл" > "Перегляд". Щоб відкрити програму Bridge безпосередньо, виберіть пункт "Adobe Bridge" у меню "Пуск" (Windows) або двічі клацніть значок "Adobe Bridge" (Mac OS).

2 Виберіть команду "Правка" > "Налаштовування кольорів Creative Suite".

3 Виберіть у списку потрібний параметр і натисніть кнопку "Застосувати".

Якщо серед стандартних параметрів немає потрібного, для перегляду додаткових параметрів установіть прапорець "Показати список файлів додаткових параметрів кольорів". Щоб установити файл нестандартних параметрів, на зразок тих, що надходять від постачальників послуг друку, клацніть на елементі "Показати записані файли параметрів кольорів".

Налаштовування керування кольором

1 Зробіть одне з наступного:

- (Illustrator, InDesign, Photoshop) Виберіть пункт меню "Правка" > "Налаштування кольорів".
- (Acrobat) Виберіть у діалоговому вікні "Параметри" категорію "Керування кольором".

2 Виберіть у меню "Параметри" потрібний параметр кольору й натисніть кнопку "OK".

Вибрані параметри визначають, які робочі простори використовуватимуться програмою, що станеться внаслідок відкриття та імпорту файлів із вбудованими профілями, і як система керування кольором буде перетворювати кольори. Щоб переглянути опис параметра, виберіть його, а потім наведіть вказівник на його назву. Опис відобразиться в нижній частині діалогового вікна.

Примітка: *Параметри кольорів Acrobat є підмножиною всіх параметрів кольорів, що використовуються в програмах InDesign, Illustrator і Photoshop.*

У певних ситуаціях, наприклад, якщо постачальник послуг друку надсилає користувачеві нестандартний профіль виводу, виникає потреба налаштувати певні параметри у вікні "Налаштування кольорів". Однак, рекомендується, аби налаштовування виконували лише досвідчені користувачі.

Примітка: *Якщо доводиться працювати з декількома програмами Adobe, нагально рекомендується виконувати синхронізацію параметрів кольорів у цих програмах. (Див. Синхронізація налаштування кольорів у програмах Adobe на сторінці 134.)*

Також див.

Власні параметри кольору на сторінці 147

Зміна вигляду чорного кольору CMYK (Illustrator, InDesign)

Чистий чорний колір CMYK (K=100), виведений на екран, надрукований на офісному принтері, що не підтримує Postscript, або експортований у формат RGB, виглядає як насичений чорний. Якщо потрібно переглянути, як відрізнятимуться чистий і насичений чорні кольори після друку на професійному принтері, можна змінити параметри "Відтворення чорного кольору". Ці уподобання не змінюють значення кольорів у документі.

1 Оберіть "Правка" > "Параметри" > "Відтворення чорного кольору" (Windows) або [*назва програми*] > "Параметри" > "Відтворення чорного кольору" (Mac OS).

2 Виберіть параметр "На екрані":

"Точно відтворювати всі чорні кольори"	**Відображає чистий чорний CMYK як темно-сірий. Цей параметр дає змогу бачити відмінності між чистим і насиченим чорними кольорами.**
"Відтворювати всі чорні кольори як насичений чорний"	**Чистий чорний колір CMYK відображається як насичений чорний (RGB=000). Якщо вибраний цей параметр, чистий і насичений чорні кольори відображатимуться на екрані однаково.**

3 Виберіть значення для параметра "Друк/Експорт".

"Точно виводити всі чорні кольори"	**Якщо документ виводиться на друк на офісному принтері, що не підтримує Postscript, або експортується у формат RGB, чистий чорний колір CMYK виводиться за допомогою колірних чисел у документі. Цей параметр дає змогу бачити відмінності між чистим і насиченим чорними кольорами.**
"Виводити всі чорні кольори як насичений чорний"	**Якщо документ виводиться на друк на офісному принтері, який не підтримує Postscript, або експортується у формат RGB, чистий чорний колір CMYK виводиться як насичений чорний (RGB=000). Якщо обрано цей параметр, чистий і насичений чорні кольори виводяться однаково.**

Керування тріадними та плашковими кольорами

Якщо керування кольором увімкнуто, для кожного кольору, вибраного або створеного в програмі Adobe, здатній керувати кольорами, ця програма автоматично використовує профіль, що відповідає документові. У разі зміни колірної моделі система керування кольором перетворює кольори в іншу вибрану користувачем колірну модель за допомогою відповідного профілю.

Працюючи з тріадними і плашковими кольорами, слід мати на увазі такі рекомендації:

- Щоб забезпечити точне визначення й перегляд тріадних кольорів, вибирайте робочий простір CMYK відповідно до конкретних умов виводу CMYK.
- Вибір кольорів у бібліотеці кольорів. До складу програм Adobe входять по декілька бібліотек кольорів, які можна завантажити за допомогою меню панелі "Зразки".
- (Acrobat, Illustrator та InDesign) Щоб забезпечити точний і послідовний перегляд плашкових кольорів, увімкніть "Перегляд накладання кольорів".
- (Acrobat, Illustrator і InDesign) Відображення попередньо визначених плашкових кольорів (таких як кольори з бібліотек TOYO, PANTONE, DIC і HKS) і перетворення цих кольорів на тріадні слід здійснювати за допомогою значень Lab (типово). Це забезпечує найвищу точність і гарантує узгоджене відображення кольорів у різних програмах Creative Suite. Якщо потрібно забезпечити сумісність відображення й виводу цих кольорів у більш ранніх версіях Illustrator або InDesign, краще використовуйте еквівалентні значення CMYK. Опис процесу зміни значень Lab на значення CMYK (і у зворотному порядку) для перетворення плашкових кольорів можна знайти в довідці програм Illustrator або InDesign.

Примітка: *Керування плашковими кольорами забезпечує відтворення плашкового кольору на друкарському пристрої та моніторі з хорошою точністю. Однак відтворення плашкового кольору на моніторі або друкуючому пристрої пов'язане зі складнощами, оскільки велика кількість плашкових кольорів виходять за рамки охоплення багатьох з цих пристроїв.*

Керування кольорами імпортованих зображень

Імпортовані зображення, в яких здійснюється керування кольором (Illustrator, InDesign)

Спосіб інтеграції імпортованих зображень у колірний простір документу залежить від того, чи мають вони вбудований профіль:

- Якщо імпортується зображення без профілю, програма Adobe використовує для визначення кольорів у зображенні поточний профіль документу.
- Якщо імпортується зображення із вбудованим профілем, спосіб обробки цього профілю в програмі Adobe визначається стратегіями обробки кольорів, заданими в діалоговому вікні "Налаштування кольорів".

Також див.

Параметри стратегії керування кольором на сторінці 149

Використання захищеного робочого процесу CMYK

Безпечні робочі процеси CMYK забезпечують незмінність значень кольорів CMYK на всіх етапах до виводу на кінцевий пристрій, система керування кольорами не здійснює перетворення кольорів. Такий робочий процес стає в пригоді, якщо планується поступово впровадити практику керування кольором. Наприклад, можна здійснити цифрову або аналогову кольоропробу документів за допомогою профілів CMYK без небажаного перетворення кольорів, яке може статися під час кінцевого виводу.

Програми Illustrator і InDesign за замовчуванням підтримують безпечний робочий процес CMYK. Завдяки цьому зображення CMYK із вбудованим профілем відкривається або імпортується без урахування цього профілю, і необроблені значення кольорів залишаються незмінними. Якщо потрібно відкоригувати значення кольорів на основі вбудованого профілю, змініть стратегію обробки кольорів CMYK, вибравши в діалоговому вікні "Налаштування кольорів" стратегію "Зберігати вбудовані профілі". Можна легко відтворити безпечний робочий процес CMYK, змінивши стратегію обробки кольорів CMYK на стратегію "Зберігати значення (не враховувати зв'язані профілі)".

Під час друку документу або його запису в PDF-файл можна змінити параметри безпечного CMYK. Однак, це може призвести до повторного розділення кольорів. Наприклад, об'єкти чистого чорного кольору CMYK можуть бути повторно розділені як об'єкти насиченого чорного кольору. Додаткові відомості з керування кольором для друку й запису PDF-файлів можна знайти у довідці.

Також див.

Параметри стратегії керування кольором на сторінці 149

Підготовка імпортованих графічних зображень для керування кольором

Готуючи графічні зображення до керування кольором у програмах Adobe, дотримуйтесь таких загальних порад:

- Зберігаючи файл, вбудуйте в нього ICC-сумісний профіль. Вбудовування профілів підтримується у файлах такого формату: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), Photoshop EPS, Large Document Format, INDD (InDesign) і TIFF.
- Якщо планується багатократний вивід кольорового зображення на декількох пристроях або носіях, таких як папір, запис на відео й публікація в Інтернеті, для підготовки зображення слід використовувати кольори RGB або Lab, якщо це можливо. Якщо зображення необхідно записати в колірній моделі, відмінній від RGB або Lab, збережіть його вихідну копію. Колірні моделі RGB і Lab дають ширшу гаму кольорів, ніж можна відтворити на більшості вивідних пристроїв, тому до перетворення у вужчу гаму кольорів вони зберігають найбільшу можливу інформацію.

Також див.

Вбудовування колірного профілю на сторінці 144

Перегляньте або змініть профілі для імпортованих растрових зображень (InDesign)

InDesign дозволяє переглядати, змінювати та вимикати профілі для імпортованих растрових зображень. Це може виявитися необхідним для імпорту зображення, що не містить профілів або містить неправильний вбудований профіль. Наприклад, якщо в документ вбудовано стандартний профіль сканера від виробника, але після цього користувач створив власний профіль, він може призначити новий профіль.

1 Зробіть одне з наступного:

- Якщо зображення вже нанесене на макет, виберіть його, а потім оберіть пункт меню "Об'єкт" > "Налаштовування кольорів зображення".
- Якщо ви збираєтеся імпортувати графічне зображення, виберіть пункт меню "Файл" > "Помістити", потім виберіть параметр "Показати параметри імпорту", перейдіть до потрібного файлу та відкрийте вкладку "Колір".

2 Виберіть у меню "Профіль" профіль джерела, який буде застосовано до графічного зображення в документі. Якщо профіль наразі є вбудованим, його назва відображається вгорі меню "Профіль".

3 (Необов'язкова дія) Виберіть метод візуалізації та натисніть кнопку "OK". У більшості випадків найкращим є метод, запропонований за замовчуванням.

Примітка: *В Acrobat також є змога переглядати або змінювати профілі об'єктів.*

Також див.

Перетворення кольорів документу в інший профіль на сторінці 146

Управління кольорами документів для онлайнового перегляду

Управління кольорами документів для онлайнового перегляду

Керування кольором для перегляду в Інтернеті дуже відрізняється від керування кольором для друку. В разі друку ви маєте значно ширші засоби контролю кінцевого документу. В Інтернеті ж з'являється багато непередбачуваних факторів, таких як монітори й системи виводу відеосигналу з різноманітними порушеннями калібрування, що значно обмежує можливості забезпечення незмінності кольорів.

Для керування кольором у документах, призначених виключно для перегляду в Інтернеті, спеціалісти компанії Adobe радять використовувати колірний простір sRGB. sRGB — це стандартний колірний простір для більшості параметрів кольорів Adobe, але ви можете переконатися, що в діалоговому вікні "Налаштовування кольорів" (Photoshop, Illustrator, InDesign) або в якості значення параметра "Керування кольором" (Acrobat) вибраний саме він. Якщо задано робочий простір sRGB, для будь-яких створених користувачем графічних зображень RGB використовується колірний простір sRGB.

Перед збереженням зображень з вбудованим колірним профілем, відмінним від sRGB, для перегляду в Інтернеті кольори цього зображення слід перетворити на кольори sRGB. Якщо потрібно, аби під час відкриття зображення таке перетворення у sRGB здійснювалося автоматично, виберіть у якості стратегії керування кольором RGB стратегію "Переводити в робочий простір". (Перед цим перевірте, чи для робочого простору RGB задане значення sRGB.) У Photoshop та InDesign кольори також можна перетворювати на sRGB за допомогою команди "Правка" > "Перетворити за профілем".

Примітка: *У програмі InDesign команда "Перетворити за профілем" дає змогу перетворювати кольори лише для власних об'єктів документу, а не для тих, що були в нього поміщені.*

Також див.

Про робочі простори кольорів на сторінці 147

Параметри стратегії керування кольором на сторінці 149

Керування кольором у PDF-файлах для перегляду в Інтернеті

Експортуючи PDF-файли, можна вбудовувати в них профілі. PDF-файли з вбудованими профілями забезпечують узгодження кольорів у Acrobat 4.0 або пізніших версіях за умови правильного налаштування системи керування кольором.

Слід мати на увазі, що вбудовування колірних профілів збільшує розмір PDF-файлів. Профілі RGB зазвичай мають малий розмір (близько 3 КБ); однак, розмір профілів CMYK може змінюватися від 0.5 до 2 МБ.

Також див.

Друк із керуванням кольорів на сторінці 140

Керування кольором у HTML-документах для перегляду в Інтернеті

Керування кольором не підтримується в значній кількості web-переглядачів. Навіть якщо браузери підтримують керування кольорами, воно не завжди працює належним чином через можливі порушення калібрування моніторів у системі, де ці переглядачі встановлені. Крім того, дуже мала доля web-сторінок містить зображення з вбудованими профілями. В добре контрольованих умовах, наприклад, в інтранеті студії дизайну, є змога до певної міри керувати кольорами зображень в HTML-документах, подбавши, щоб усі переглядачі підтримували керування кольором, і відкалібрувавши всі монітори.

Уявлення про приблизний вигляд кольорів на невідкаліброваних моніторах можна одержати за допомогою колірного простору sRGB. Однак через те, що відтворення кольорів на різних невідкаліброваних моніторах відрізняється, буде неможливо передбачити всі варіації.

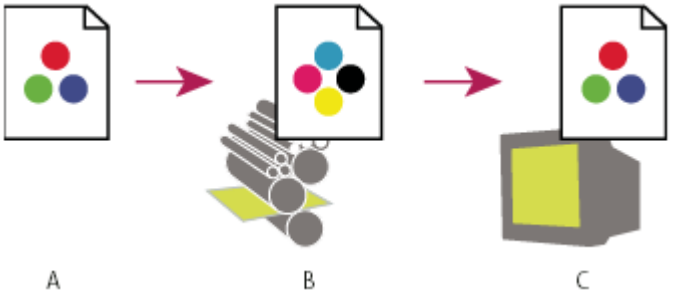
Перевірка кольорів

Екранна перевірка кольорів

У традиційному видавничому процесі перевірка вигляду кольорів після виводу зображення на певному пристрої здійснюється шляхом аналогової кольоропроби. Якщо в робочому процесі застосовується керування кольором, можна провести цифрову кольоропробу за допомогою точних колірних профілів безпосередньо на екрані монітора. Вигляд кольорів у документі після виведення на певному пристрої можна відтворити на екрані.

Слід зауважити, що надійність цифрової кольоропроби залежить від якості монітора, профілів монітора й вихідних пристроїв, а також від освітлення на робочому місці.

Примітка: *Сама по собі цифрова кольоропроба не дає змоги переглянути, як виглядатиме накладання після друку на офсетній друкарській машині. Якщо ведеться робота з документом, що містить накладання, установіть прапорець "Перегляд накладання кольорів" для точного відтворення ефектів накладання на цифровій кольоропробі.*



Перегляд на моніторі кінцевого вигляду документу після виводу
A. *Документ створений у своєму робочому колірному просторі.* ***B.*** *Значення кольорів у документі перетворюються в колірний простір вибраного профілю кольоропроби (зазвичай вибирається профіль вивідного пристрою).* ***C.*** *На моніторі відтворюється інтерпретація профілю кольоропроби відповідно до кольорів документу.*

Цифрова кольоропроба

1 Виберіть пункт меню "Перегляд" > "Параметри кольоропроби" й виконайте одну з наступних дій:

- Виберіть передналаштування, що відповідають умовам виводу, які потрібно відтворити.
- Виберіть команду "Власний" (Photoshop та InDesign) або "Персоналізувати" (Illustrator), щоб створити нестандартний набір параметрів кольоропроби для певного вивідного пристрою. Це рекомендується зробити для якомога точнішого відтворення вигляду кінцевого надрукованого документу.

2 Вмикання й вимикання цифрової кольоропроби на екрані здійснюється за допомогою команди "Перегляд" > "Перевірити кольори". Про те, що цифрову кольоропробу увімкнуто, свідчить установлений прапорець біля команди "Перевірити кольори" і назва попередніх налаштувань кольоропроби або профілю у верхній частині вікна документу.

Щоб порівняти вихідні кольори зображення та кольори на цифровій кольоропробі, перед увімкненням кольоропроби відкрийте документ у новому вікні.

Стилі цифрової кольоропроби
Робочий простір CMYK Створення кольоропроби з кольорів поточного робочого простору CMYK, заданого в діалоговому вікні "Налаштування кольорів".

Документ CMYK (InDesign) Створення цифрової кольоропроби з використанням профілю CMYK документу.

Робочий простір блакитної форми, робочий простір пурпурної форми, робочий простір жовтої форми, робочий простір чорної форми або робочий простір форм CMY (Photoshop)
Створення цифрової кольоропроби для певної фарби CMYK за допомогою робочого простору CMYK.

Macintosh RGB або Windows RGB (Photoshop і Illustrator) Створення цифрової кольоропроби зображення за допомогою простору профілю кольоропроби, в якості якого виступає стандартний монітор Mac OS або Windows. Для обох параметрів вважається, що документ відображатиметься на пристрої, що імітується, без застосування керування кольором. Жоден із цих параметрів не є доступним у документах Lab або CMYK.

Монітор RGB (Photoshop та Illustrator) Створення цифрової кольоропроби документу RGB за допомогою простору профілю, в якості якого виступає поточний колірний простір монітора. Для цього параметра вважається, що на пристрої, який імітується, документ буде відображатися без застосування керування кольором. Параметр недоступний у документах Lab та CMYK.

Персональні параметри кольоропроби

Імітувати пристрій Визначає колірний профіль пристрою, для якого створюється кольоропроба. Цінність вибраного профілю залежить від точності опису в ньому поведінки пристрою. Часто найточнішої цифрової кольоропроби вдається досягнути за допомогою індивідуальних профілів для певних поєднань паперу й принтера.

"Зберігати значення CMYK" або "Зберігати значення RGB" Відтворення вигляду кольорів без перетворення у колірний простір вивідного пристрою. Цей параметр найбільш корисний, якщо застосовується захищений робочий процес CMYK.

Метод візуалізації (Photoshop та Illustrator) Якщо прапорець "Зберігати значення" знято, зазначений вище параметр задає метод візуалізації, який повинен застосовуватися для перетворення кольорів для їх відтворення на пристрої, що імітується.

Використовувати компенсацію чорної точки (Photoshop) Забезпечує детальне збереження тіні на зображенні шляхом імітації повного динамічного діапазону вивідного пристрою. Цей параметр слід вибирати, якщо планується використовувати компенсацію чорної точки під час друку (рекомендується в більшості ситуацій).

Імітувати колір паперу Відповідно до профілю кольоропроби імітується вицвілий білий колір або справжній колір паперу. Цей параметр підтримується не в усіх профілях.

Імітувати чорну фарбу Відповідно до профілю кольоропроби імітується темно-сірий колір, який насправді одержують під час друку на багатьох принтерах замість чистого чорного кольору. Цей параметр підтримується не в усіх профілях.

Якщо в програмі Photoshop у якості набору типових параметрів кольоропроби документів потрібно задати індивідуальний набір цих параметрів, закрийте всі документи й виберіть команду "Перегляд" > "Параметри кольоропроби" > "Власні".

Запис або завантаження власних параметрів кольоропроби

1 Виберіть команду "Перегляд" > "Параметри кольоропроби" > "Власні".

2 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб записати власні параметри кольоропроби, натисніть кнопку "Зберегти". Щоб забезпечити відображення нового набору передналаштувань в меню "Перегляд" > "Параметри кольоропроби", збережіть цей набор у стандартній папці.
- Щоб завантажити власні параметри кольоропроби, натисніть кнопку "Завантажити".

Керування кольором у документах під час друку

Друк із керуванням кольорів

Параметри керування кольором для друку дають змогу вказати такий спосіб обробки зображень, що виводяться в програмах Adobe, за якого кольори на роздруківці узгоджуються з кольорами на моніторі. Спосіб виводу на друк документів, у яких здійснюється керування кольором, залежить від програми Adobe, що використовується, а також від обраного вивідного пристрою. Загалом користувач може вибирати з наведених способів обробки кольорів під час друку.

- Принтер самостійно визначає кольори.
- Кольори визначаються програмою.
- (Photoshop та InDesign) Керування кольором не застосовується. У цьому робочому процесі не здійснюється жодного перетворення кольорів. Можливо, також знадобиться вимкнути керування кольором у драйвері принтера. Цей метод корисний в основному для друку тестових копій або генерування власних профілів.

Визначення кольорів принтером під час друку

У цьому робочому процесі програма не здійснює перетворення кольорів, а надсилає всі дані щодо цього перетворення на вивідний пристрій. Цей метод особливо корисний для друку на струминному фотопринтері, бо кожне поєднання типу паперу, роздільної здатності принтера і додаткових параметрів друку (таких як швидкість друку) потребує свого окремого профілю. Більшість сучасних струминних фотопринтерів постачаються з досить точними профілями, вбудованими в драйвер, тому надання принтерові змоги вибору правильного профілю — це гарний спосіб зберегти час й уникнути помилок. Цей спосіб також рекомендується для користувачів, не обізнаних у керуванні кольором.

Вибравши цей метод, дуже важливо правильно налаштувати параметри принтера та ввімкнути керування кольором у драйвері принтера. Додаткові відомості з цього питання можна знайти в довідці.

Якщо вибрано принтер PostScript, можна скористатися перевагами *керування кольором PostScript*. Керування кольором PostScript дає змогу виводити зображення за допомогою сполучених відтисків або розділювати кольори за допомогою процесора растрових зображень (RIP). Останній процес отримав назву *кольороподіл In-RIP*. Якщо він використовується, то в програмі достатньо задати параметри кольороподілу, а кінцеві значення кольорів можна визначити в пристрої виводу. Для виводу з керуванням кольором PostScript потрібен пристрій, що підтримує керування кольором PostScript за стандартом PostScript Level 2, версії 2017, або більш пізньої, або за стандартом PostScript Level 3.

Визначення кольорів програмою під час друку

У цьому робочому процесі всі перетворення кольорів, під час яких створюються певні значення кольорів для вивідного пристрою, здійснюються програмою. Програма перетворює кольори в охоплення вивідного пристрою за допомогою призначених колірних профілів і надсилає отримані значення на вивідний пристрій. Точність цього методу залежить від точності вибраного профілю принтера. Цей робочий процес доцільно застосовувати в разі наявності індивідуальних профілів ICC для всіх поєднань принтера, фарби та паперу.

Вибравши цей параметр, дуже важливо вимкнути керування кольором у драйвері принтера. Одночасне керування кольором під час друку в програмі та в драйвері принтера може призвести до непередбачуваних результатів. Додаткові відомості з цього питання можна знайти в довідці.

Створення власних профілів для настільних принтерів

Якщо профілі виводу, що постачаються разом із принтером, дають незадовільні результати, можна отримати індивідуальні профілі в описаний нижче спосіб:

- Можна придбати профіль для певного типу принтера або паперу. Зазвичай це -- найлегший і найдешевший спосіб.
- Можна придбати профіль для конкретного принтера або паперу. Для цього знадобиться надрукувати профільну пробу на цьому принтері й папері та надати її компанії, якій замовлено профіль. Цей спосіб дорожчий за придбання стандартного профілю, але може дати кращі результати, оскільки він здатний компенсувати відхилення у процесі виготовлення принтера.
- Створюйте власний профіль за допомогою системи сканування. У цьому методі застосовуються спеціальні програми, призначені для створення профілів, а також планшетний сканер користувача, за допомогою якого сканується профільна проба. Метод дає чудові результати для матового паперу, але не для глянцевого паперу. (Глянцевий папір містить флуоресцентні добавки для підвищення яскравості, які по-різному виглядають під освітленням від лампи сканера й при кімнатному освітленні.)
- Створення власного профілю за допомогою апаратного засобу створення профілів. Цей метод є дорогим, але дає найкращі результати. Якісний апаратний засіб здатен створити точний профіль навіть для глянцевого паперу.
- Підправте профіль, створений одним із описаних вище способів, за допомогою спеціальних програм. Можливо, ці програми досить складні, але вони дають змогу виправити проблеми у профілі або просто налаштувати його за власним смаком.

Також див.

Встановлення колірного профілю на сторінці 144

Робота з колірними профілями

Про колірні профілі

Точне й узгоджене керування кольором потребує точних ICC-сумісних профілів для всіх кольорових пристроїв. Наприклад, без точного профілю сканера якісно відскановане зображення може неправильно відображатися в іншій програмі через різницю у способах відтворення зображення програмою та сканером. Така некоректність може спричинити необхідність зайвих "правок" якісного зображення, що забирають багато часу і можуть його зіпсувати. За допомогою точного профілю програма, що імпортує зображення, може виправити різницю для будь-якого пристрою і вивести зображення зі справжніми відсканованими кольорами.

Система керування кольором використовує такі типи профілів:
Профілі моніторів Описують, як монітор наразі відтворює кольори. Цей профіль слід створити першим, оскільки точне відтворення кольорів на моніторі дає змогу приймати критично важливі дизайнерські рішення. Якщо кольори документу на моніторі не збігаються з фактичними кольорами в документі, ви не матимете змоги підтримувати узгодженість кольорів.

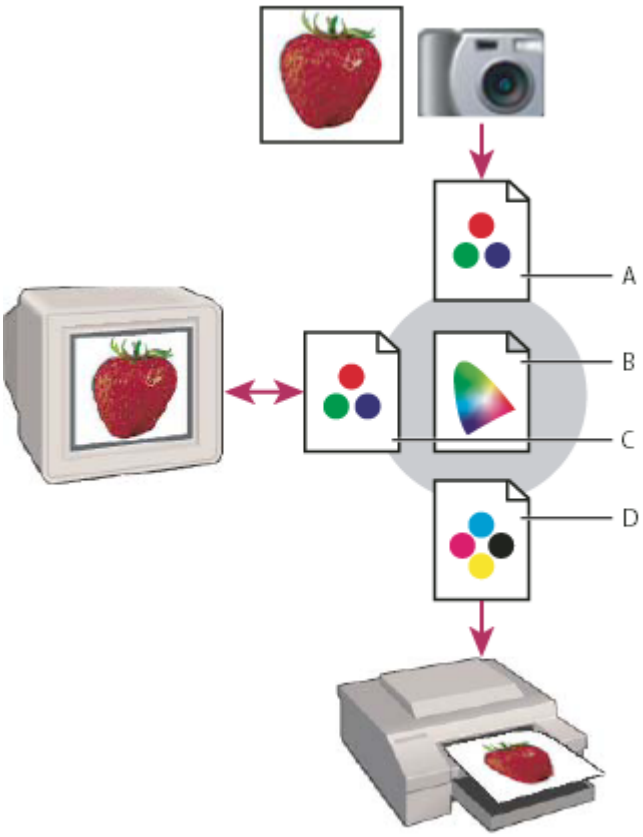
Профілі пристроїв уводу Описують, які кольори може захоплювати або сканувати пристрій уводу. Якщо цифрова камера дає змогу вибирати профілі, спеціалісти корпорації Adobe рекомендують вибирати профіль Adobe RGB. В іншому разі використовуйте sRGB (який є типовим профілем для більшості камер). Досвідчені користувачі можуть обирати різні профілі для різних джерел світла. Для профілів сканування деякі фотографи створюють окремі профілі для кожного типу або марки плівки, яку вони сканують на сканері.

Профілі вивідних пристроїв Описують колірний простір вивідних пристроїв, таких як настільний принтер або друкарська машина. Система керування кольором використовує профілі вивідних пристроїв для правильного відображення кольорів у документах у межах охоплення колірного простору вивідного пристрою. У профілі вивідного пристрою мають також бути враховані особливі умови друку, такі як тип паперу або фарби. Наприклад, на глянцевому папері можна відтворити інший діапазон кольорів, ніж на матовому.

Драйвери більшості принтерів постачаються з вбудованими колірними профілями. Корисно випробувати ці профілі перед тим, як створювати власні.

Профілі документу Визначають певний колірний простір RGB або CMYK документу. Приймаючи або *маркуючи*документ із профілем, програма визначає реальне представлення кольорів у документі. Наприклад, R=127, G=12, B=107 — це просто набір чисел, які різні пристрої відображатимуть по-різному. Але якщо їх марковано в колірному просторі Adobe RGB, ці числа визначають реальний колір або довжину хвилі світла, в даному разі це пурпурний колір.

Якщо керування кольором увімкнено, програми Adobe автоматично призначають новим документам колірні профілі на основі параметрів робочого простору в діалоговому вікні "Налаштування кольорів". Документи без призначених профілів відомі як *немарковані* і містять лише вихідні значення кольорів. Працюючи з немаркованими документами, програми Adobe використовують поточний профіль робочого простору для відображення та редагування кольорів.



Керування кольором за допомогою профілів
A. *Профілі описують колірний простір ввідного пристрою та документу.* ***B.*** *За допомогою опису в профілі система керування кольором визначає реальні кольори документу.* ***C.*** *Профіль монітора надає системі керування кольором відомості про те, як перевести числові значення документу в простір кольорів монітора.* ***D.*** *За допомогою профілю вивідного пристрою система керування кольором перетворює числові значення кольорів у документі на значення кольорів вивідного пристрою, забезпечуючи таким чином правильне відображення кольорів під час друку.*

Також див.

Калібрування монітора та створення для нього профілю на сторінці 144

Визначення кольорів принтером під час друку на сторінці 141

Створення власних профілів для настільних принтерів на сторінці 141

Про робочі простори кольорів на сторінці 147

Про калібрування й визначення характеристик монітора

Програмне забезпечення може відкалібрувати та визначити характеристики монітору. *Калібрування* монітора дає змогу привести його у відповідність із попередньо визначеними стандартами - наприклад, налаштувати монітор так, щоб він відображав кольори з використанням стандартної для графічних малюнків колірної температури білої точки 5000 градусів за шкалою Кельвіна. *Визначення характеристик* вашого монітора дає змогу легко створити профіль, у якому описується поточний спосіб відображення кольорів монітором.

Калібрування монітору включає настроювання наступних параметрів відео:
Яскравість і контраст Загальний рівень і діапазон цих параметрів відповідає налаштуванню інтенсивності дисплея. Ці параметри працюють так само, як на телевізорі. Службова програма калібрування монітора допомагає задати оптимальні діапазони яскравості та контрасту для калібрування.

Охоплення Яскравість значень проміжних тонів. Значення, що їх відтворює монітор, нелінійні у проміжку від чорного до білого. Якщо нанести ці значення на графік, вони утворять криву, а не пряму лінію. Гама визначає значення цієї кривої на середині між чорним та білим.

Люмінофори Речовини, завдяки яким монітори CRT випромінюють світло. Різні люмінофори мають різні колірні характеристики.

Біла точка Колір та інтенсивність найяскравішого білого кольору, який може відтворити монітор.

Калібрування монітора та створення для нього профілю

Калібруючи монітор, можна налаштувати його так, щоб він задовольняв відому специфікацію. Після калібрування монітора службова програма створення профілів дасть змогу записати профіль. Профіль описує властивості кольорів монітора – які кольори можуть або не можуть бути на ньому відображені, як числові значення кольорів у зображенні мають бути перетворені для точного виводу зображення.

1. Переконайтеся, що монітор увімкнений протягом щонайменше півгодини. Цього часу достатньо для розігріву та одержання більш рівномірного результату.
2. Переконайтеся, що монітор відображає тисячі кольорів або більше. В ідеальному випадку переконайтеся, що монітор здатен відображати мільйони кольорів, або не менш як 24-бітні кольори.
3. Усуньте кольорове тло на моніторі та задайте тло робочого столу в нейтральних сірих тонах. Яскраві візерунки або яскраві тони, що оточують документ, можуть впливати на точність сприйняття кольорів.
4. Для калібрування монітора та створення профілю слід діяти таким чином.

- У Windows установіть і використовуйте службову програму для калібрування монітора.
- У Mac OS використовуйте утиліту калібрування, розташовану на вкладці "Системні параметри/Відображення/Колір".
- Для досягнення найкращих результатів використовуйте утиліти сторонніх виробників та вимірювальні пристрої. Взагалі кажучи, використання вимірювальних пристроїв, таких як колориметр, спільно з програмним забезпеченням дає змогу створити точніші профілі, оскільки інструмент здатен вимірювати кольори, які відображає монітор, точніше, ніж людське око.

Примітка: *Характеристики монітора змінюються та погіршуються з часом; слід регулярно калібрувати монітор принаймні раз на місяць. Якщо відкалібрувати монітор відповідно до стандарту виявилося занадто складно або навіть неможливо, напевне, він дуже старий або має вицвілий екран.*

Більшість програм для калібрування монітора автоматично встановлюють новий профіль як типовий. Відомості про те, як вручну встановити профіль монітора, можна знайти в довідці операційної системи.

Встановлення колірного профілю

Колірні профілі часто встановлюються під час додавання в систему пристрою. Точність таких профілів (які часто називають *загальними профілями* або *заготовленими профілями*) змінюється в залежності від виробника. Профілі пристроїв можна також отримати у постачальника послуг, завантажити з Інтернету або створити *власні профілі* за допомогою професійного обладнання для калібрування.

- У Windows клацніть правою клавішею миші на профілі і виберіть команду "Установити профіль". З іншого боку, можна скопіювати профілі до теки "WINDOWS\system32\spool\drivers\color".
- У Mac OS скопіюйте профілі до теки "/Library/ColorSync/Profiles" або "/Users/*[ім'я користувача]*/Library/ColorSync/Profiles".

Після встановлення колірних профілів слід повторно запустити програми Adobe.

Також див.

Створення власних профілів для настільних принтерів на сторінці 141

Вбудовування колірного профілю

Щоб вбудувати колірний профіль у документ, створений у Illustrator, InDesign або Photoshop, потрібно записати або експортувати його у формат, який підтримує профілі ICC.

1 Запишіть або експортуйте документ в один із таких форматів: Adobe PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), JPEG, Photoshop EPS, Large Document Format або TIFF.

2 Виберіть спосіб вбудовування профілів ICC. Точна назва та розташування цього параметра може змінюватися залежно від конкретної програми. Додаткові відомості з цього питання можна знайти в довідковій системі Adobe.

Вбудовування колірного профілю (Acrobat)

Колірний профіль можна вбудувати в об'єкт або в увесь PDF-файл. Acrobat приєднує відповідний профіль, як визначено в частині "Цільовий простір" діалогового вікна "Перетворити кольори", до вибраного колірного простору PDF. Докладнішу інформацію з цього питання можна знайти в розділах довідкової системи Acrobat, у яких ідеться про перетворення кольорів.

Зміна колірного профілю документу

Може виникнути дуже багато різних ситуацій, у яких з'являється потреба змінити колірний профіль у документі. Причина полягає в тому, що програма автоматично призначає колірний профіль на основі параметрів, вибраних у діалоговому вікні "Налаштування кольорів". Змінювати вручну колірні профілі слід лише тоді, коли документ готується для різних вивідних пристроїв, або якщо змінюється стратегія, яка більше не буде реалізовуватися в документі. Зміна профілю рекомендована лише для досвідчених користувачів.
Зміна колірного профілю документу здійснюється у такий спосіб:

- Призначення нового профілю. Числові значення кольорів у документі залишаються незмінними, але новий профіль може суттєвим чином змінити відтворення кольорів на моніторі.
- Вилучення профілю, внаслідок чого документ більше не буде використовувати керування кольором.
- (Acrobat, Photoshop та InDesign) Перетворення кольорів у документі в колірний простір іншого профілю. Числові значення кольорів можуть змінитися, щоб зберегти відтворення вихідних кольорів.

Призначення або вилучення колірного профілю (Illustrator, Photoshop)

1 Виберіть команду "Правка" > "Призначити профіль".

2 Виберіть один із зазначених нижче параметрів і натисніть кнопку "OK".

"Не керувати кольорами в цьому документі"	**Вилучає наявний профіль із документу. Цей параметр слід вибирати лише за умови, що керування кольором у цьому документі непотрібне. Після вилучення профілю з документу представлення кольорів буде визначатися профілями робочого простору програми.**
Робоча [колірна модель: робочий простір]	**Призначає робочий простір документу.**
Профіль	**Дає змогу вибрати інший профіль. Програма призначає документу новий профіль, не перетворюючи кольори у простір профілю. Це може призвести до значних змін у відтворенні кольорів на екрані монітора.**

Також див.

Зміна колірного профілю документу на сторінці 145

Призначення або вилучення колірного профілю (InDesign)

1 Виберіть команду "Правка" > "Призначити профілі".

2 Для параметрів "Профіль RGB" і "Профіль CMYK" виберіть одне з наведених нижче значень.

"Відмовитися (використовувати поточний робочий простір)"	**Вилучає наявний профіль із документу. Цей параметр слід вибирати лише за умови, що керування кольором у цьому документі непотрібне. Після вилучення профілю з документу відтворення кольорів визначається профілями робочого простору програми, і користувач втрачає змогу вбудовувати профіль у документ.**
"Призначити поточний робочий простір [робочий простір]"	**Призначає профіль робочого простору для документу.**
"Призначити профіль"	**Дає змогу вибрати інший профіль. Програма призначає документу новий профіль, не перетворюючи кольори у простір профілю. Це може призвести до значних змін у відтворенні кольорів на екрані монітора.**

3 Виберіть метод візуалізації графічних зображень усіх типів, наявних у документі. Для кожного типу графіки можна задати один із чотирьох стандартних методів або вибрати параметр "Використовувати метод налаштування кольорів", внаслідок чого буде використовуватися метод візуалізації, наразі вибраний у діалоговому вікні "Налаштування кольорів". Додаткові відомості про методи візуалізації можна знайти в довідці.

Розрізняють такі типи графіки:

"Візуалізація векторних об'єктів"	**Задає метод візуалізації всіх власних векторних об'єктів InDesign (суцільних ділянок певного кольору).**
"Стандартний метод візуалізації зображень"	**Задає стандартний метод візуалізації бітових зображень, поміщених у InDesign. Цей параметр можна змінювати окремо для кожного зображення.**
"Метод растеризації прозорих областей"	**Задає метод візуалізації в кольоропробі або кінцевому колірному просторі кольорів, одержаних на сторінці через вплив прозорості. Цей параметр використовується, якщо документ містить прозорі об'єкти.**

4 Щоб переглянути документ після призначення нового профілю, виберіть команду "Перегляд" і натисніть кнопку "OK".

Також див.

Зміна колірного профілю документу на сторінці 145

Перегляньте або змініть профілі для імпортованих бітових зображень на сторінці 137

Перетворення кольорів документу в інший профіль (Photoshop)

1 Виберіть команду "Правка" > "Перетворити за профілем".

2 У списку "Простір призначення" виберіть колірний профіль, у який потрібно перетворити кольори в документі. Перетворення кольорів у документі та його маркування буде здійснюватися відповідно до нового профілю.

3 У групі "Параметри перетворення" задайте процесор керування кольором, метод візуалізації, а також параметри чорної точки та тремтіння (якщо можливо). (Див. Параметри перетворення кольорів на сторінці 149.)

4 Щоб під час перетворення об'єднати всі шари документу в один шар, установіть прапорець "Виконати зведення".

5 Щоб переглянути результати перетворення кольорів у документі, виберіть команду "Перегляд".

Також див.

Зміна колірного профілю документу на сторінці 145

Налаштовування кольорів

Персоналізувати налаштовування кольорів

У більшості робочих процесів із керуванням кольором найкраще використовувати передналаштовані колірні параметри, перевірені спеціалістами Adobe Systems. Рекомендується змінювати певні параметри лише в тому разі, якщо користувач добре розуміє процеси керування кольором і впевнений у цих змінах.

Налаштувавши параметри, їх можна записати як передналаштування. Запис параметрів кольорів уможливлює їхнє повторне використання, а також їхнє спільне використання з іншими користувачами або програмами.

- Щоб записати параметри кольорів як передналаштування, натисніть у діалоговому вікні "Налаштування кольорів" кнопку "Записати". Щоб назва цього передналаштування відображалася в діалоговому вікні "Налаштовування кольорів", запишіть файлі у директорії за замовчуванням. Якщо файл записано в іншій теці, для використання налаштування відповідний файл доведеться завантажувати вручну.
- Щоб завантажити перед налаштування параметрів кольорів, не записане у стандартній теці, натисніть у діалоговому вікні "Налаштування кольорів" кнопку "Завантажити", виберіть файл, який потрібно завантажити, натисніть кнопку "Відкрити".

Примітка: *У програмі Acrobat не можна записувати індивідуалізовані параметри кольорів. Для спільного використання індивідуалізованих параметрів кольору в Acrobat необхідно створити відповідний файл в InDesign, Illustrator і Photoshop, а потім записати його в стандартну теку "Параметри". Після цього він буде доступний у категорії "Керування кольором" діалогового вікна "Уподобання". Параметри можна також додати вручну у стандартну теку "Параметри".*

Про робочі простори кольорів

Робочий простір — це проміжний колірний простір, який використовується у програмах Adobe для визначення та зміни кольорів. Кожній колірній моделі відповідає свій профіль робочого простору. Вибір профілів робочих просторів здійснюється в діалоговому вікні "Налаштування кольорів".

Профіль робочого простору виступає в ролі вихідного профілю для заново створених документів, у яких використовується відповідна колірна модель. Наприклад, якщо поточним профілем робочого простору RGB є Adobe RGB (1998), кожен новий RGB-документ використовуватиме кольори гами Adobe RGB (1998). Робочі простори також визначають вигляд кольорів у немаркованому документі.

Якщо відкривається документ із вбудованим колірним профілем, який не відповідає профілю робочого простору, спосіб обробки колірних даних у документі визначається *стратегією керування кольором*. У більшості випадків стандартна стратегія полягає у збереженні вбудованих профілів.

Також див.

Про відсутні та невідповідні колірні профілі на сторінці 148

Параметри стратегії керування кольорами на сторінці 149

Параметри робочого простору

Щоб відобразити параметри робочого простору у програмах Photoshop, Illustrator і InDesign, виберіть пункт меню "Правка" > "Налаштовування кольорів". В Acrobat виберіть у діалоговому вікні "Параметри" панель "Керування кольором".

Щоб переглянути опис профілю, виберіть його, а потім наведіть вказівник на його назву. Опис відобразиться в нижній частині діалогового вікна.

RGB Визначає колірний простір RGB програми. Загалом, краще обирати "Adobe RGB" або "sRGB", ніж профіль певного пристрою (наприклад, профіль монітора).

sRGB рекомендується використовувати для підготовки зображень для Інтернету, оскільки цей параметр використовує колірний простір стандартного монітора, за допомогою якого зображення переглядаються в web. Цей колірний простір також підходить для роботи з зображеннями, знятими цифровими камерами середнього класу, оскільки в більшості цих камер типово використовується колірний простір sRGB.

Adobe RGB рекомендується використовувати для підготовки документу до друку, оскільки гама Adobe RGB містить певні кольори, які використовуються під час друку (зокрема, відтінки синього й блакитного), і не можуть бути визначені за допомогою sRGB. Цей колірний простір також підходить для роботи з зображеннями, знятими цифровими камерами професійного класу, оскільки в більшості цих камер типово використовується колірний простір Adobe RGB.

CMYK Визначає колірний простір CMYK програми. Усі робочі простори CMYK є апаратно-залежними, тобто вони залежать від поєднання певних видів фарб і паперу. Робочі простори CMYK, які надаються компанією Adobe, засновані на стандартних умовах професійного друку.

Сірий (Photoshop) або градації сірого (Acrobat) Визначає колірний простір зображень у градаціях сірого.

Плашка (Photoshop) Визначає розтикування, яке використовуватиметься для відображення плашкових і двофарбових каналів.

Примітка: *В Acrobat ви можете використовувати колірний простір у вбудованому методі виводу для перегляду та друку замість колірного простору документу. Оберіть "Перевагу умов виводу над робочим простором" За подальшою інформацією щодо методу виводу дивіться повну довідку Acrobat.*

Програми Adobe постачаються зі стандартним набором профілів робочих просторів, рекомендованих і перевірених спеціалістами Adobe Systems для більшості робочих процесів керування кольором. Типово в меню відображаються лише ці робочі простори. Щоб відображалися інші встановлені в системі колірні простори, виберіть пункт меню "Розширений режим" (Illustrator, InDesign) або "Додаткові параметри" (Photoshop). Щоб колірний профіль міг відображатися в меню робочих просторів, він повинен бути двонаправленим, тобто містити специфікації для перетворення як у певні колірні простори, так і з них.

Примітка: *У Photoshop можна створювати власні профілі робочих просторів. Однак, спеціалісти компанії Adobe радять надавати перевагу стандартним профілям робочих просторів перед власними. Додаткові відомості з цього питання можна знайти в базі даних з Photoshop на веб-сайті www.adobe.com/support/products/photoshop.html.*

Про відсутні та невідповідні колірні профілі

Для заново створеного документу робочий процес оброблення кольорів зазвичай проходить без проблем: Якщо не зазначено інше, документ використовує профіль робочого простору, який відповідає колірному режиму документу для створення та редагування кольорів.

Однак, у деяких документах може не використовуватися заданий користувачем профіль робочого простору або керування кольором може бути вимкнуто. Часто зустрічаються такі відхилення від звичайного робочого процесу керування кольором:

- Ви можете відкрити документ або імпортувати колірні дані (наприклад, через буфер обміну або шляхом перетягування) з документу, якому не призначений профіль. Така ситуація часто трапляється з документами, створеними в програмі, що не підтримує керування кольором, або в якій керування кольором вимкнуто.
- Документу призначений профіль, робочий простір якого відрізняється від поточного, або імпортуються кольорові зображення з такого документу. Така ситуація може трапитися з документами, створеними з іншими параметрами керування кольором, або відсканованими та маркованими за профілем сканера.

В обох випадках спосіб обробки колірних даних у документі визначається стратегією керування кольором. Якщо профіль відсутній або не відповідає робочому простору, у програмі може відобразитися попереджувальне повідомлення, яке залежить від параметрів, заданих у діалоговому вікні "Налаштування кольорів". Типово попередження стосовно профілю вимкнені, але їх можна ввімкнути, щоб забезпечити належне й гнучке керування кольором у документах. У різних програмах видаються різні попереджувальні повідомлення, але наведені нижче можливості є спільними.

- (Рекомендується) Залишайте власні або імпортовані колірні дані документу незмінними. Наприклад, можна задати використання вбудованого профілю (за його наявності), залишити документ без колірного профілю (якщо його немає) або зберегти незмінними значення імпортованих колірних даних.

- Налаштувати документ або імпортовані колірні дані. Наприклад, якщо документ не містить колірного профілю, під час його відкриття можна призначити поточний чи інший профіль робочого простору. Якщо відкривається документ із невідповідним колірним профілем, від цього профілю можна відмовитися або перетворити його кольори у поточний робочий простір. Імпортуючи колірні дані, їх можна перевести у поточний робочий простір задля збереження їхнього вигляду.

Параметри стратегії керування кольорами

Стратегія керування кольором визначає спосіб обробки колірних даних програмою під час відкриття документу або імпорту зображення. Для зображень RGB і CMYK можна вибрати різні стратегії, а також можна вказати, за яких умов повинні виводитися попереджувальні повідомлення. Щоб відобразити параметри стратегії керування кольором, виберіть пункт меню "Правка" > "Налаштовування кольорів".

Щоб переглянути опис стратегії, виберіть її, а потім наведіть вказівник на її назву. Опис відобразиться в нижній частині діалогового вікна.

RGB, CMYK та Gray Ці параметри визначають стратегію, якої слід дотримуватися, перетворюючи кольори в поточний робочий простір (під час відкриття файлів або імпорту зображень у поточний документ). (Параметр "Градації сірого" доступний лише в програмі Photoshop.) Виберіть одну з таких можливостей.

• **"Зберегти вбудовані профілі"** Під час відкриття файлів вбудовані колірні профілі завжди зберігаються. Цей параметр рекомендується використовувати в більшості робочих процесів, бо він забезпечує узгоджене керування кольором. Але є одне виключення — якщо користувач зацікавлений у збереженні значень CMYK, у цьому випадку слід вибрати параметр "Зберігати значення (не враховувати зв'язані профілі)".

• **"Переводити в робочий простір"** Під час відкриття файлів та імпортування зображень кольори перетворюються за поточним профілем робочого простору. Цей параметр слід використовувати, щоб примусово перевести всі кольори в єдиний профіль (поточний профіль робочого простору).

• **"Зберігати значення (не враховувати зв'язані профілі)"** Цей параметр доступний у програмах InDesign та Illustrator для CMYK. Під час відкриття файлів та імпортування зображень значення кольорів зберігаються, але залишається можливість застосовувати керування кольором для адекватного перегляду кольорів у програмах Adobe. Цей параметр слід вибрати, якщо планується застосувати захищений робочий процес CMYK. У програмі InDesign цю стратегію можна перевизначити для окремих об'єктів, вибравши пункт меню "Об'єкт" > "Налаштовування кольорів зображення".

• **"Вимкнути"** Під час відкриття файлів та імпортування зображень жоден вбудований профіль не враховується. Новим документам не призначається жоден профіль робочого простору. Цей параметр слід вибирати, якщо потрібно відмовитися від усіх колірних метаданих, наданих автором оригінального документу.

"Незбіг профілів: запитувати під час відкриття" Під час відкриття документу, маркованого за допомогою профілю, відмінного від поточного профілю робочого простору, відображається відповідне повідомлення. Користувачеві надається можливість змінити поведінку, задану типовою стратегією. Цей параметр слід вибирати, якщо стратегія керування кольором у документі час від часу змінюватиметься.

"Незбіг профілів: запитувати під час вставки" Повідомлення виводяться, якщо трапляється невідповідність профілів під час імпортування кольорів у документ через буфер обміну або шляхом перетягування. Користувачеві надається можливість змінити поведінку, задану типовою стратегією. Цей параметр слід вибирати, якщо стратегія керування кольором для зображень, які вставляються, час від часу змінюватиметься.

"Відсутні профілі: запитувати під час відкриття" Повідомлення виводяться в разі відкриття документів без профілів. Користувачеві надається можливість змінити поведінку, задану типовою стратегією. Цей параметр слід вибирати, якщо стратегія керування кольором у документі час від часу змінюватиметься.

Параметри перетворення кольорів

Параметри перетворення кольорів дають змогу керувати тим, як програма оброблює кольори в документі під час його перетворення з одного колірного простору в інший. Рекомендується змінювати ці параметри лише в тому разі, якщо користувач добре розуміє процеси керування кольором і впевнений у цих змінах. Щоб відобразити параметри перетворення, виберіть пункт меню "Правка" > "Налаштовування кольорів" і виберіть "Розширений режим" (Illustrator, InDesign) або "Додаткові параметри" (Photoshop). В Acrobat виберіть у діалоговому вікні "Параметри" панель "Керування кольором".

Механізм Задає модуль керування кольором (CMM, Color Management Module), який використовується для відображення гами одного колірного простору в гаму іншого колірного простору. Потреби більшості користувачів, які стосуються перетворень, здатен задовольнити стандартний процесор Adobe (ACE).

Щоб переглянути опис параметра процесора або методу, виберіть цей параметр і наведіть вказівник на його назву. Опис відобразиться в нижній частині діалогового вікна.

Метод (Photoshop, Illustrator, InDesign) Задає метод візуалізації, що використовується для перетворення одного колірного простору в інший. Відмінності між методами візуалізації проявляються лише після друку документу або його перетворення в інший робочий простір.

Використовувати компенсацію чорної точки Забезпечує детальне збереження тіні на зображенні шляхом імітації повного динамічного діапазону вивідного пристрою. Цей параметр слід вибирати, якщо планується використовувати компенсацію чорної точки під час друку (рекомендується в більшості ситуацій).

Використовувати тремтіння (Photoshop) Цей параметр визначає, чи будуть згладжуватися кольори під час перетворення зображень із 8-бітовим кодуванням на канал з одного колірного простору в інший. Якщо параметр вибрано, у програмі Photoshop кольори, наявні у профілі документу, але відсутні в цільовому колірному просторі, імітуються шляхом змішування. Таке згладжування допомагає зменшити зернистість зображення або наявність облямівки, але може призвести до збільшення розмірів зображень, якщо вони стискаються для використання в Інтернеті.

Про методи візуалізації

Метод візуалізації визначає спосіб перетворення кольорів системою керування кольором під час переходу з одного колірного простору в інший. У кожному методі візуалізації використовуються свої правила налаштовування зображень; наприклад, кольори, які вписуються в кінцеве охоплення, можуть залишитися незмінними або змінюватися задля підтримки початкових пропорцій вихідного діапазону під час його перетворення на вужче охоплення. Результат вибору методу візуалізації залежить від графічного вмісту документів і від профілів, за допомогою яких описуються колірні простори. Деякі профілі дають однакові результати для різних методів візуалізації.

Загалом найкращим є стандартний метод візуалізації для вибраного налаштовування кольорів, перевірений спеціалістами Adobe Systems на відповідність промисловим стандартам. Наприклад, якщо вибрано налаштовування кольорів для Північної Америки або Європи, типовим методом візуалізації є метод "Відносний колориметричний". Якщо вибрано налаштовування кольорів для Японії, типовим методом візуалізації є метод "Перцепційний".

Метод візуалізації можна вибирати під час налаштовування параметрів перетворення кольорів у системі керування кольором, під час приготування цифрової кольоропроби та під час виводу на друк.
Перцепційний Призначений для збереження візуальних співвідношень між кольорами, щоб вони природно сприймалися людським оком, навіть якщо самі значення кольорів змінюються. Цей метод підходить для фотографій, що містять велику кількість кольорів поза межами охоплення. Цей метод візуалізації є стандартом у друкарській справі в Японії.

Насиченість Відтворення "живих" кольорів зображення за рахунок точності передачі. Цей метод візуалізації підходить для бізнесових графічних зображень, таких як графіки й діаграми, де яскравість і насиченість кольорів важливіша за точні співвідношення між ними.

Відносний колориметричний Виконується порівняння меж вихідного й кінцевого колірних просторів, і здійснюється відповідний зсув усіх кольорів. Кольори, які виходять за межі гами, передаються за допомогою найближчих кольорів, які можна відтворити в кінцевому колірному просторі. Відносний колориметричний метод дає змогу зберегти більше вихідних кольорів у зображенні, ніж перцепційний метод. Цей метод прийнято як стандарт друку в Північній Америці та Європі.

Абсолютний колориметричний Кольори, що потрапляють у межі кінцевої гами, залишаються незмінними. Кольори, що виходять за межі охоплення, обрізаються. Не здійснюється ніяких масштабувань кольорів за кінцевою білою точкою. Мета цього методу — підтримати точність відтворення кольорів за рахунок збереження співвідношень між ними. Метод підходить для кольоропроби, в якій імітується певний пристрій виводу. Цей метод виявляється особливо корисним для оцінки впливу кольору паперу на вигляд документу.

Розширені можливості керування кольором у Photoshop

Щоб відобразити у програмі Photoshop додаткові параметри керування кольором, виберіть пункт меню "Правка" > "Налаштовування кольорів", а потім — "Додаткові параметри".

Знизити насиченість кольорів монітора на Визначає, чи слід зменшувати насиченість кольорів на моніторі на задану величину. Вибір цього параметра допоможе відтворити повний діапазон колірних просторів, гама яких ширша за гаму монітора. Однак це призведе до розбіжностей між виглядом зображення на моніторі та під час друку. Якщо цей прапорець знято, різні кольори на зображенні можуть сприйматися як один колір.

Змішувати кольори RGB з урахуванням гами Параметр керує змішуванням кольорів RGB для відтворення складених даних (наприклад, під час сполучення або фарбування шарів у звичайному режимі). Якщо цей прапорець установлено, кольори RGB поєднуються у колірному просторі відповідно до заданої гами. Значення 1.00 вважається "колориметрично правильним", і воно повинно спричиняти найменші викривлення на краях. Якщо цей прапорець знятий, кольори RGB безпосередньо поєднуються у колірному просторі документу.

Примітка: *Якщо вибрано параметр "Сполучати кольори RGB з урахуванням гами", документи з кількома шарами виглядатимуть по-різному в Photoshop та в інших програмах.*

Глава 7: Коригування кольору й відтінку

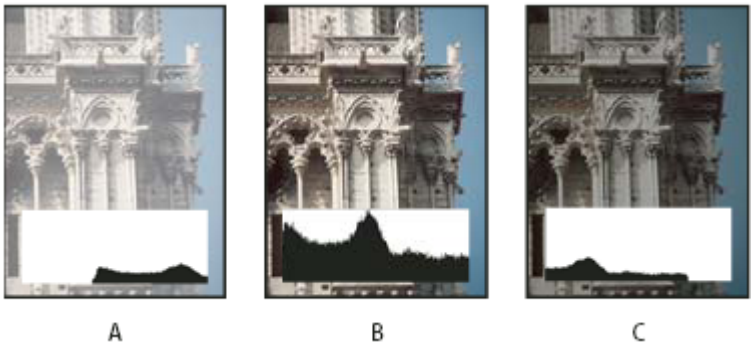
Зазвичай фотографи використовують різні типи плівки та фільтрів лінз для отримання потрібних кольорів та тонів на світлині. Також вони використовують різні інструменти та техніки для зміни кольору та тональності фотографічного друку в темній кімнаті. Photoshop надає комплексний набір інструментів для налаштування кольору та тонів, корегування та збільшення різкості зображення.

Перегляд гістограм та значень пікселів

Про гістограми

Гістограма ілюструє розподіл пікселів по зображенню, відображаючи кількість пікселів на кожному рівні яскравості кольору. Гістограма показує, чи містить зображення достатньо деталей в тіні (в лівій частині гістограми), напівтонах (посередині) та світлих тонах (в правій частині), для внесення необхідних корегувань.

Гістограма також дає стислий огляд градаційної шкали зображення або *тип тональності* зображення. Зображення із темними тонами мають більше деталей в тіні, зображення зі світлими тонами мають більше деталей в світлих тонах, а зображення з середніми тонами мають більше деталей в напівтонах. Зображення с повною градаційною шкалою має кількість пікселів в усіх областях. Визначення градаційної шкали допомагає визначити відповіді тональні зміни, що необхідно внести.



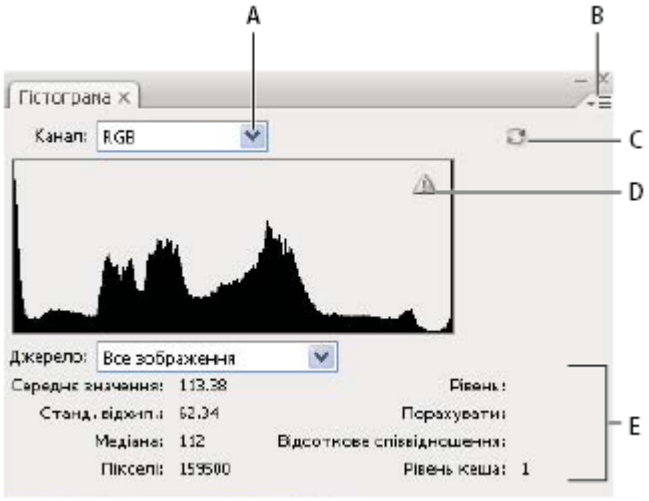
Читання гістограми
***А.** Світлина із занадто великою витримкою **Б.** Світлина із належною витримкою та повною тональністю **В.** Світлина із занадто малою витримкою*

Палітра "Гістограма" пропонує багато параметрів перегляду відомостей про тональність та кольори зображення. За замовчуванням гістограма відображає градаційну шкалу всього зображення. Щоб побачити гістограму частини зображення, необхідно виділити цю частину.

Можна переглядати гістограму зображення як накладання в діалоговому вікні "Криві", вибравши параметр гістограми в розділі "Параметри відображення кривих".

Огляд палітри "Гістограма"

❖ Виконайте команду "Вікно > Гістограма" або клацніть вкладу "Гістограма", щоб відкрити палітру "Гістограма". За замовчуванням палітра "Гістограма" відкривається у компактному вигляди без елементів керування або статистики, але її вигляд можна налаштувати.



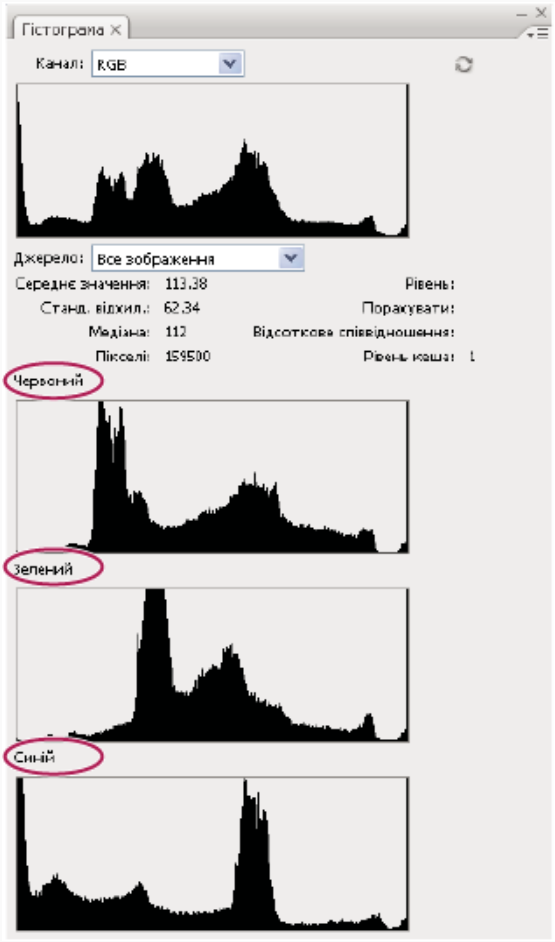
Палітра "Гістограма"
***А.** Меню "Канал" **Б.** Меню "Палітра" **В.** Кнопка "Некероване оновлення" **Г.** Значок "Попередження про кешування даних" **Д.** Статистика*

Налаштування вигляду палітри "Гістограма"

❖ Виберіть вигляд з меню палітри "Гістограма"

Розширений перегляд	**Відображає гістограму зі статистичними даними та елементами керування вибору каналу, представленого гістограмою, параметрами вигляду палітри "Гістограма", оновленням гістограми для відображення некешованих даних та вибору окремого шару в багатошарових документах.**
Компактний вигляд	**Відображає гістограму без елементів керування та статистичних даних. Гістограма представляє ціле зображення.**

Перегляд усіх каналів	**Відображає окремі гістограми каналі на додачу до всіх параметрів розширеного вигляду. Окремі гістограми не включають альфа-канали, плашкові канали або маски.**



Палітра "Гістограма" зі всіма відображеними каналами та прихованою статистикою

Перегляд окремого каналу в гістограмі

Якщо вибраний розширений режим або відкрити всі канали, можна вибрати налаштування з меню "Канал". Photoshop запам'ятовує канал при переключенні з розширеного режиму або режиму перегляду всіх каналів в компактний режим.

- Виберіть окремий канал, щоб побачити гістограму окремого каналу документа, включаючи колірні каналі, альфа-канали та плашкові канали.
- В залежності від колірного режиму зображення, виберіть "RGB", "CMYK" або "Комбінований", щоб переглянути сполучену гістограму всіх каналів. Це стандартний вигляд при першому переході в розширений режим або режим перегляду всіх каналів.
- Якщо зображення є RGB або CMYK, виберіть "Свічення", щоб побачити гістограму, що представляє значення світності або яскравості комбінованого каналу.
- Якщо зображення є RGB або CMYK, виберіть "Кольори", щоб побачити комбіновану гістограму окремих каналів в кольорі.

  В режимі перегляду всіх каналів вибір пунктів меню "Канали" впливає лише гістограму палітри, що знаходиться вище за інших.

Перегляд гістограм каналів в кольорі

❖ В палітрі "Гістограма" виконайте одну з наступних дій:

- В режимі перегляду всіх каналів виберіть "Показати канали в "Колір" меню палітри.
- В розширеному вигляді або режимі перегляду всіх каналів виберіть окремий канал в меню "Канал" та виберіть "Показати канали в "Колір" меню палітри. Якщо перейти в режим компактного вигляду, канал також буде відображатися в кольорі.
- В режимі розширеного вигляду або перегляду всіх каналів виберіть "Кольори" в меню "Канали", щоб побачити комбіновану гістограму каналів в кольорі. Якщо перейти в режим компактного вигляду, комбінована гістограма також буде відображатися в кольорі.

Перегляд статистики гістограми

За замовчуванням палітра "Гістограма" показує статистику в розширеному вигляді та в режимі перегляду всіх каналів.

1 Виберіть "Показувати статистику" в меню палітри "Гістограма".

2 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб переглянути відомості про окреме значення пікселів, наведіть курсор миші на гістограму.
- Щоб переглянути дані про діапазон значень, поведіть мишею по гістограмі, щоб виділити діапазон.

Палітра показує наступні статистичні дані нижче гістограми:

Середнє значення	**Середнє значення яскравості.**
Стандартне відхилення	**Показує, наскільки змінюються значення яскравості.**
Медіана	**Середнє значення в діапазоні значень яскравості.**
Пікселі	**Загальна кількість пікселів, використаних для обчислення гістограми.**
Рівень	**Рівень яскравості області, на яку наведено курсор.**
Лічильник	**Загальна кількість пікселів у відповідному рівні яскравості, на який наведено курсор.**
Відсоткове співвідношення	**Кумулятивна кількість пікселів на або нижче рівня, на який наведено курсор. Це значення виражається у вигляді відсотка від усіх пікселів зображення — від 0% зліва до 100% справа.**
Рівень кеша	**Кеш поточного зображення, що використовувався для створення гістограми. Якщо рівень кешу більший за 1, гістограма відображається швидше, оскільки походить з репрезентативного відбору пікселів зображення (в залежності від збільшення). Рівень кеша оригінального зображення дорівнює 1. На кожному рівні, що більший за 1, чотири суміжні пікселі усереднюються для відображення на одному значення пікселя. Тому кожний рівень має половину розмірів (1/4 від кількості пікселів) попереднього. Якщо програмі Photoshop потрібно виконати швидку апроксимацію, вона використовує один з верхніх рівнів. Натисніть кнопку "Некешоване оновлення", щоб оновити гістограму, використовуючи дійсні пікселі зображення.**

Перегляд гістограми багатошарового документу

1 Виберіть розширений вигляд в меню палітри "Гістограма".

2 Виберіть параметр в меню "Джерело". (Меню "Джерело" недоступно для одношарових документів.)

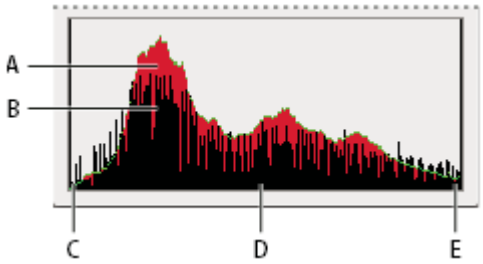
Все зображення	**Показує гістограму всього зображення, включаючи всі шари.**
Вибраний шар	**Показує гістограму шару, що вибраний в палітрі "Шари".**
Композиція налаштовування	**Показує гістограму коригувального шару, вибраного в палітрі "Шари", включаючи всі шари, що знаходяться під коригувальним шаром.**

Перегляд коригувань гістограми

Можна переглянути вплив на гістограму зміни будь-якого кольору або тону.

❖ Виберіть "Попередній перегляд" в діалогових вікнах зміни будь-якого кольору або тону.

В палітрі "Гістограма" буде відображено попередній вигляд гістограми з урахуванням внесених змін.



Перегляд змін гістограми в палітрі "Гістограма"
А. *Оригінальна гістограма* ***Б.*** *Змінена гістограма* ***В.*** *Тіні* ***Г.*** *Середні тони* ***Д.*** *Світлі тони*

Оновлення гістограми

Якщо гістограма зчитана з кешу, а не обчислена по поточному стану документа, з'являється значок попередження про використання даних кешу ⚠. Гістограми, створені по кешу зображення відображаються швидше та базуються на репрезентативних відборах пікселів зображення. Можна встановити *рівень кеша* (від 2 до 8) в налаштуваннях швидкодії.

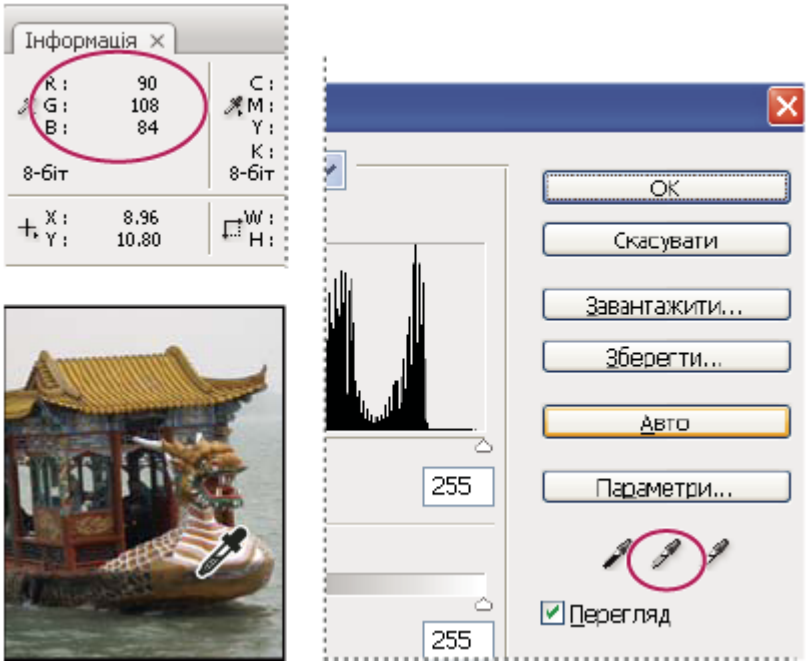
❖ Щоб оновити гістограму та побачити її в урахуванням всіх пікселів оригінального зображення в поточному стані, виконайте одну з наступних дій:

- Двічі клацніть в будь-якому місці гістограми.
- Клацніть значок попередження про використання даних кешу ⚠.
- Натисніть кнопку "Некешоване оновлення" ↻.
- Виберіть "Некешоване оновлення" в меню палітри "Гістограма".

Додаткові відомості про рівень кеша див. в розділі Огляд палітри "Гістограма" на сторінці 152.

Перегляд колірних значень зображення

Можна скористатися палітрою "Інформація", щоб побачити колірні значення пікселів під час корекції кольорів. Під час роботи в діалоговому вікні налаштування кольору на палітрі "Інформація" відображаються два набори колірних значень для пікселів, на які наведений курсор. Значення в лівому стовпці є вихідним колірним значенням. Значення в правому стовпці є колірним значенням після внесення змін.



Використання палітр "Рівні" та "Інформація" для нейтралізування тону зображення

Можна переглянути колір в окремому місці за допомогою інструменту "Піпетка" або за допомогою чотирьох колірних зразків і побачити відомості про колір для одного або декількох місць зображення. Ці зразки зберігаються в зображенні і на них можна посилатися при подальшій роботі навіть після закриття та повторного відкриття зображення.



Колірні зразки та палітра "Інформація"

1 Виконайте команду "Вікно > Інформація", щоб відкрити палітру "Інформація".

2 Виберіть інструмент "Піпетка" або інструмент "Колірні зразки" і, якщо потрібно, виберіть розмір зразка на панелі параметрів. Точковий зразок зчитує значення одного пікселя, інші варіанти зчитують середнє значення для області пікселів.

3 Якщо вибрано інструмент "Колірні зразки" , розмістить до 4 зразків на зображенні. Клацніть місце, де необхідно розмістити зразок.

4 Відкрийте діалогове вікно налаштування (в "Зображення" > "Коригування").

5 Внесіть необхідні зміни та перед їх застосуванням перегляньте початкові і кінцеві колірні значення в палітрі "Інформація":

- Щоб переглянути колірні значення за допомогою інструмента "Піпетка" , перемістіть курсор на область зображення, яку необхідно перевірити. При відкритті діалогового вікна активується інструмент "Піпетка" за

межами діалогового вікна. Користувач все ще має доступ до елементів керування прокруткою, а також може використовувати інструменти "Рука" та "Масштаб" за допомогою комбінацій клавіш.

- Колірні значення колірних зразків можна знайти в нижній половині палітри "Інформація". Щоб помістити додаткові колірні зразки на зображення при відкритому діалоговому вікні, клацніть зображення, утримуючи клавішу Shift.

Палітра "Колір" також показує колірне значення пікселів під піпеткою.

Налаштування колірних зразків

Після додавання колірного зразка можна пересунути, видалити або сховати дані про нього, що відображаються в палітрі "Інформація".

Переміщення або видалення колірного зразка

1 Виберіть інструмент "Колірний зразок" .

2 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб перемістити колірний зразок, перетягніть його на нове місце.
- Щоб видалити колірний зразок, перетягніть зразок у вікно документу. Або, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS), щоб курсор прийняв вигляд ножиць, клацніть зразок.
- Щоб видалити всі колірні зразки, натисніть кнопку "Очистити" на панелі параметрів.
- Щоб видалити колірний зразок, якщо відкрите діалогове вікно налаштування, утримуйте клавіші Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS) та клацніть зразок.

Приховати або показати колірні зразки зображення

❖ Виберіть команду "Перегляд" > "Допоміжні елементи". Галочка свідчить про те, що колірні зразки видимі.

Зміна виводу даних колірного зразка на панелі "Інформація"

- Щоб показати або приховати дані колірних зразків в панелі "Інформація", виберіть в меню палітри пункт "Колірні зразки". Галочка свідчить, щоб дані про колірні зразки відображаються.
- Щоб змінити колірний простір, в якому колірний зразок показує значення, наведіть курсор на значок колірного зразка в панелі "Інформація", натисніть і утримуйте кнопку миші та виберіть інший колірний простір з меню.

Відомості про налаштування кольорів

Перед коригуванням кольору й відтінків

Потужні інструменти Photoshop можуть покращити, відновити та виправити колір та тональність (яскравість та контраст) зображення. Нижче приведена корисна інформація, яку необхідно прочитати перед внесенням змін в кольори або тональність.

- Працюйте лише з монітором, що належним чином відкалібрований та підготовлений. Цей пункт є обов'язковим при роботі з важливими зображеннями. Інакше зображення на моніторі може відрізнятися від надрукованого.
- При внесенні будь-яких змін в кольори або тональність зображення деякі дані зображення видаляються. Тому рекомендується підходити з розумом до кількості виправлень зображення.
- При виконанні важливої роботи та для максимального збереження даних зображення рекомендується працювати із 16-розрядними зображеннями (16 біт на канал), а не з 8-розрядними. При внесені змін в кольори та тональність деякі дані втрачаються. Втрата даних зображення є більш критичною в 8-розрядних зображеннях, ніж в 16-розрядних. Зазвичай 16-розрядні зображення мають більший розмір файлу, ніж 8-розрядні.
- Дублюйте або робіть копію файлу зображення. Робота з копією зображення зберігає оригінал на випадок, якщо знадобиться зображення в початковому стані.

- Видаляйте будь-які дефекти з зображення, наприклад цятки від пилу, плями та подряпини, перед налаштуванням кольорів та тональності.
- Заплануйте використання коригувальних шарів для налаштування градаційної шкали та балансу кольорів зображення замість застосування змін безпосередньо до шару зображення. Коригувальні шари дозволяють відмінити зміни та внести необхідні коригування тональності без видалення даних з шару зображення. Пам'ятайте, що використання коригувальних шарів збільшує розмір файлу зображення та потребує більше оперативної пам'яті.
- Відкрийте палітру "Інформація" або "Гістограма" в розширеному режимі. Під час оцінки та корегування зображення ці палітри надають цінні відомості про внесені зміни.
- Можна зробити виділення або скористатися маскою для застосування змін кольору та тональності тільки до частини зображення. Ще одним способом застосування змін кольору та тональності до частини зображення є створення документу, компоненти зображення якого розміщуються на різних шарах. Колірні та тональні зміни застосовуються тільки до одного шару і впливають лише на компоненти зображення на цьому шарі.

Корегування зображень

Нижче приведений загальний процес внесення змін тональності та кольору зображення:

1 За допомогою гістограми перевірте якість та градаційну шкалу зображення.

2 Налаштуйте баланс кольору, щоб видалити небажані кольори або виправте занадто насичені або недостатньо насичені кольори. Див. розділ Команди налаштування кольору на сторінці 159.

3 Налаштуйте градаційну шкалу за допомогою діалогового вікна "Рівні" або "Криві".

Почніть корегування тонів з налаштування значень дуже світлих тонів та дуже темних тіней зображення, встановивши загальну градаційну шкалу для зображення. Цей процес відомий як *встановлення світлих тонів та тіней* або *встановлення білих та чорних точок*. Встановлення світлих тонів та тіней зазвичай відповідно перерозподіляє пікселі напівтонів. Однак може знадобитися налаштувати напівтони вручну.

Щоб налаштувати тональність лише в областях тіней та світлих тонів, скористайтеся командою "Освітлення/тіні". Див. розділ Покращення деталізації тіней та освітлення на сторінці 173.

4 (При необхідності) Внесіть інші колірні зміни.

Після виправлення загального колірного балансу зображення можна внести додаткові зміни для покращення кольорів або створення спеціальних ефектів.

5 Зробіть границі зображення різкішими.

В якості одного з останніх кроків можна скористатися фільтром "Контурна різкість", щоб зробити границі зображення чіткішими. Ступінь збільшення різкості залежить від якості зображення, створеного цифровою камерою або сканером. Див. розділ Збільшення різкості зображень на сторінці 212.

6 (При необхідності) Налаштуйте зображення згідно з характеристиками друкарської машини.

Якщо зображення буде друкуватися на друкарській машині і відомі характеристики цієї машини, можна скористатися параметрами діалогового вікна "Рівні" або діалогового вікна "Криві", щоб імпортувати дані світлих тонів та тіней в гами пристрою виводу, наприклад настільний принтер.

Оскільки збільшення різкості збільшує контраст сусідніх пікселів, можлива ситуація, коли деякі пікселі в критичних областях можуть стати недрукованими на друкарській машині, що використовується. Тому рекомендується точно налаштувати параметри виводу після збільшення різкості. Додаткові відомості про налаштування параметрів виводу можна знайти в розділі Встановлення цільових значень світлих тонів та тіней на сторінці 176.

Відео щодо внесення коригувань тональності та освітлення можна знайти за адресою www.adobe.com/go/vid0009_ua та www.adobe.com/go/vid0010_ua.

Команди налаштування кольору

Можна вибирати наступні команди налаштування кольору:

Автоматичний колір Швидко виправляє баланс кольору зображення. Хоча назва команди передбачає автоматичне налаштування, користувач може налаштувати поведінку команди "Автоматичний колір". Див. розділ Видалення відтінку кольору за допомогою автоматичного кольору на сторінці 188.

Рівні Змінює колірний баланс, задаючи розподіл пікселів для окремих колірних каналів. Див. розділ Налаштування кольору за допомогою команди "Рівні" на сторінці 164.

Криві Надає до 14 контрольних точок для налаштування світлих тонів, напівтонів та тіней для окремих каналів. Див. розділ Огляд кривих на сторінці 165.

Фотофільтр Вносить колірні зміни, імітуючи ефекти використання фільтра Kodak Wratten або Fuji перед лінзою камери. Див. розділ Зміна колірного балансу за допомогою команди "Фотофільтр" на сторінці 185.

Баланс кольору Змінює загальну суміш кольорів зображення. Див. Застосування команди "Баланс кольору" на сторінці 186.

Тон/насиченість Налаштовує значення тону, насиченості та освітлення всього зображення або окремих колірних компонентів. Див. розділ Налаштування тону та насиченості на сторінці 170.

Підібрати колір Переносить колір з однієї світлини в іншу, з одного шару в інший та з однієї виділеної області зображення в іншу на тому ж або іншому зображенні. Ця команда також налаштовує шум світності та діапазон кольорів та нейтралізує відтінки кольору в зображенні. Див. розділ Підбір кольорів в різних зображеннях на сторінці 179.

Замінити колір Замінює вказані кольори в зображені на інші. Див. розділ Заміна кольору об'ктів в зображенні на сторінці 182.

Вибірковий колір Налаштовує кількість тріадних кольорів в окремих колірних компонентах. Див. розділ Коригування вибіркових кольорів на сторінці 184.

Змішувач каналів Змінює колірний канал та вносить колірні зміни, які важно зробити за допомогою інших інструментів налаштування кольорів. Див. Міксування колірних каналів на сторінці 182.

Коригування кольору

Всі інструменти налаштування кольорів в Photoshop працюють майже однаково. Вони співставляють поточний діапазон значень пікселів новому діапазону значень. Інструменти розрізняються можливостями керування, що надаються користувачу. Огляд інструментів налаштування кольорів можна знайти в розділі Команди налаштування кольору на сторінці 159.

Існує два способи налаштування кольорів зображення. Можна вибрати команду з підменю "Зображення" > "Коригування". Цей метод назавжди змінює пікселі активного шару.

Другий спосіб більш гнучкий і полягає в використанні коригувального шару. Коригувальні шари дозволяють поекспериментувати з кольорами та тонами, не змінюючи пікселів самого зображення. Зміни кольору та тонів робляться на коригувальному шарі, який ніби накриває шари зображення.

1. Якщо необхідно відкоригувати частину зображення, виділіть необхідну область. Якщо область не виділена, зміни застосовуються до всього зображення.
2. Виконайте одну з таких дій:
- Виберіть пункт "Зображення" > "Коригування", а потім - необхідну команду з підменю.
- Створити коригувальний шар. (Див. розділ Створення коригувальних шарів та шарів заливу на сторінці 315.)
- Двічі клацніть мініатюру існуючого коригувального шару на панелі "Шари".
3. Щоб побачити ефект від змін зображення перед їх прийняттям, натисніть "Попередній перегляд" в діалоговому вікні "Корегування кольору".

Щоб відмінити зміни, не закриваючи діалогове вікно налаштування кольору, натисніть та утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб змінити кнопку "Скасувати" на "Відновити". Після цього натисніть кнопку "Відновити". Після цього значення в діалоговому вікні повернуться до попередніх значень.

Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування

Можна зберегти параметри налаштування кольору та застосувати їх до інших зображень. Якщо параметри налаштування кольору зберігаються за допомогою команди "Підібрати колір", див. розділ Підбір кольорів в різних зображеннях на сторінці 179.

- Щоб зберегти параметри, натисніть кнопку "Зберегти" в діалоговому вікні налаштування. В діалогових вікнах "Криві", "Чорно-білий" або "Змішувач каналів" виберіть в меню "Палітра" команду "Зберегти стиль". Введіть ім'я та натисніть кнопку "Зберегти".
- Щоб застосувати збережені параметри, натисніть кнопку "Завантажити" в діалоговому вікні налаштування. Знайдіть на завантажте збережений файл налаштувань. В діалогових вікнах "Криві", "Чорно-білий" або "Змішувач каналів" збережені стилі можна знайти в меню "Стилі". Виберіть команду "Завантажити стиль" в параметрі "Стиль", щоб завантажити відсутній у спливаючому меню "Стиль" стиль з іншого місця.

Якщо часто необхідно застосовувати однакові налаштування, рекомендується зберегти та застосовувати їх в якості дії або створити дроплет.

Виправлення кольорів в CMYK та RGB

Хоча можна виконувати всі виправлення кольорів та тонів в режимі RGB та більшість з них в режимі CMYK, необхідно уважно обирати режим. Уникайте застосування декількох перетворень між режимами, оскільки колірні значення округлюються при кожному перетворенні. Зображення RGB, що використовуються на екрані, не потрібно перетворювати на CMYK. Зображення CMYK, які будуть розділені та надруковані, не потребують змін кольору, зроблених в режимі RGB.

Якщо необхідно перетворити зображення з одного режиму в інший, виконайте більшість тональних та колірних виправлень в режимі RGB, а режим CMYK використайте для точного налаштування. Переваги роботи в режимі RGB:

- Економія пам'яті та підвищення продуктивності за рахунок меншої кількості каналів.
- RGB має ширший вибір кольорів ніж CMYK, і більше кольорів зберігаються після налаштування.

  Можна переглянути складні кольори CMYK та форми кольороподілу за допомогою робочого простору CMYK в діалоговому вікні "Параметри кольорів". Також можна переглянути кольори за допомогою користувацького колірного профілю CMYK.

Можна відредагувати зображення в режимі RGB в одному вікні та переглядати те саме зображення і кольорах CMYK в іншому вікні. Виконайте команду "Вікно > Впорядкувати > Нове вікно для (ім'я файлу)", щоб відкрити друге вікно. Виберіть "Робочий простір CMYK" для "Параметри кольоропроби", потім виконайте команду "Перевірити колір", щоб увімкнути попередній перегляд CMYK в одному з вікон.

Визначення кольорів поза межами гами

Гама — це діапазон кольорів, які система кольорів може відображати або друкувати. Колір, що відображається в режимі RGB може *не входити в гаму* і не друкуватися в режимі CMYK.

В режимі RGB можна дізнатися, чи входить колір в гаму наступним чином:

- В палітрі "Інформація" знак оклику з'являється поруч зі значеннями CMYK, коли курсор миші знаходиться над кольором, що не входить в гаму.
- В палітрі кольорів та палітрі "Колір" з'являється трикутник попередження ⚠. Коли виділяється колір, що не входить в гаму, показується найближчий еквівалент CMYK. Щоб вибрати еквівалент CMYK, клацніть трикутник або групу кольорів.

  Photoshop автоматично використовує кольори гами під час перетворення зображення з RGB на CMYK. Також можна визначити кольори поза межами гами в зображенні або виправити їх вручну перед перетворенням на CMYK. Можна скористатися командою "Попередження про вихід за межі гами", щоб виділити кольори поза межами гами.

Пошук кольорів поза межами гами

1. Виберіть пункт "Вигляд > Параметри кольоропроби", виберіть профіль кольоропроби, на якому необхідно базувати попередження про вихід з гами.
2. Виберіть команду "Вигляд > Попередження про вихід з гами".

   Всі пікселі за межами гами поточного простору профілю кольоропроби будуть виділені.

Зміна кольору попередження про вихід з гами

1 Виконайте одну з таких дій:

- (Windows) Виберіть команду "Правка" > "Уподобання" > "Прозорість і гами".
- (Mac OS) Виберіть команду "Photoshop" > "Уподобання" > "Прозорість і гами".

2 В розділі "Попередження про вихід з гами" клацніть поле кольору, щоб відкрити палітру кольорів. Виберіть новій колір попередження та натисніть кнопку "ОК".

Для досягнення найкращих результатів використовуйте колір, що відсутній на зображенні.

3 Введіть значення в текстове поле "Прозорість" та натисніть кнопку "ОК".

Використовуйте цей параметр, щоб змінити рівень показу нижчого зображення. Дозволені величини знаходяться в діапазоні від 1 до 100%.



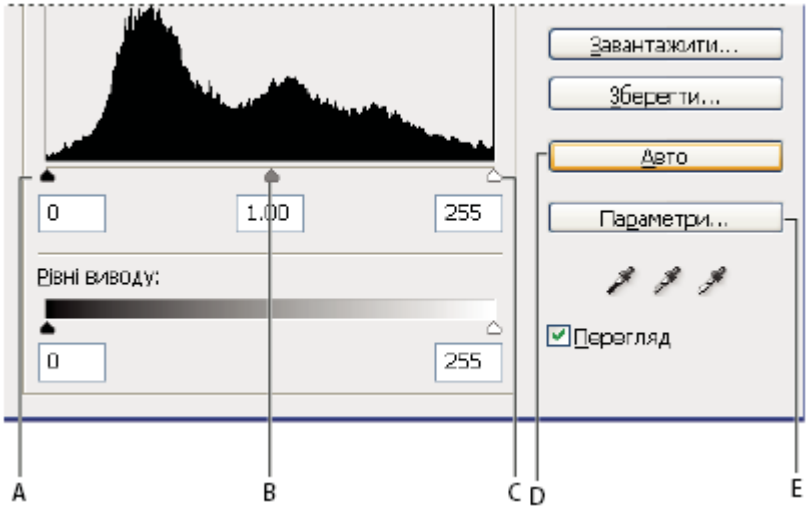
Оригінальне зображення та перегляд кольорів, що виходять за межі гами, з синім кольором попередження про вихід з гами

Налаштування кольору та тону зображення

Огляд команди "Рівні"

Діалогове вікно "Рівні" використовується для виправлення градаційної шкали та колірного балансу зображення за допомогою змінення яскравості рівнів тіней зображення, напівтонів та світлих тонів. Гістограма "Рівні" є наочною рекомендацією по налаштуванню основних тонів зображення. Додаткові відомості про читання даних гістограми див. в розділіПро гістограми на сторінці 152.

Можна застосовувати параметрі діалогового вікна "Рівні" до інших зображень. Див. розділ Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування на сторінці 160.



Діалогове вікно "Рівні"
***А.** Тіні **Б.** Напівтони **В.** Світлі тони **Г.** Застосувати автоматичне корегування кольору **Д.** Відкриття діалогового вікна "Параметри автоматичного корегування кольору"*

Налаштування градаційної шкали за допомогою рівнів

Два зовнішні повзунки "Рівні введення" співставляють чорну точку та білу точку параметрам повзунків "Вивід". За замовчуванням повзунки "Вивід" встановлені в 0 — пікселі повністю чорні, та в рівень 255 — пікселі повністю білі. Тому в стандартному положенні для повзунків "Вивід" переміщення чорного повзунка введення співставляє значення з рівнем 0, а переміщення повзунка білої точки співставляє значення пікселя з рівнем 255. Інші рівні розподіляються між рівнями 0 та 255. Такий розподіл збільшує градаційну шкалу зображення, що призводить до збільшення загального контрасту зображення.

***Примітка:** При вирізанні тіней пікселі є повністю чорними без деталей. При вирізанні світлих тонів пікселі є повністю білими без деталей.*

Середній повзунок введення налаштовує гаму зображення. Він переміщує напівтони (рівень 128) та змінює значення яскравості середнього діапазону сірих тонів без істотного змінення світлих тонів та тіней.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Рівні".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Рівні". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

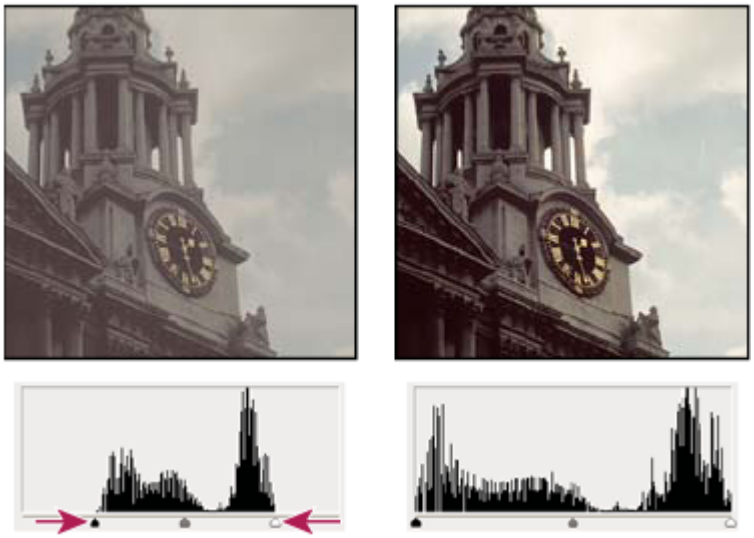
2 Щоб налаштувати тони для окремого колірного каналу, виберіть параметр в меню "Канал".

Щоб відредагувати декілька колірних каналів одночасно, виділіть всі канали, утримуючи клавішу Shift, в палітрі "Канали" перед виконанням команди "Рівні". Після цього в меню "Канал" з'являться скорочення для цільових каналів — наприклад CM для блакитного (cyan) та пурпурового (magenta). В меню також містяться окремі канали для вибраної комбінації. Плашкові канали та альфа-канали необхідно редагувати окремо. Пам'ятайте, що цей метод не працює в "Рівні" коригувального шару.

3 Щоб налаштувати тіні та світлі тони вручну, перетягніть повзунки "Рівні введення" чорної та білої точок на границю першої групи пікселів на будь-якому боці гістограми.

Наприклад, якщо перемістити повзунок чорної точки вправо на рівень 5, Photoshop співставить всі пікселі на рівні 5 та нижче з рівнем 0. Так само, якщо перемістити повзунок білої точки вліво на рівень 243, Photoshop співставить всі пікселі на рівні 243 та вище з рівнем 255. Співставлення впливає на найтемніші та найсвітліші пікселі кожного каналу. Відповідні пікселі в інших каналах налаштовуються пропорційно, щоб уникнути зміни колірного балансу.

***Примітка:** Також можна ввести значення безпосередньо в перше та третє текстові поля "Рівні введення".*

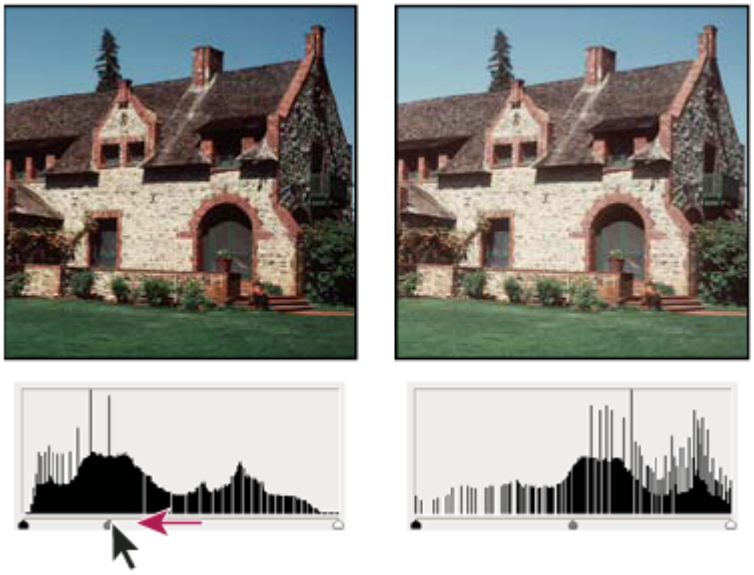


Налаштування чорних та білих точок за допомогою повзунків "Рівні введення"

4 Щоб налаштувати напівтони, скористайтеся середні повзунком введення, щоб налаштувати гаму.

Пересунення середнього повзунка введення вліво робить загальне зображення світлішим. Цей повзунок співставляє нижчий (темніший) рівень з середнім рівнем між повзунками виводу. Якщо повзунки виводу знаходяться в стандартному положенні (0 та 255), середня точка знаходиться на рівні 128. В цьому прикладі тіні розповсюджуються для заповнення градаційної шкали з 0 по 128, а світлі тони стискаються. Пересунення середнього повзунка введення вправо має протилежний ефект, роблячи зображення темнішим.

Примітка: *Також можна ввести значення налаштування гами безпосередньо в середнє текстове поле "Рівні введення".*



Пересунення середнього повзунка змінює гаму зображення

5 Натисніть кнопку "OK".

Можна переглянути змінену гістограму в палітрі "Гістограма".

Налаштування кольору за допомогою команди "Рівні"

1 Виконайте одну з наступних дій, щоб відкрити діалогове вікно "Рівні":

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Рівні".

- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Рівні". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

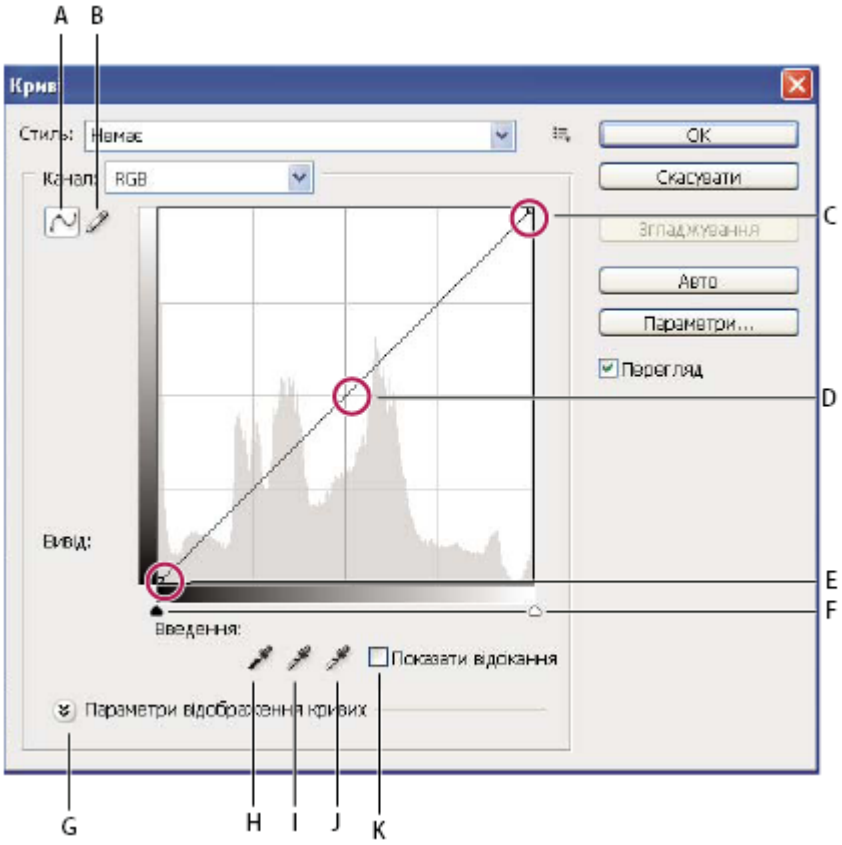
2 Щоб нейтралізувати відтінок кольору, виконайте одну з наступних дій:

- Двічі клацніть інструмент "Встановлення сірої точки піпетки" в діалоговому вікні "Рівні", щоб відкрити Adobe Color Picker. Введіть значення, які необхідно призначити нейтральному сірому, та натисніть кнопку "ОК". Після цього клацніть частину зображення, яка має бути нейтрально сірою.
- Натисніть у діалоговому вікні "Рівні" кнопку "Параметри". Клацніть зразок кольору "Напівтони", щоб відкрити Adobe Color Picker. Введіть значення, які необхідно призначити нейтральному сірому, та натисніть кнопку "ОК". Перевагою цього методу є можливість попередньо побачити результат призначення значень.

  В загалі для досягнення нейтрального сірого кольору, необхідно призначити рівні значення колірних компонентів. Наприклад, призначте однакові значення червоного, зеленого та синього, щоб отримати нейтральний сірий колір в зображенні RGB.

Огляд кривих

Можна використовувати діалогове вікно "Криві" або "Рівні" для налаштування всієї градаційної шкали зображення. Діалогове вікно "Криві" дозволяє налаштувати до 14 різних точок градаційної шкали зображення (від тіней до світлих тонів). Діалогове вікно "Рівні" має тільки три налаштування (біла точка, чорна точка, гама). Також можна використовувати діалогове вікно "Криві" для точного налаштування окремих колірних каналів зображення. Можна зберегти параметри діалогового вікна "Криві" у вигляді стилів. Див. розділ Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування на сторінці 160.

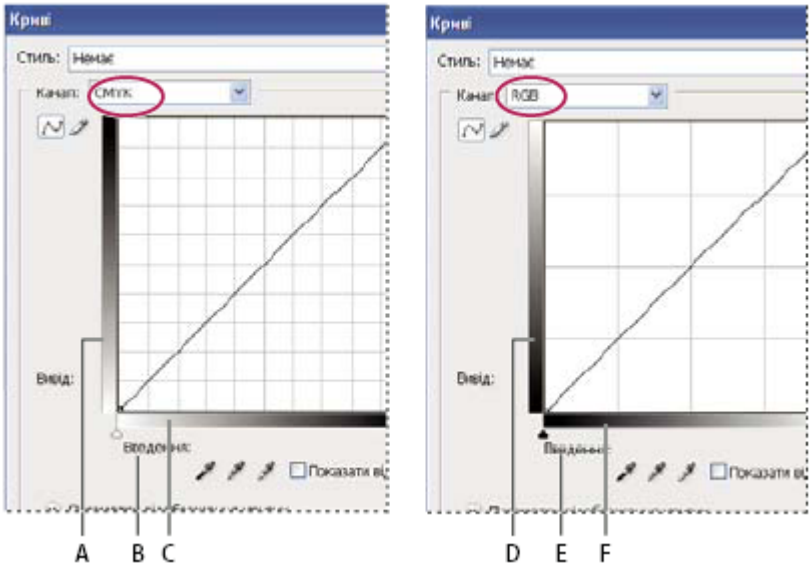


Діалогове вікно "Криві"
***А.** Налаштування кривої шлях додання точок. **Б.** Малювання кривою олівцем. **В.** Світлі тони **Г.** Напівтони **Д.** Тіні **Е.** Повзунки чорної та білої точок. **G.** Параметри відображення кривої **Н.** Встановити чорну точку. **І.** Встановити сіру точку. **J.** Встановити білу точку. **К.** Показати відсікання*

В діалоговому вікні "Криві" градаційна шкала представлена у вигляді прямої діагональної базової лінії, оскільки рівні введення (вихідні значення яскравості пікселів) та рівні виводу (нові значення кольорів) є ідентичними.

Примітка: *Після внесення змін до градаційної шкали в діалоговому вікні "Криві" Photoshop продовжує показувати базову лінії для довідки. Щоб сховати базову лінію, зніміть прапорець "Показувати базову лінію" в параметрах сітки кривої.*

Горизонтальна вісь графіку представляє рівні введення, а вертикальна — рівні виводу.



Стандартні діалогові вікна "Криві" для зображень CMYK та RGB
А. *Стандартна орієнтація смуги тонального виводу CMYK* ***Б.*** *Значення введення та виводу CMYK у відсотках* ***В.*** *Стандартна орієнтація смуги тонального введення CMYK* ***Г.*** *Стандартна орієнтація смуги тонального виводу RGB* ***Д.*** *Значення вводу та виводу RGB в рівнях яскравості* ***Е.*** *Стандартна орієнтація смуги тонального вводу RGB*

Встановлення параметрів відображення кривої

Можна керувати виглядом сітки кривої за допомогою параметрів відображення кривої.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Криві".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Криві". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

2 Розкрийте "Параметри відображення кривої" та виконайте одну з наступних дій:

- Щоб змінити значення та відсотки яскравості на протилежні, виберіть "Показати інтенсивність освітлення (0-255)" або "Показати кількість пігменту/фарби %". Криві показують значення яскравості для зображень RGB в діапазоні від 0 до 255 з чорним (0) в нижньому лівому куту. Відсотки для зображень CMYK відображаються в діапазоні від 0 до 100 зі світлими тонами (0%) в лівому нижньому куту. Після зміни значень та відсотків яскравості на протилежні, 0 стане нижнім правим кутом для зображень RGB, а 0% стане нижнім правим кутом для зображень CMYK.
- Щоб показати лінії сітки з кроком 25%, виберіть "Проста сітка", а з кроком 10% — "Детальна сітка".

Щоб змінити крок ліній сітки, клацніть сітку, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option(Mac OS).

- Щоб побачити криві колірних каналів накладених на складну криву, виберіть "Показувати перекриття каналів".
- Щоб побачити накладання гістограми, виберіть "Показувати гістограму". Додаткові відомості про читання даних гістограми див. в розділіПро гістограми на сторінці 152.
- Щоб показати базову лінію, намальовану на сітці під кутом 45 градусів, виберіть "Показувати базову лінію".
- Щоб показати горизонтальні та вертикальні лінії для полегшення вирівнювання точок при перетягуванні відносно гістограми або сітки, виберіть "Показувати лінії перетину".

Налаштування кольору та тональності за допомогою кривих

Можна налаштувати тональність та колір зображення, змінивши форму кривої в діалоговому вікні "Криві". Переміщення кривої вверх або вниз робить зображення світлішим або темнішим, в залежності від того, рівні чи відсотки відображаються в діалоговому вікні. Крутіші відрізки кривої представляють області більшого контрасту, а більш прямі — області нижчого контрасту.

Якщо в діалоговому вікні "Криві" відображаються рівні, а не відсотки, світлі тони представлені у верхньому правому куті графіку. Переміщення точки в верхню частину кривої змінює світлі тони, в центр кривої — напівтони, а в нижню частину — тіні. Щоб зробити світлі тони темнішими, перемістіть точку вниз біля вершини кривої. Переміщення точки вниз або вправо співставляє значення вводу нижчому значенню виводу, що призводить до темнішання зображення. Щоб зробити тіні світлішими, перемістіть точки вверх біля низу кривої. Переміщення точки вгору або вліво співставляє нижче значення вводу вищому значенню виводу, що призводить до світлішання зображення.

Примітка: *Частіше за все необхідно вносити лише невеликі зміни в криву для коригування тонів та кольорів.*

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Криві".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Криві". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару

2 (В разі необхідності) Щоб налаштувати баланс кольору зображення, виберіть канал або канали, які необхідно налаштувати з меню "Канал".

Щоб відредагувати декілька колірних каналів одночасно, виділіть всі канали, утримуючи клавішу Shift, в палітрі "Канали" перед виконанням команди "Криві". Після цього в меню "Канал" з'являться скорочення для цільових каналів — наприклад CM для блакитного (cyan) та пурпурового (magenta). В меню також містяться окремі канали для вибраної комбінації. Цей метод не працює для кривої коригувального шару.

Примітка: *Виберіть "Перекриття каналів" в параметрах відображення кривої, щоб побачити криві колірного каналу, накладені на складену криву.*

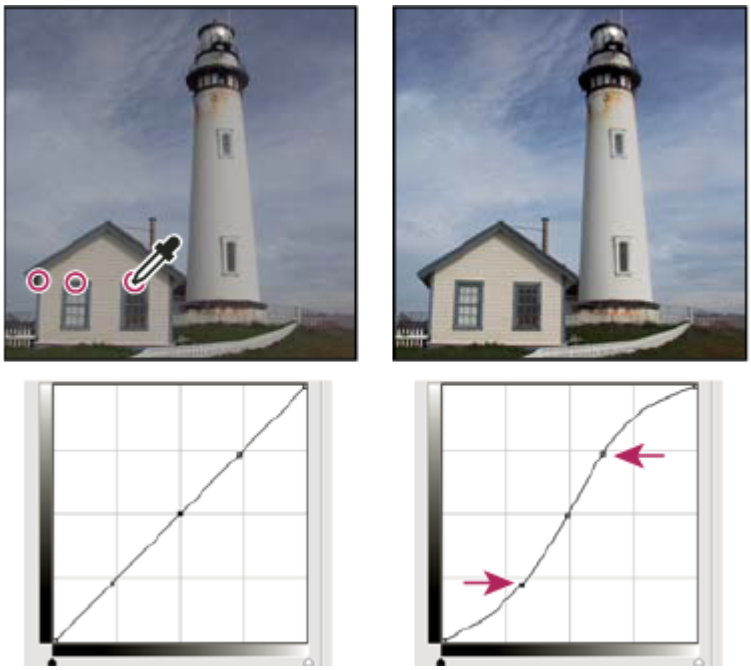
3 Щоб додати точки кривої, виконайте одну з наступних дій:

- Клацніть саму криву.
- (Для зображень RGB) Клацніть, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), піксель зображення.

Це найкращий спосіб додання точок, якщо необхідно зберегти або змінити окремі деталі зображення RGB.

Щоб визначити області, які відсікаються (повністю чорні або повністю білі), виберіть "Показати відсікання".

Можна додати до 14 контрольних точок на кривій. Щоб видалити контрольну точку, витягніть її за межі графіку, виберіть її та натисніть клавішу Delete або клацніть, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS). Кінцеві точки кривої видалити неможливо.



Клацніть, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), три області зображення, щоб додати точки до кривої. Світлішення світлих тонів та темнішання тіней представляється у вигляді S-кривої, де контраст зображення збільшується.

Щоб визначити найсвітлішу та найтемнішу області зображення RGB, перетягніть вздовж зображення. В діалоговому вікні "Криві" відображаються значення яскравості області, на яку наведений курсор миші, та відповідне місце на кривій. Перетягування курсору вздовж зображення CMYK показує відсотки в палітрі "Колір", якщо вона налаштована на відображення значень CMYK.

4 Щоб змінити форму кривої, виконайте одну з наступних дій:

- Клацніть точку та перетягніть криву так, щоб досягти потрібного кольору та тону. Натисніть клавішу Shift та перетягніть, щоб перемістити криву горизонтально та вертикально.
- Клацніть точку кривої та введіть значення в текстові поля "Ввід" та "Вивід".
- Виберіть олівець наверху діалогового вікна та намалюйте нову криву. Можна утримувати клавішу Shift, щоб зробити з кривої пряму лінії, та клацнути для визначення кінцевих точок. Після завершення натисніть "Згладити", щоб згладити криву.

  Точки на кривій залишаться закріпленими, доки не будуть переміщені. В результаті можна налаштовувати одну тональну область, не впливаючи на інші.

Застосування автоматичного коригування

Можна застосувати автоматичне коригування кольорів за допомогою параметрів діалогового вікна "Параметри автоматичного корегування кольору". Можна застосувати до зображення автоматичне коригування кольору, контрасту та рівнів. Додаткові відомості про ці параметри див. в розділі Параметри автоматичного налаштування на сторінці 188.

Встановлення чорних та білих точок

Використовуйте повзунки "Чорний" та "Білий" для швидкого встановлення чорних та білих точок. Наприклад, якщо перемістити повзунок чорної точки вправо на рівень 5, Photoshop співставить всі пікселі на рівні 5 та нижче з рівнем 0. Так само, якщо перемістити повзунок білої точки вліво на рівень 243, Photoshop співставить всі пікселі на рівні 243 та вище з рівнем 255. Співставлення впливає на найтемніші та найсвітліші пікселі кожного каналу. Відповідні пікселі в інших каналах налаштовуються пропорційно, щоб уникнути зміни колірного балансу.

❖ Перетягніть повзунки чорної та білої точок в будь-яке місце вздовж вісі. Під час перетягування, зверніть увагу, що змінюються вхідні значення. Щоб переглянути відсікання під час налаштування чорних та білих точок, виберіть "Показати відсікання" в діалоговому вікні "Криві" або утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) під час перетягування повзунків.

Комбінації клавіш: Діалогове вікно "Криві"

Можна використовувати наступні комбінації клавіш в діалоговому вікні "Криві":

- Щоб встановити точку на кривій поточного каналу, вказаного в діалоговому вікні "Криві", клацніть зображення, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).
- Щоб встановити точки на кривій для обраного кольору в кожному каналі колірного компонента (але не в комбінованому каналі), клацніть зображення, утримуючи клавіші Shift та Ctrl (Windows) або Shift та Command (Mac OS).
- Щоб виділити декілька точок, утримуйте клавішу Shift при виділенні точок. Виділені точки мають чорни колір.
- Щоб зняти виділення зі всіх точок кривої, клацніть сітку або натисніть Ctrl-D (Windows) або Command-D (Mac OS).
- Щоб перемістити виділені точки кривої, використовуйте клавіші зі стрілками.
- Щоб перейти до наступної контрольної точки кривої, натисніть кнопку зі стрілкою вправо.
- Щоб перейти до попередньої контрольної точки кривої, натисніть кнопку зі стрілкою вліво.

Коригування кольору за допомогою піпеток

Можна використовувати піпетки в діалогових вікнах "Рівні" та "Криві" для виправлення відтінку кольору — небажаного відтінку через надмір кольору (червоного, зеленого, синього або блакитного, пурпурового, жовтого). Простіше збалансувати колір зображення, спочатку виявивши область, яка має бути нейтральною, та видаливши відтінок кольору з області. В залежності від зображення можна скористатися одним або трьома піпетками. Піпетка працює найбільш ефективно на зображенні з нейтралями, що легко виявляються.

Примітка: *Інструмент "Встановлення сірої точки піпетки" використовується для виправлення кольору і недоступний під час роботи із зображеннями в градаціях сірого.*

Для отримання найкращих результатів не використовуйте піпетки в зображеннях, що потребують великої кількості налаштувань для співставлення пікселя з максимальним значенням світлого тону або максимальним значенням тіні.

Важливо: *Використання піпеток відміняє будь-які попередні налаштування, зроблені в "Рівнях" або "Кривих". Якщо необхідно скористатися піпеткою, краще за все скористатися ними в першу чергу, а потім точніше налаштувати за допомогою повзунків рівнів або точок кривих.*

1. Визначить область світлого тону, напівтону та тіні, яка має бути нейтрально сірою. В залежності від зображення та необхідного результату може знадобитися визначити тільки одну область.

   Скористайтеся колірним зразком, щоб помітити нейтральну область, яку потім можна клацнути інструментом "Піпетка".

2. Відкрийте діалогове вікно "Рівні" або "Криві". Виконайте команду "Зображення" > "Коригування" та виберіть "Рівні" або "Криві". Також можна скористатися коригувальним шаром.

3. Двічі клацніть інструмент "Встановити чорну точку" , інструмент "Встановити сіру точку" або інструмент "Встановити білу точку" . За допомогою Adobe Color Picker вкажіть нейтральний цільовий колір.

   Якщо ви працюєте в RGB, введіть однакове значення для R, G та B, щоб вказати нейтральний колір. Нейтральний колір має бути якомога ближчим до значено колірного зразка.

   Якщо необхідно зберегти окремі деталі в тіні або світлому фону, вкажіть значення для інструментів "Встановити чорну точку" та "Встановити білу точку", які входять в гаму пристрою виводу (друкувальна машина, лазерний принтер і т.д.).

4. Націленою піпеткою клацніть нейтральну область, визначену раніше. Переконайтеся, що використовується відповідний інструмент для тіні та світлого фону.

5. Якщо необхідно, повторіть кроки 3 та 4 з іншою піпеткою. Клацніть вибрану піпетку, щоб зняти виділення.

6. Якщо необхідно, внесіть остаточні виправлення в діалоговому вікні "Рівні" або "Криві".

7. Натисніть кнопку "OK". Якщо визначені нові цільові кольори для піпетки, Photoshop запитує, чи необхідно зберегти їх як стандартні.

Налаштування тону та насиченості

Команда "Тон/насиченість" дозволяє налаштовувати тон, насиченість та яскравість окремого колірного компонента зображення або одночасно налаштовувати всі кольори зображення. Ця команда особливо корисна для точного налаштування кольорів в зображеннях CMYK для їх включення в гаму пристрою виводу.

Можна зберігати параметри діалогового вікна "Тон/насиченість" та завантажувати їх для налаштування інших зображень. Додаткові відомості див. в розділі Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування на сторінці 160.

Застосування команди "Тон/насиченість"

1 Виконайте одну з таких дій:

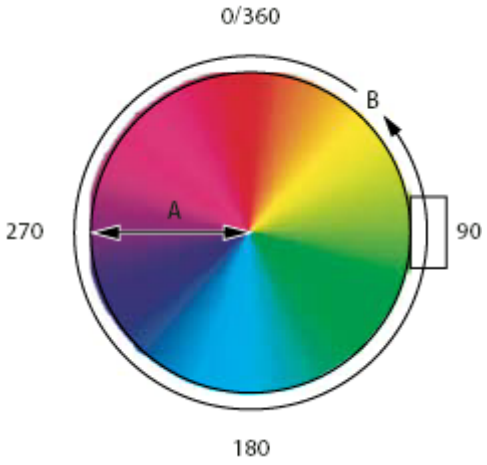
- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Тон/насиченість".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Тон/насиченість". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару. Дві колірні шкали в діалоговому вікні представляють кольори в порядку, в якому вони з'являються в колірному колі. Верхня колірна шкала показує колір до налаштування, а нижня — вплив налаштування на всі тони при повному насичені.

2 Виберіть кольори для налаштування за допомогою спливаючого меню "Правка":

- Виберіть "Головний", щоб налаштувати одразу всі кольори.
- Виберіть один з інших готових колірних діапазонів для кольору, який необхідно налаштувати. Щоб змінити колірний діапазон, див. розділ Налаштування тону та насиченості на сторінці 170.

3 Для "Тон" введіть значення або перетягніть повзунок до потрібного кольору.

Значення, що показані в текстовому полі, віддзеркалюють градус обернення навколо кола від оригінального кольору пікселя. Додатнє значення свідчить про обертання за годинниковою стрілкою, а від'ємне — проти. Дозволені величини знаходяться в діапазоні від -180 до +180.



Колірне коло
А. *Насиченість* ***Б.*** *Тон*

4 Для "Насиченість" введіть значення або пересуньте повзунок вправо, щоб збільшити насиченість, або вліво, що зменшити її.

Колір змінюється від або до центру колірного кола. Дозволені значення знаходяться в діапазоні від -100 (відсоток зменшення насиченості, похмуріші кольори) до +100 (відсоток збільшення насиченості).

5 Для "Освітлення" введіть значення або пересуньте повзунок вправо, щоб збільшити освітлення (додає білого кольору) або вліво, щоб зменшити його (додає чорного кольору). Дозволені значення знаходяться в діапазоні від -100 (відсоток чорного) до +100 (відсоток білого).

Примітка: *Натисніть кнопку "Відновити", щоб відмінити зміну параметрів в діалоговому вікні "Тон/насиченість". Натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб змінити кнопку "Відмінити" на "Відновити".*

Встановлення діапазону кольорів, налаштованих командою "Тон/насиченість"

1 Виконайте одну з таких дій:

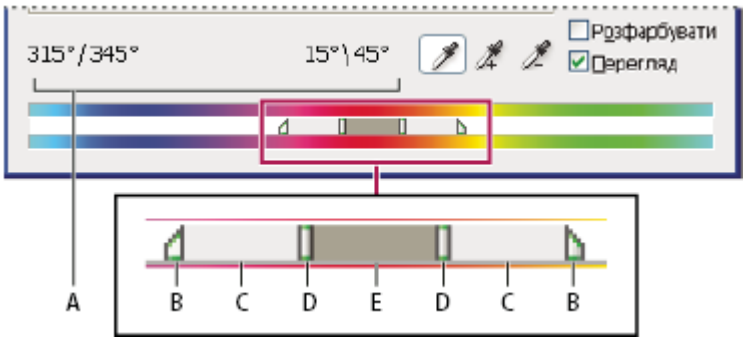
- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Тон/насиченість".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Тон/насиченість". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

2 В діалоговому вікні "Тон/насиченість" виберіть колір з меню "Правка".

В діалоговому вікні з'являться чотири значення колірного кола (в градусах). Вони відповідають повзункам налаштування, що знаходяться між колірними шкалами. Два внутрішніх вертикальних повзунки визначають колірний діапазон. Два зовнішні трикутні повзунки показують, де налаштування колірного діапазону "спадають" (*спадання* — це розтушовка або звуження налаштувань замість чітко визначеного застосування налаштувань).

3 Для змінення діапазону кольорів можна використовувати інструмент "Піпетка" або повзунки налаштування.

- Клацніть та виділіть зображення за допомогою інструменту "Піпетка" , щоб виділити колірний діапазон. Щоб розширити діапазон, клацніть та виділіть зображення за допомогою інструмента "Додати до зразка піпетки" . Щоб зменшити діапазон, клацніть та виділіть зображення за допомогою інструмента "Видалити зі зразка піпетки" . Коли вибраний інструмент "піпетка", можна також натиснути клавішу Shift, щоб додати до діапазону, або Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб видалити з нього.
- Перетягніть один з білих трикутних повзунків, щоб налаштувати ступінь спадання (розтушовки налаштування), не впливаючи на діапазон.
- Перетягніть область між трикутною та вертикальною шкалою, щоб налаштувати діапазон без впливу на ступінь спадання.
- Перетягніть центральну область, щоб перемістити весь повзунок налаштування (який включає трикутні та вертикальні шкали), щоб виділити різні колірні області.
- Перетягніть одну з вертикальних смуг, щоб налаштувати діапазон колірного компонента. Пересунення вертикальної смуги від центру повзунка налаштування та ближче до трикутника збільшує колірний діапазон та зменшує спадання. Пересунення вертикальної смуги до центру повзунка налаштування та подалі від трикутника зменшує колірний діапазон та збільшує спадання.
- Перетягніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), колірну шкалу, щоб в центрі був інший колір.



Повзунок налаштування "Тон/насиченість"
***А.** Значення повзунка "Тон" **Б.** Налаштовує спадання без впливу на діапазон **В.** Налаштовує діапазон без впливу на спадання **Г.** Налаштовує діапазон кольорів та спадання **Д.** Переміщує весь повзунок*

Якщо пересунуту повзунок налаштування так, щоб він вийшов у інший колірний діапазон, ім'я в меню "Правка" зміниться відповідним чином. Наприклад, якщо вибрати "Жовтий" та змінити його діапазон так, щоб він випав у червону частину колірної шкали, ім'я зміниться на "Червоний 2". Можна перетворити до 6 окремих колірних діапазонів в різні діапазони того ж кольору (наприклад, "Червоний" в "Червоний 6").

***Примітка:** За замовчуванням діапазон кольорів, виділених під час вибору колірного компонента дорівнює 30° завширшки з 30° спадання на іншому боці. Встановлення занадто низького спадання може призвести до сегментації зображення.*

Розфарбувати зображення у градаціях сірого або створити однотонний ефект

1 Для розфарбування зображення у градаціях сірого виконайте команду "Зображення" > "Режим" > "RGB", щоб перетворити зображення на RGB.

2 Виконайте одну з наступних дій, щоб відкрити діалогове вікно "Тон/насиченість":

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Тон/насиченість".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Тон/насиченість". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

3 Виберіть команду "Розфарбувати". Якщо передній колір чорний або білий, зображення перетворюється на червоний тон (0°). Якщо передній колір не чорний або білий, зображення перетворюється на тон поточного переднього кольору. Значення освітлення кожного пікселя не змінюється.

4 (В разі необхідності) Скористайтеся повзунком "Тон", щоб вибрати новий колір. За допомогою повзунків "Насичення" та "Освітлення" налаштуйте насичення та освітлення пікселів.

Перетворення кольорового зображення на чорно-біле

Команда "Чорно-білий" дозволяє перетворити кольорове зображення на зображення в градаціях сірого, зберігаючи повний контроль над перетворенням окремих кольорів. Також можна відтінити градації сірого, застосувавши кольоровий тон до зображення, наприклад для створення ефекту сепія. Команда "Чорно-білий" працює як змішувач каналів, який також перетворює кольорові зображення на чорно-білі, дозволяючи налаштовувати вхідні дані колірних каналів.

Відео про перетворення кольорових зображень на чорно-білі див. на веб-сайті www.adobe.com/go/vid0017_ua.

1 Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Чорно-білий". Photoshop виконує перетворення на стандарті градації сірого, в залежності від кольорів зображення.

2 Вручну підкоригуйте перетворення за допомогою повзунків кольорів, застосуйте автоматичне перетворення або виберіть раніше збережену власну суміш кольорів.

Стиль	**Оберіть готову суміш в градаціях сірого або раніше збережену суміш. Щоб зберегти суміш, виконайте команду "Зберегти стиль" в меню палітри.**
Авто	**Встановлює суміш в градаціях сірого, базуючись на колірних значеннях зображення, максимізуючи розподіл значень сірого. Автоматична суміш частіше за все демонструє відмінні результати або може використовуватися в якості початкової точки для підправлення значень сірого за допомогою повзунків кольорів.**

Повзунки кольорів	**Налаштуйте сірі тони окремих кольорів зображення. Перетягніть повзунок вліво або вправо, щоб зробити сірі тони темнішими або світлішими, відносно оригінального кольору зображення.** • **Планки градації сірого показують, наскільки темним стане колірний компонент при перетворенні на градації сірого.** • **Вказівник миші змінюється на піпетку при його русі над зображенням. Клацніть на області зображення та утримуйте кнопку миші, щоб виділити колірну область для переважаючого в цій області кольору. Клацніть та пересувайте курсор миші, щоб змінити повзунок кольору, роблячи колір темнішим або світлішим. Клацніть та відпустіть, щоб виділити текстове поле для обраного повзунка.** • **Клацніть колірну область, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб повернути окремий повзунок в початкове положення. Натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб змінити кнопку "Відмінити" на "Відновити", натиснення якої відновить всі повзунки кольорів**
Попередній перегляд	**Зніміть прапорець, щоб переглянути зображення в початковому колірному режимі.**

3 Щоб застосувати тон кольору до градацій сірого, виберіть параметр "Відтінок" та налаштуйте тон та насиченість за допомогою відповідних повзунків. Повзунок "Тон" змінює відтінок кольору, а повзунок "Насиченість" робить колір більш або менш концентрованим. Клацніть колірну область, щоб відкрити палітру кольорів та більш точно налаштувати відтінок кольору.

Також див.

Змішування колірних каналів на сторінці 182

Покращення деталізації тіней та освітлення.

Команда "Освітлення/тіні" призначена для коригування світлин з силуетними зображеннями, що утворилися через сильне заднє підсвічення або для виправлення об'єктів, які нечітко зафіксувалися через близькість до спалаху камери. Таке налаштування також можна застосовувати для підсвітлення областей тіні в добре освітлених зображеннях. Команда "Освітлення/тіні" не просто робить зображення світлішим або темнішим, вона освітлює або затемнює в залежності від оточуючих пікселів в тіні або світлому тоні. Тому існують окремі елементи керування для тіней та світлих тонів. Стандартні значення встановлені для виправлення зображень з проблемами заднього підсвічення. Команда "Освітлення/тіні" також має повзунок "Контраст напівтону", параметри "Чорний кліп" та "Білий кліп" для налаштування загального контрасту зображення.



Оригінальне зображення та зображення, до якого застосовано виправлення тіней та світлих тонів

Налаштування тіней та світлих тонів

1 Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Освітлення/тіні".

Встановіть прапорець "Попередній перегляд" в діалоговому вікні, якщо необхідно бачити результати внесення змін.

2 Налаштуйте освітлення, пересуваючи повзунок "Ступінь" або увівши значення в текстове поле "Тіні" або "Світлі тони". Більші значення забезпечують більше освітлення тіней або більше затемнення світлих тонів. Можна налаштувати і тіні, і світлі тони зображення.

3 Для більшого контролю виберіть "Показати інші параметри", щоб внести додаткові зміни.

4 (В разі необхідності) Натисніть кнопку "Зберегти як параметри за замовчуванням", щоб зберегти поточні налаштування та зробити їх стандартними для команди "Освітлення/тіні". Щоб відновити оригінальні стандартні налаштування, утримуйте клавішу Shift і натисніть кнопку "Зберегти як параметри за замовчуванням".

Примітка: *Можна повторно скористатися параметрами "Освітлення/тіні", натиснувши кнопку "Зберегти", щоб зберегти поточні значення параметрів в файл, а потім завантажити їх за допомогою кнопки "Завантажити". Додаткові відомості про збереження та завантаження значень параметрів див. в розділі Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування на сторінці 160.*

5 Натисніть кнопку "OK".

Параметри команди "Освітлення/тіні"

Ширина тонового діапазону Контролює діапазон відтінків у тінях або світлових плямах, що змінюються. Менші значення обмежують регулювання лише темнішими областями для корекції тіней та лише світлішими для корекції світлових плям. Більші значення збільшують діапазон тонів, які будуть далі налаштовані в напівтонах. Наприклад, при 100% повзунок ширини тонового діапазону тіней найбільше впливає на тіні, частково на напівтони та не впливає на найяскравіші світлі тони. Ширина тонового діапазону залежить від зображення. Занадто велике значення може спричинити появу ореолів навколо дуже темних або дуже світлих країв. Стандартні значення намагаються зменшити ці артефакти. Ореоли також можуть з'явитися, якщо встановити занадто великі значення "Ступінь тіні" або "Ступінь світлого фону".

За замовчуванням ширина тонового діапазону має значення 50%. Якщо під час спроби зробити темний об'єкт світлішим помічаєте, що області напівтонів або світлих тонів змінюються занадто сильно, спробуйте зменшити ширину тонового діапазону тіней до нуля, щоб були підсвітлені лише найтемніші області. Якщо ж необхідно зробити світлішими і напівтони, і тіні, збільшіть ширину тонового діапазону тіні до 100%.

Радіус Контролює розмір сусідніх пікселів навколо кожного пікселя. Сусідні пікселі використовуються для визначення того, чи піксель знаходиться в тіні або в світлому тоні. Пересування бігунця ліворуч визначає меншу ділянку, пересування праворуч - більшу. Оптимальний розмір сусідніх пікселів залежить від зображення. Краще за все поекспериментувати з налаштуваннями. Якщо радіус занадто великий, налаштування може призвести до освітлення (або затемнення) всього зображення, а не тільки подібного об'єкту. Рекомендується встановити радіус приблизно в значення розміру необхідних об'єктів зображення. Поекспериментуйте з різними значеннями радіусу, щоб отримати найкращий баланс між контрастом об'єкта та диференційним освітленням (або затемненням) об'єкту в порівнянні з фоном.

Корекція кольорів Дозволяє точно налаштувати кольори областей зображення, що були змінені. Таке налаштування доступно тільки для кольорових зображень. Наприклад, збільшуючи значення повзунка "Ступінь тіней", можна відійти кольори, що були темними в початкового зображенні. Може знадобитися зробити ці кольори більш або менш "живими". Встановіть повзунки корекції кольорів, щоб отримати найкращі результати. В загальному випадку збільшення значень призводить до отримання більш насичених кольорів, а зменшення — до отримання менш насичених кольорів.

Примітка: *Оскільки повзунок корекції кольорів впливає лише на змінені частини зображення, ступінь змінення кольору залежить від кількості застосованих тіней або світлих тонів. Чим більше корекція тіней та світлих тонів, тим більше доступний діапазон корекції кольорів. Повзунок корекції кольорів надає м'який контроль над темними або світлими кольорами зображення. Якщо необхідно змінити тони або насичення кольорів всього зображення, скористайтеся командою "Тон/насичення" після застосування команди "Освітлення/тіні".*

Яскравість Змінює яскравість зображення в градаціях сірого. Таке налаштування доступно тільки для зображень в градаціях сірого. Пересунення повзунка яскравості вліво робить зображення темнішим, а вправо — світлішим.

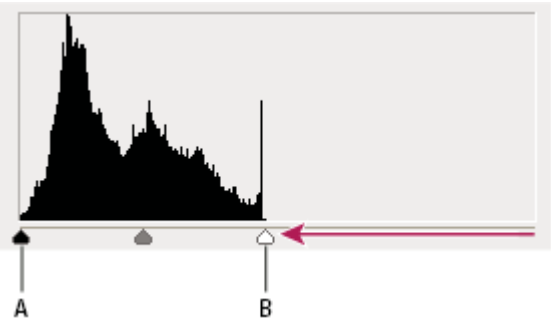
Контраст напівтонів Змінює контраст напівтонів. Пересуньте повзунок вліво, щоб зменшити контраст, або вправо, щоб збільшити його. Також можна ввести значення в текстове поле "Контраст напівтонів". Від'ємне значення зменшує контраст, додатнє - збільшує. Збільшення контрасту напівтонів призводить до збільшення контрасту напівтонів, роблячи при цьому тіні темнішими, а світлі тони світлішими.

Чорний кліп та білий кліп Вказує, як сильно тіні та світлі тони вирізаються до нового зображення з дуже темними тінями (рівень 0) та дуже світлими тонами (рівень 255). Більші значення призводять до отримання більшого контрасту. Необхідно бути обережними при встановленні занадто великих значень вирізання, оскільки це може зменшити деталі тіней або світлих тонів (значення яскравості вирізаються та обробляються як чисто чорний або чистий білий).

Додання контрасту в світлину

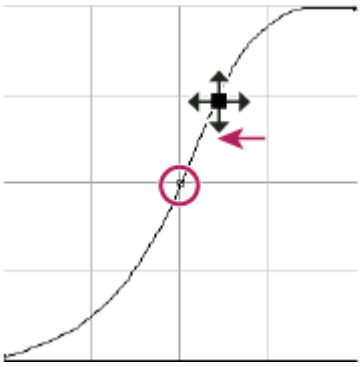
Можна додати контраст до зображення двома шляхами, в залежності від проблеми.

Якщо необхідно підвищити загальний контраст зображення, оскільки воно не використовую повну градаційну шкалу, виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Рівні". Після цього перетягніть повзунки вводу "Тіні" та "Світлі тони" всередину поки вони не досягнуть кінця гістограми.



Пікселі зображення не поширюються на кінець графіку, що свідчить, що зображення не використовую повну градаційну шкалу. ***А.*** *Повзунок вводу "Тіні"* ***Б.*** *Повзунок вводу "Світлий тон"*

Якщо зображення використовує повну градаційну шкалу, але потребує контрасту напівтонів, виконайте команду "Зображення" > "Коригування" > "Криві". Придайте кривій форму літери "S".



Збільшення нахилу в середині кривої збільшує контраст напівтонів.

Також див.

Про коригувальні шари та шари заливу на сторінці 314

Налаштуйте значення "Експозиція" для HDR-зображень

Діалогове вікно "Експозиція" розроблено для внесення тональних змін до зображень HDR, але воно працює з 8- та 16-розрядними зображеннями. Експозиція працює за допомогою розрахунків в лінійному колірному просторі (гама 1.0), а не в поточному колірному просторі зображення.

1 Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Експозиція".

2 Установіть будь-який з параметрів:

Експозиція	**Налаштовує світлий кінець тональної шкали з мінімальним впливом на дуже темні тіні.**
Зсув	**Робить тіні та напівтони темнішими с мінімальним впливом на світлі тони.**
Гама	**Змінює гаму зображення за допомогою простої степеневої функції. Від'ємні значення віддзеркалюються відносно нуля (тобто вони залишаються від'ємними, але змінюються так, ніби вони додатні).**

Піпетки налаштовують значення світності зображення (на відміну від піпеток рівнів, які впливають на всі колірні канали).

- Піпетка "Встановити чорну точку" встановлює зсув, зміщуючи клацнутий піксель в нуль.
- Піпетка "Встановити білу точку" встановлює експозицію, зміщуючи клацнутий піксель в білий (1.0 для зображень HDR).
- Піпетка напівтону встановлює експозицію, роблячи клацнуте значення середнім сірим.

Також див.

Про зображення з високим динамічним діапазоном на сторінці 79

Підготовка зображень до друку

Встановлення значень світлих тонів та тіней

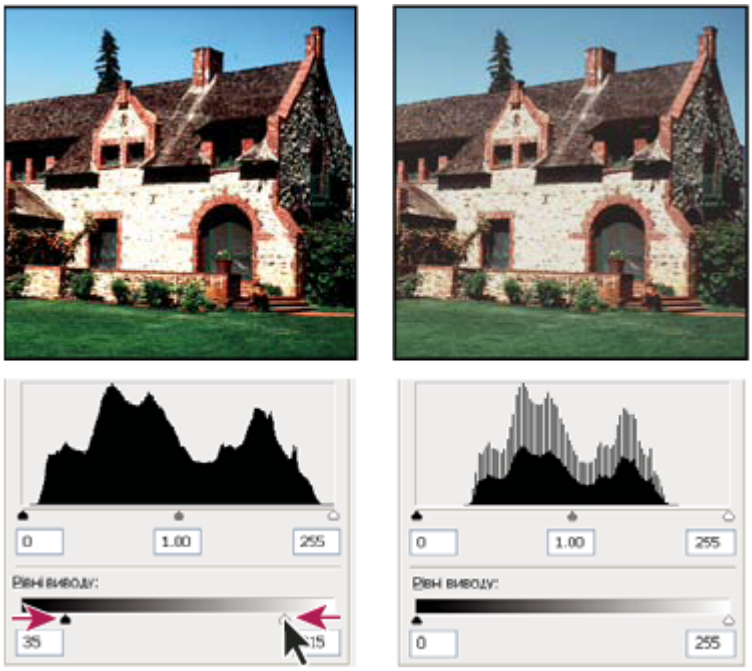
Встановлення значень тіней та світлих тонів зображення є необхідним, оскільки більшість пристроїв виводу (зазвичай друкарські машини) не здатні друкувати деталі при найчорніших значеннях тіні (біля рівня 0) або при найбіліших значеннях світлих тонів (біля рівня 255). Встановлення мінімального рівня тіні та максимального рівня світлих тонів допомагає робити деталі тіней та світлих тонів чіткішими в межах гами пристрою виводу.

Якщо необхідно друкувати зображення на настільному принтері і використовуються система з керуванням кольору, необхідність встановлювати цільові значення відпадає. Система керування кольорами Photoshop автоматично вносить зміни в зображення для його належного друку на вказаному настільному принтері.

Використання рівнів для збереження деталей світлого тону та тіней під час друку

Повзунки "Рівні виводу" дозволяють встановлювати рівні тіней та світлового тону для стиснення зображення в діапазон, менший ніж 0-255. Використовуйте ці налаштування для збереження деталей тіней та світлого тону при друці зображення на друкарській машині, характеристики якої відомі. Наприклад, припустимо, що є важливі деталі зображення в світлому тоні зі значенням 245, а друкарська машина не підтримує точки менші за 5%. Можна пересунути повзунок світлого тону на рівень 242 (що відповідає 5% точки на машині), щоб зсунути деталь світлого тону з 245 на 242. Тепер деталь світлого тону буде надрукована на машині.

В загальному випадку, не рекомендується використовувати повзунки рівнів виводу для усунення світлих плям. Вони скоріше матимуть сірий колір, ніж білий. Використовуйте піпетку світлого тону для зображень зі світлими плямами.



Підготовка тіней та світлих тонів за допомогою повзунків рівнів виводу

Встановлення цільових значень за допомогою піпетки

1 На панелі інструментів виберіть інструмент "Піпетка" . Можна вибрати "3 на 3 середнє" з меню "Розмір зразка" параметрів інструмента "Піпетка". Це надасть наочний зразок області, а не значення одного пікселя.

2 Відкрийте діалогове вікно "Рівні" або "Криві". Виконайте команду "Зображення" > "Коригування" та виберіть "Рівні" або "Криві". Також можна скористатися коригувальним шаром.

При відкриті "Рівні" або "Криві" інструмент "Піпетка" активний за межами діалогового вікна. Користувач все ще має доступ до елементів керування прокруткою, а також може використовувати інструменти "Рука" та "Масштаб" за допомогою комбінацій клавіш.

3 Виконайте одну з наступних дій, щоб визначити області світлих тонів та тіней, які необхідно зберегти в зображені:

- Переміщуйте курсор навколо зображення та дивіться на палітру "Інформація", щоб визначити найсвітліші та найтемніші області, які необхідно зберегти (не вирізати до чистого чорного або білого). (Див. розділ Перегляд колірних значень зображення на сторінці 156.)

- Перетягніть курсор в зображення та скористайтеся діалоговим вікном "Криві", щоб знайти найсвітліші та найтемніші точки, які необхідно зберегти. Цей метод не працює, якщо діалогове вікно "Криві" встановлено в комбінований канал CMYK.

  Під час визначення найсвітліших деталей світлого тону, які необхідно змінити на значення, що можна використати під час друку, не включайте світлі плями. Світлі плями, наприклад блиск прикрас або відблиск мають бути найяскравішими точками зображення. Частіше за все бажано вирізати світлі плями (чистий білий без деталей), щоб ніяка фарба не використовувалась на папері.

Також можна скористатися командою "Поріг", щоб визначити репрезентативні світлі тони та тіні перед відкриттям рівнів або кривих. (Див. розділ Створення двозначних чорно-білих зображень на сторінці 191.)

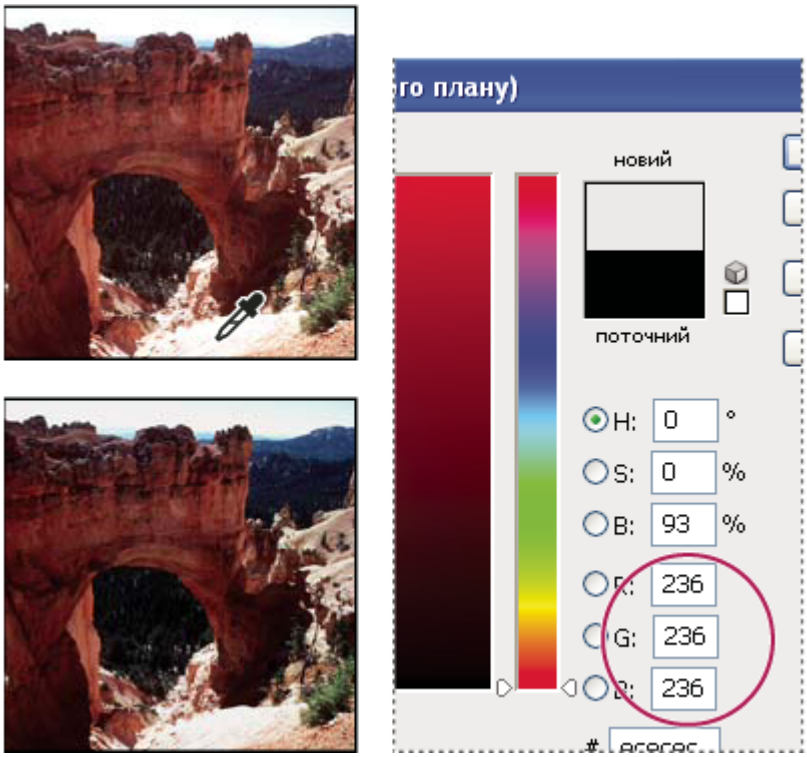
4 Щоб встановити значення світлового тону для найсвітлішої області зображення, двічі клацніть інструмент "Встановити білу точку" в діалоговому вікні "Рівні" або "Криві", щоб відкрити палітру кольорів. Введіть значення, які необхідно призначити найсвітліший області зображення, та натисніть кнопку "ОК". Після цього клацніть світлий тон, визначений на кроці 3.

Якщо випадково клацнутий інший світлий тон, утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) та натисніть "Відновити" в діалоговому вікні "Рівні" або "Криві".

В залежності від пристрою виводу можна отримати гарний світлий тон в зображенні з середніми тонами, використовуючи значення CMYK 5, 3, 3 та 0 відповідно під час друку на папері. Приблизний еквівалент RGB 244, 244, 244, а приблизний еквівалент градаціях сірого 4%. Можна швидко апроксимувати ці цільові значення, ввівши значення 96 в текстове поле "Яскравість (B)" в області "HSB" палітри кольорів.

В зображенні із темними тонами може знадобитися встановити нижче значення для світлих тонів, щоб запобігти занадто великого контракту. Поекспериментуйте зі значеннями яскравості, змінюючи їх від 96 до 80.

Значення пікселів налаштовуються для всього зображення пропорційно нових значенням світлих тонів. Будь-які пікселі, що світліші за клацнутий область, вирізаються (стають рівня 255 — чисто білий). Палітра "Інформація" показує значення перед та після налаштування.



Встановлення цільового значення для інструменту "Встановлення білої точки" та вибір світлого тону для призначення цільового значення

5 Щоб встановити значення тіней для найтемнішої області зображення, яку необхідно зберегти, двічі клацніть інструмент "Встановити чорну точку" в діалоговому вікні "Рівні" або "Криві", щоб відкрити палітру кольорів. Введіть значення, які необхідно призначити найтемнішій області зображення, та натисніть кнопку "ОК". Після цього клацніть тінь, визначений на кроці 3.

Під час друку на папері можна досягти гарних тіней в зображенні з середніми тонами, використавши значення CMYK 65, 53, 51 та 95. Приблизний еквівалент в RGB 1 10, 10, 10, а в градаціях сірого — 96%.Можна швидко апроксимувати ці цільові значення, ввівши значення 4 в текстове поле "Яскравість (B)" в області "HSB" палітри кольорів.

В зображенні зі світлими тонами може знадобитися встановити тіні у вище значення, щоб зберегти світлі деталі. Поекспериментуйте зі значеннями яскравості, змінюючи їх від 4 до 20.

Підбір, заміна та змішування кольорів

Підбір кольорів в різних зображеннях.

Команда "Підібрати колір" співставляє кольори декількох зображень, шарів або виділень. Вона також дозволяє налаштовувати кольори зображення, змінюючи світність і колірний діапазон та нейтралізуючи відтінки кольору. Команда "Підібрати колір" працює лише в режимі RGB.

При використанні команди "Підібрати кольори" курсор приймає форму інструменту "Піпетка". Цей інструмент можна використовувати для налаштування зображення для перегляду колірних значень пікселів в палітрі "Інформація". Ця палітра показує результати змін колірних значень при використанні команди "Підібрати кольори". Див. розділ Перегляд колірних значень зображення на сторінці 156.

Команда "Підібрати кольори" співставляє кольори одного зображення (вихідне зображення) з кольорами іншого (цільове зображення). Це особливо корисно при приведені у відповідність кольорів на різних світлинах або якщо окремі кольори (наприклад тони шкіри) одного зображення мають відповідати кольорам іншого зображення.

Крім співставлення кольорів двох зображень, команда "Підібрати кольори" може співставляти кольори двох шарів одного зображення.

Співставлення кольорів двох зображень

1 (В разі необхідності) Виділіть області у вихідному та цільовому зображеннях.

Якщо не виділити області, команда "Підібрати кольори" співставить загальну статистику зображень.

2 Активуйте цільове зображення та виконайте команду "Зображення" > "Коригування" > "Підібрати кольори".

При застосуванні команди "Підібрати кольори" до окремого шару цільового зображення переконайтеся, що шар активний.

3 В меню "Джерело" діалогового вікна "Підбір кольорів" в області "Статистика зображення" виберіть вихідне зображення, кольори якого необхідно співставити із кольорами цільового зображення. Виберіть "Немає", якщо немає потреби використовувати інше зображення для розрахунку налаштування кольору. В такому випадку одне зображення використовується як вихідне і як цільове.

В разі необхідності скористайтеся меню "Шар", щоб вибрати шар вихідного зображення. Також можна вибрати в меню "Шар" пункт "Всі", щоб співставити кольори всіх шарів вихідного зображення.

4 Якщо виділена область зображення, виконайте одну з наступних дій:

- В області "Цільове зображення" виберіть "Пропустити виділення при застосуванні налаштовувань", якщо налаштування необхідно застосувати до всього цільового зображення. Цей параметр ігнорує цільове зображення та застосовує налаштування до всього цільового зображення.
- В області "Статистика зображення" встановіть прапорець "Використовувати виділення в джерелі для обрахування кольорів", якщо в вихідному зображенні виділена область і необхідно використати кольори цього виділення для обрахунку налаштування. Зніміть цей прапорець, щоб не використовувати виділену область вихідного зображення, а використовувати кольори всього вихідного зображення для обрахунку налаштування.
- В області "Статистика зображення" встановіть прапорець "Використовувати виділення в цільового зображенні для обрахування налаштування", якщо в цільовому зображенні виділена область і необхідно використати кольори цього виділення для обрахунку налаштування. Зніміть цей прапорець, щоб не використовувати виділену область цільового зображення, а використовувати кольори всього вихідного зображення для обрахунку налаштування.

5 Щоб автоматично видалити відтінок кольору в цільовому зображенні, виберіть параметр "Нейтралізувати". Встановіть прапорець "Попередній перегляд", щоб бачити результати внесення змін.

6 Щоб збільшити або зменшити яскравість цільового зображення, перемістіть повзунок "Світність". Також можна ввести потрібне значення в текстове поле світності. Максимальне значення дорівнює 200, а мінімальне — 1. За замовчуванням встановлено 100.

7 Щоб змінити насиченість кольору в цільовому зображенні, використовуйте повзунок "Інтенсивність кольору". Також можна ввести потрібне значення в текстове поле "Інтенсивність кольору". Максимальне значення дорівнює 200 (що призводить до зображення в градаціях сірого), а мінімальне — 1. За замовчуванням встановлено 100.

8 Щоб контролювати ступінь налаштування зображення, використовуйте повзунок "Затухання". Пересуненні повзунка вправо зменшує налаштування.

9 Натисніть кнопку "OK".

Співставлення кольорів двох шарів одного зображення

1 (За потребою) Зробіть виділення на шарі, який необхідно співставити. Це корисно при співставленні областей кольорів (наприклад лицьові тони шкіри) одного шару з областю іншого шару.

Якщо не виділити області, команда "Підібрати кольори" співставить кольори всього вихідного шару.

2 Активуйте цільовий шар (тобто то, до якого застосовуються налаштування кольору) та виконайте команду "Зображення" > "Коригування" > "Підібрати кольори".

3 В меню "Джерело" діалогового вікна "Підбір кольорів" в області "Статистика зображення" переконайтеся, що зображення в меню "Джерело" те саме, що і цільове зображення.

4 Скористайтеся меню "Шар", щоб вибрати шар, кольори якого необхідно співставити. Також можна вибрати в меню "Шар" пункт "Всі", щоб співставити кольори всіх шарів.

5 Якщо виділена область зображення, виконайте одну з наступних дій:

- В області "Цільове зображення" виберіть "Пропустити виділення при застосуванні налаштовувань", якщо налаштування необхідно застосувати до всього цільового шару. Цей параметр ігнорує цільовий шар та застосовує налаштування до всього цільового шару.
- В області "Статистика зображення" встановіть прапорець "Використовувати виділення в джерелі для обрахування кольорів", якщо в вихідному зображенні виділена область і необхідно використати кольори цього виділення для обрахунку налаштування. Зніміть цей прапорець, щоб не використовувати виділену область вихідного шару, а використовувати кольори всього вихідного шару для обрахунку налаштування.
- В області "Статистика зображення" встановіть прапорець "Використовувати виділення в цільовому шарі для обрахування коригування", якщо необхідно використати тільки кольори виділеної області цільового шару для обрахунку коригування. Зніміть цей прапорець, щоб ігнорувати виділення та використовувати кольори всього цільового шару для обрахунку коригування.

6 Щоб автоматично видалити відтінок кольору в цільовому шарі, виберіть параметр "Нейтралізувати". Встановіть прапорець "Попередній перегляд", щоб бачити результати внесення змін.

7 Щоб збільшити або зменшити яскравість цільового шару, перемістіть повзунок "Світність". Також можна ввести потрібне значення в текстове поле світності. Максимальне значення дорівнює 200, а мінімальне — 1. За замовчуванням встановлено 100.

8 Щоб змінити насиченість кольору в цільовому шарі, використовуйте повзунок "Інтенсивність кольору". Також можна ввести потрібне значення в текстове поле "Інтенсивність кольору". Максимальне значення дорівнює 200 (що призводить до зображення в градаціях сірого), а мінімальне — 1. За замовчуванням встановлено 100.

9 Щоб контролювати ступінь налаштування шару, використовуйте повзунок "Затухання". Пересуненні повзунка вправо зменшує ступінь налаштування.

10 Натисніть кнопку "OK".

Видалення відтінку кольору за допомогою команди "Підібрати кольори"

Команда "Підібрати кольори може налаштувати яскравість, насиченість та баланс кольорів зображення. Сучасні алгоритми команди "Підібрати кольори" надають більше контролю за світністю та колірними компонентами зображення. Оскільки виконується налаштування кольорів в одному зображенні, а не співставлення кольорів двох зображень, зображення, що коригується є вихідним і цільовим одночасно.

1 Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Підібрати кольори".

2 В області "Статистика зображення" виберіть в меню "Джерело" пункт "Немає". Цей параметр вказує на те, що зображення є і вихідним, і цільовим.

3 Щоб автоматично видалити відтінок кольору, виберіть параметр "Нейтралізувати". Встановіть прапорець "Попередній перегляд", щоб бачити результати внесення змін.

4 Щоб збільшити або зменшити яскравість зображення, перемістіть повзунок "Світність". Пересунення повзунка світності вліво робить зображення темнішим, а вправо — світлішим. Елемент керування світністю намагається не вирізати пікселі (тобто змінювати їх на чисто чорні, без деталей або чисто білі або без деталей) як в тінях, так і в світлих тонах. Однак він може вирізати пікселі, оскільки зображення може мати або 8- або 16-розрядні значення.

5 Щоб збільшити або зменшити значення кольорів пікселів, використовуйте повзунок "Інтенсивність кольору". Його пересунення вліво зменшує діапазон кольорів і зображення стає чорно-білим. Пересунення повзунка "Інтенсивність кольору" вправо збільшує діапазон кольорів та робить кольори інтенсивнішими.

6 Щоб контролювати ступінь налаштування шару, використовуйте повзунок "Затухання". Пересуненні повзунка вправо зменшує ступінь налаштування.

Примітка: *Можна використовувати елементи керування підбором кольорів для застосування одиничних коригувань до зображення. Наприклад, можна змінити тільки світність, щоб зробити зображення світлішим або темнішим, не впливаючи на кольори. Або можна використовувати різні комбінації елементів керування в залежності від необхідності внесення змін.*

7 Натисніть кнопку "OK".

Збереження та застосування параметрів команди "Підібрати кольори"

- В області "Статистика зображення" діалогового вікна "Підбір кольорів" натисніть кнопку "Зберегти статистику". Назвіть і збережіть налаштування.
- В області "Статистика зображення" діалогового вікна "Підбір кольорів" натисніть кнопку "Завантажити статистику". Знайдіть та завантажте збережений файл налаштувань.

Заміна кольору об'ктів в зображенні

Команда "Замінити колір" дозволяє створювати маску для вибору та заміни окремих кольорів зображення. Можна встановити тон, насиченість та освітлення виділених областей. Або скористатися палітрою кольорів для вибору нового кольору. Маска, створена командою "Замінити колір", є тимчасовою.

1 Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Замінити колір".

2 Виберіть параметр відображення:

Виділення	**Показує маску в полі попереднього перегляду. Області маски — чорні, а області, що не входять в маску, — білі. Області, що входять в маску частково (області, покриті напівпрозорою маскою), мають вигляд різних рівнів сірого в залежності від прозорості.**
Зображення	**Показує зображення в полі попереднього перегляду. Цей параметр корисний при роботі зі збільшеним зображенням або, якщо простір екрану обмежений.**

3 Щоб виділити області, показані маскою, виконайте одну з наступних дій:

- Скористайтеся інструментом "Піпетка" , щоб клацнути зображення або поле попереднього перегляду і виділити області, показані маскою. Клацніть, утримуючи клавішу Shift, або скористайтеся інструментом "Додати до зразка піпетки" , щоб додати області. Клацніть, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) або скористайтеся інструментом "Видалити зі зразка піпетки" , щоб видалити області.
- Двічі клацніть виділений зразок. Скористайтеся палітрою кольорів, щоб вказати колір, який необхідно замінити. Під час вибору кольору в палітрі кольорів маска оновлюється у полу попереднього перегляду.

4 Налаштуйте допуск маски за допомогою повзунка "Розкид" або шляхом уводу значення. Цей повзунок керує ступінню, до якої зв'язані кольори включаються у виділення.

5 Щоб змінити колір виділеної області, виконайте одну з наступних дій:

- Перетягніть повзунки "Тон", "Насиченість" та "Освітлення" (або введіть значення в текстові поля).
- Двічі клацніть зразок "Результат" та скористайтеся палітрою кольорів, щоб вибрати новий колір.

Також можна зберегти налаштування діалогового вікна "Замінити колір" для повторного використання в інших зображеннях.

Також див.

Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування на сторінці 160

Змішування колірних каналів

За допомогою діалогового вікна "Змішувач каналів" можна створити високоякісні зображення у градаціях сірого, в тоні сепія та інші пофарбовані зображення. Також можна налаштовувати кольори зображення. Щоб створити високоякісні зображення у градаціях сірого, виберіть відсоток для кожного колірного каналу в діалоговому вікні "Змішувач каналів". Щоб перетворити кольорове зображення на зображення в градаціях сірого та додати тонування до зображення, скористайтеся командою "Чорно-білий" (див. розділ Перетворення кольорового зображення на чорно-біле на сторінці 172).

Параметрі діалогового вікна "Змішувач каналів" змінюють відповідний колірний канал за допомогою суміші існуючих (вихідних) колірних каналів зображення. Колірні канали є зображеннями у градаціях сірого, що представляють тональні значення колірних компонентів зображення (RGB або CMYK). При використанні команди "Змішувач каналів" додаються або видаляються дані градацій сірого з вихідного каналу в цільовий канал. При цьому кольори не додаються і не видаляються з окремих колірних компонентів, як це відбувається під час використання команди "Вибірковий колір".

Стилі змішувача каналів доступні в меню "Стиль" діалогового вікна "Змішувач каналів". Використовуйте стандарті стилі змішувача каналів для створення, збереження та завантаження власних стилів.

Також див.

Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування на сторінці 160

Змішування колірних каналів

1 В палітрі "Канали" виберіть комбінований колірний канал.

2 Щоб відкрити діалогове вікно "Змішувач каналів", виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Змішувач каналів".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Змішувач каналів". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

3 В якості цільового виберіть канал, в якому необхідно змішати один або декілька каналів.

Це встановить вихідний повзунок для цього каналу в 100%, а для всіх інших — 0%. Наприклад, якщо вибрати "Червоний" в якості цільового, повзунки "Вихідні канали" будуть встановлені в значення 100% для червоного і 0% для зеленого та синього (в зображенні RGB).

4 Щоб зменшити участь каналу в цільовому каналі, перетягніть повзунок вихідного каналу вліво. Щоб збільшити участь каналу в цільовому каналі, перетягніть повзунок вихідного каналу вправо або введіть значення з діапазону -200% — +200% в текстове поле. Від'ємне значення інвертує вихідний канал перед додаванням до цільового каналу.

Photoshop показує загальну кількість вихідних каналів в полі "Всього". Якщо значення комбінованого каналу вище за 100%, Photoshop показує попередження поруч с ітоговим значенням.

5 Перетягніть повзунок або введіть значення параметра "Постійний".

Цей параметр змінює значення градацій сірого каналу виводу. Від'ємні значення додають чорного, а додатні — білого. Значення -200% робить канал виводу абсолютно чорним, а значення +200% — абсолютно білим.

Можна зберегти налаштування діалогового вікна "Змішувач каналів" для подальшого застосування до інших зображень. Див. розділ Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування на сторінці 160.

Створити чорно-білі зображення з RGB- або CMYK-зображень

1 В палітрі "Канали" виберіть комбінований колірний канал.

2 Щоб відкрити діалогове вікно "Змішувач каналів", виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Змішувач каналів".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Змішувач каналів". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

3 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб встановити канал виводу в значення "Сірий", виберіть "Чорно-білий". "Чорно-білий" створює кольорове зображення, що містить тільки сірі значення.
- Щоб створити зображення в градаціях сірого, застосуйте готову суміш каналів. Photoshop надає шість стандартних стилів змішувача каналів для зображень RGB:
  - **Чорно-біле інфрачервоне (RGB)** Червоний=-70%, Зелений=200%, Синій=-30%
  - **Чорно-біле із синім фільтром (RGB)** Червоний=0%, Зелений=0%, Синій=100%
  - **Чорно-біле із зеленим фільтром (RGB)** Червоний=0%, Зелений=100%, Синій=0%
  - **Чорно-біле із помаранчевим фільтром (RGB)** Червоний=50%, Зелений=50%, Синій=0%

- **Чорно-біле із червоним фільтром (RGB)** Червоний=100%, Зелений=0%, Синій=0%
- **Чорно-біле із жовтим фільтром (RGB)** Червоний=34%, Зелений=66%, Синій=0%

4 Щоб змінити ступінь деталізації та контраст зображення перед його перетворенням на зображення в градаціях сірого, скористайтеся повзунками "Вихідні канали".

Перед налаштування відсотків вихідних каналів вивчіть вплив кожного вихідного каналу на чорно-біле зображення. Наприклад, в режимі RGB перегляньте зображення зі значенням червоного каналу +100%, а синього та зеленого — 0%. Після цього перегляньте зображення зі значенням зеленого каналу +100%, в двох інших — 0%. Нарешті, перегляньте зображення зі значенням синього каналу +100%, в двох інших — 0%. Для отримання найкращих результатів, спробуйте налаштувати відсотки вихідних каналів так, щоб сума їх значень дорівнювала 100%.

Photoshop показує загальну кількість вихідних каналів в полі "Всього". Якщо значення комбінованого каналу вище за 100%, Photoshop показує попередження поруч с іоговим значенням.

5 (В разі необхідності) Якщо встановити а потім зняти прапорець "Чорно-білий", можна змінити суміш кожного каналу окремо, створивши вигляд зображення, пофарбованого вручну.



Ефект фарбування вручну, створений встановленням та зняттям прапорця "Чорно-білий"

6 (В разі необхідності) Перетягніть повзунок або введіть значення параметра "Постійний".

Цей параметр змінює значення градацій сірого каналу виводу. Від'ємні значення додають чорного, а додатні — білого. Значення -200% робить канал виводу абсолютно чорним, а значення +200% — абсолютно білим.

Коригування вибіркових кольорів.

Вибіркова корекція кольорів — це техніка, що використовується професійними сканерами та програмами кольороподілу для зміни кількості тріадних кольорів кожного основного колірного компонента зображення. Можна змінити кількість тріадного кольору в будь-якому основному кольорі *вибірково*, тобто не впливаючи на інші основні кольори. Наприклад, можна скористатися вибірковою корекцією кольору, що значно знизити блакитний в зеленому компоненті зображення без зміни блакитного в синьому компоненті.

Хоча "Вибірковий колір" використовує кольори CMYK для корекції зображення, цю команду можна використовувати і для зображень RGB.

1 Виберіть комбінований канал в палітрі "Канали". Команда "Вибірковий колір" доступна тільки під час перегляду комбінованого каналу.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Вибірковий колір".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Вибірковий колір". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

3 Виберіть колір, який необхідно налаштувати в меню "Кольори" в верхній частині діалогового вікна. Набори кольорів складаються з основних адитивних та субтрактивних кольорів, а також з білих, нейтральних та чорних.

4 Виберіть параметр для пункту "Метод":

Відносний	**Змінює існуючи блакитний, пурпуровий, жовтий або чорний на відсоток від загального. Наприклад, якщо почати з пікселя, в якого 50% пурпурового и додати 10%, 5% буде додано до пурпурового (10% від 50% = 5%) і загальне значення буде 55%. (Використання цього методу не дозволяє налаштувати чистий білий, що не містить колірних компонентів.)**
Абсолютний	**Змінює кольори на абсолютні значення. Наприклад, якщо додати до пікселя із значенням пурпурового 50% ще 10%, отримаємо 60%.** ***Примітка: Налаштування базується на близькості кольору до одного з параметрів меню "Кольори". Наприклад, 50% пурпурового — це середина між білим та чистим пурпуровим і отримує пропорційну суміш корекцій, визначених для двох кольорів.***

5 Перетягніть повзунки, щоб збільшити або зменшити компоненти у вибраному кольорі.

Також можна зберегти налаштування діалогового вікна "Вибірковий колір" для повторного використання в інших зображеннях.

Також див.

Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування на сторінці 160

Швидке налаштування зображень

Зміна колірного балансу за допомогою команди "Фотофільтр"

Команда "Фотофільтр" імітує техніку розташування кольорового фільтру перед лінзою камери для коригування балансу кольорів та колірної температури світла, що проходить скрізь лінзу та залишається на плівці. Команда "Фотофільтр" також дозволяє вибрати стиль кольору для застосування до зображення налаштування тону. Якщо необхідно застосувати власне налаштування кольору, команда "Фотофільтр" дозволяє вказати колір за допомогою Adobe Color Picker.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Фотофільтр".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Фотофільтр". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

2 Виберіть колірний фільтр, власний або готовий, в діалоговому вікні "Фотофільтр". Для власного фільтра виберіть "Колір", клацніть кольоровий квадрат та скористайтеся Adobe Color Picker, щоб вибрати колір для власного колірного фільтру. Для готового фільтру виберіть "Фільтр" та один з наступних стилів в меню "Фільтр":

Теплий фільтр (85 та LBA) і Холодний фільтр (80 таLBB)	**Фільтри перетворення кольорів, що налаштовують баланс білого в зображенні. Якщо світлину зроблено з низкою колірною температурою світла (жовтувате), холодний фільтр (80) зробить її кольори синішими, щоб компенсувати низьку колірну температуру зовнішнього світла. І навпаки, якщо світлину зроблено з високою колірною температурою (синювата), теплий фільтр (85) зробить її кольори теплішими, щоб компенсувати високу колірну температуру зовнішнього світла.**

Теплий фільтр (81) та холодний фільтр (82)	**Використовуйте балансуючі фільтра для внесення незначних змін до якості кольору зображення. Теплий фільтр (81) робить зображення теплішим (жовтішим), а холодний фільтр (82) робить зображення холоднішим (синішим).**
Окремі кольори	**Застосовуйте налаштування тону до зображення в залежності від обраного стилю кольорів. Вибір кольору залежить від використання команди "Фотофільтр". Якщо світлина має відтінок кольору, можна вибрати додатковий колір, щоб нейтралізувати цей відтінок. Також можна застосувати кольори для створення спеціальних ефектів або покращення якості. Наприклад, колір "Підводний" імітує зеленуватий відтінок синього кольору світлин, зроблені під водою.** **Встановіть прапорець "Попередній перегляд", щоб переглянути результати використання колірного фільтру. Якщо не потрібно робити зображення темнішим при застосуванні колірного фільтру, встановіть прапорець "Зберегти свічення".**

3 Щоб налаштувати ступінь застосування кольору до зображення, скористайтеся повзунком "Щільність" або введіть відсоток в поле "Щільність". Чим вища щільність, тим сильніший вплив налаштування кольору.

4 Натисніть кнопку "ОК".

Застосування команди "Баланс кольору"

Команда "Баланс кольору" змінює загальну суміш кольорів зображення для узагальненої корекції кольорів.

1 Виберіть комбінований канал в палітрі "Канали". Ця команда доступна тільки під час перегляду комбінованого каналу.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Баланс кольору".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Баланс кольору". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

3 Виберіть "Тіні", "Напівтони" або "Світлі тони", щоб вибрати градаційну шкалу, в якій необхідно робити зміни.

4 (В разі необхідності) Виберіть "Зберігати свічення", щоб запобігти зміні свічення зображення під час зміни кольорів. Цей параметр зберігає тональний баланс зображення.

5 Перетягніть повзунок в бік кольору, що необхідно збільшити, або від нього, якщо необхідно зменшити кількість цього кольору в зображенні.

Значення над колірними шкалами показують зміни кольору для червоного, зеленого та синього каналів. (У зображеннях Lab ці значення для каналів A та B.) Дозволені величини знаходяться в діапазоні від -100 до 100.

Застосування команди "Яскравість/контраст"

Команда "Яскравість/контраст" дозволяє вносити прості зміни в градаційну шкалу зображення. Переміщення повзунка вправо збільшує тональні значення та розширює світлі тони зображення, а вліво — зменшує значення та розширює тіні. Повзунок контрасту розширює або зменшує загальний діапазон тональних значень зображення.

В звичайному режимі "Яскравість/контраст" застосовуються пропорційно (нелінійно) до пікселів зображення, а також за допомогою налаштувань "Рівні" та "Криві". Якщо встановлено прапорець "Застосувати існуюче", "Яскравість/контраст" просто зсувають всі значення пікселів вище або нижче. Оскільки це може призвести до вирізання або втрати деталей зображення в областях світлих тонів та тіней, застосування команди "Яскравість/контраст" в режимі "Існуючий" не рекомендується, якщо необхідно отримати високоякісний відбиток.

Примітка: *"Застосувати існуюче" автоматично встановлюється при редагуванні коригувальних шарів яскравості та контрасту, створених в попередніх версіях Photoshop.*

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Яскравість/контраст".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Яскравість/контраст". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

2 Перетягніть повзунки, щоб змінити яскравість та контраст.

Переміщення вліво зменшує, а вправо — збільшує. Число справа від кожного з повзунків показує значення яскравості або контрасту. Діапазон допустимих значень — від -150 до +150 для яскравості та від -50 до +100 для контрасту.

Команда "Застосувати авторівні"

Команда "Авторівні" автоматично налаштовує чорну та білу точки зображення. Це призводить до вирізання частини тіней або світлого тону в кожному каналі та співставляє найсвітліші та найтемніші пікселі кожного колірного каналу чистому білому (рівень 255) та чистому чорному (рівень 0). Середні значення пікселів розподіляються пропорційно. В результаті збільшується контраст зображення, оскільки значення пікселів розширюються. Оскільки команда "Авторівні" налаштовує кожний колірний канал окремо, вона може призвести до видалення кольору або створення відтінку кольору.

Команда "Авторівні" дає гарні результати для окремих зображень із середнім розподілом значень пікселів, що потребують простого збільшення контрасту.

Примітка: *За замовчуванням команда "Авторівні" вирізає білі та чорні пікселі по 0.1%, тобто ігнорую перші 0.1% екстремальних при виявленні найсвітліших та найтемніших пікселів зображення. Стандартне значення для "Авторівні" можна змінити в діалоговому вікні "Параметри автоматичного корегування кольору".*

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Авторівні". В такому разі застосування авторівнів виконується автоматично. Неможливо налаштувати будь-які параметри в наступних діях.
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" та виберіть "Рівні" або "Криві". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

2 В діалоговому вікні "Рівні" або "Криві" натисніть кнопку "Параметр".

3 Виберіть "Підвищення на контраст каналу" в "Алгоритми" в діалоговому вікні "Параметри автоматичного корегування кольору".

4 Змініть значення тіней та світлого фону, що вирізається, та налаштуйте цільове значення напівтону.

5 Натисніть кнопку "ОК", щоб закрити відкрити діалогові вікна та застосувати "Авторівні".

Також див.

Встановлення параметрів автоматичного налаштування на сторінці 188

Застосування команди "Автоконтраст"

Команда "Автоконтраст" налаштовує контраст зображення автоматично. Оскільки команда "Автоконтраст" не змінює окремі канали, вона не призводить до виникнення або зникнення відтінку кольору. Вона вирізає значення тіней та світлого фону зображення та співставляє найсвітліші та найтемніші пікселі, що залишилися, із чистим білим (рівень 255) та чистим чорним (рівень 0). Це робить світлі тони світлішими, а тіні — темнішими.

За замовчуванням при визначенні найсвітліших та найтемніших пікселів зображення команда "Автоконтраст" вирізає білі та чорні пікселі по 0,5%, тобто ігнорую перші 0,5% екстремальних. Можна змінити це стандартне значення за допомогою параметрів автоматичного корегування кольору з діалогового вікна "Рівні" або "Криві".

Команда "Автоконтраст" може покращити вигляд більшості світлин або зображень зі безперервним тоном. Але вона не покращує зображення чистого кольору.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Автоконтраст". В такому разі застосування автоконтрасту виконується автоматично. Неможливо налаштувати будь-які параметри в наступних діях.
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" та виберіть "Рівні" або "Криві". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

2 В діалоговому вікні "Рівні" або "Криві" натисніть кнопку "Параметр".

3 Виберіть "Покращити контрастність монохроматичного зображення" в "Алгоритми" в діалоговому вікні "Параметри автоматичного корегування кольору".

4 Змініть значення тіней та світлого фону, що вирізається, та налаштуйте цільове значення напівтону.

5 Натисніть кнопку "ОК" у відкритих діалогових вікнах, щоб застосувати автоконтраст.

Також див.

Встановлення параметрів автоматичного налаштування на сторінці 188

Видалення відтінку кольору за допомогою команди "Автоматичний колір"

Команда "Автоматичний колір" змінює контраст та колір зображення, знаходячи в зображенні тіні, напівтони та світлі тони. За замовчуванням команда "Автоматичний колір" нейтралізує напівтони за допомогою цільового сірого кольору RGB 128 та вирізає тіні та світлі тони по 0.5%. Можна змінити ці стандартні значення в діалоговому вікні "Параметри автоматичного корегування кольору".

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Автоматичний колір". В такому разі застосування автокольору виконується автоматично. Неможливо налаштувати будь-які параметри в наступних діях.
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" та виберіть "Рівні" або "Криві". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

2 В діалоговому вікні "Рівні" або "Криві" натисніть кнопку "Параметр".

3 Виберіть "Знайти темні та світлі кольори" в "Алгоритми" в діалоговому вікні "Параметри автоматичного корегування кольору".

4 Виберіть параметр "Прив'язати нейтральні середні тони".

5 Змініть значення тіней та світлого фону, що вирізається, та налаштуйте цільове значення напівтону.

6 Натисніть кнопку "ОК" у відкритих діалогових вікнах, щоб застосувати автоколір.

Також див.

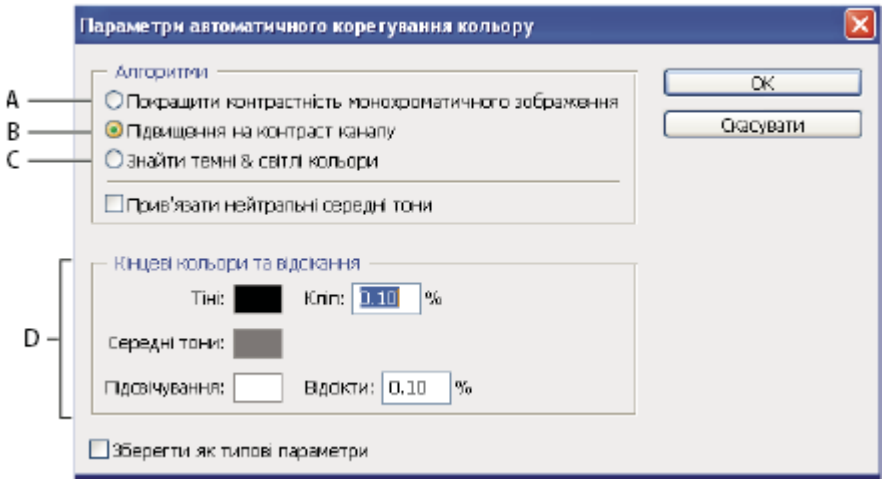
Налаштування кольору за допомогою команди "Рівні" на сторінці 164

Встановлення параметрів автоматичного налаштування на сторінці 188

Встановлення параметрів автоматичного налаштування

Параметри автоматичного корегування кольору керують зміною кольорів та тонів, що вносяться командами "Автоматичний колір", "Авторівні", "Автоконтраст" і параметром "Автоматичний" в діалогових вікнах "Криві" та "Рівні". Параметри автоматичного корегування кольору дозволяють визначити відсоток вирізання тіней та світлих тонів, а також призначити значення кольорів тіням, напівтонам и світлим тонам.

Можна застосовувати налаштування під час одного використання діалогового вікна "Рівні" або "Криві", або можна зберегти параметри як стандартні значення при застосуванні авторівня, автокольору, автоконтрасту та параметру "Автоматичний" в діалоговому вікні "Рівні" або "Криві".



Діалогове вікно "Параметри автоматичного корегування кольору"
А. *Параметр "Автоконтраст"* ***Б.*** *Параметр "Авторівні"* ***В.*** *Параметр "Автоматичний колір"* ***Г.*** *Встановлення цільових кольорів, чорних та білих точок*

1 Натисніть кнопку "Параметри" в діалоговому вікні "Рівні" або "Криві".

2 Виберіть алгоритм, який необхідно використати для налаштування загальної градаційної шкали зображення:

Покращення контрастності монохроматичного зображення	**Вирізає всі канали однаково. Це зберігає загальні колірні відношення, роблячи світлі тони світлішими, а тіні — темнішими. Команда "Автоконтраст" використовує цей алгоритм.**
Підвищення на контраст каналу	**Максимізує градаційну шкалу в кожному каналі для внесення більш істотних змін. Оскільки кожний канал налаштовується окремо, алгоритм "Підвищення на контраст каналу" може видалити або створити відтінки кольорів. Команда "Авторівні" використовує цей алгоритм.**
Знайти темні та світлі кольори	**Знаходить середні найсвітліші та найтемніші пікселі в зображенні та використовує їх для збільшення контрасту при мінімальному вирізанні. Команда "Автоматичний колір" використовує цей алгоритм.**

3 Встановіть прапорець "Прив'язати нейтральні середні тони", якщо необхідно, щоб Photoshop знайшов середній майже нейтральний колір в зображенні та налаштував значення гами (напівтони), щоб зробити колір нейтральним. Команда "Автоматичний колір" використовує цей алгоритм.

4 Щоб визначити скільки чорних та білих пікселів необхідно вирізати, введіть відсоток в текстове поле "Вирізати". Рекомендується ввести значення від 0.0% до 1%.

За замовчуванням Photoshop вирізає білі та чорні пікселі по 0.1%, тобто ігнорую перші 0.1% екстремальних при виявленні найсвітліших та найтемніших пікселів зображення. Через високу якість сучасних сканерів та цифрових камер ці стандартні відсотки вирізання можуть бути занадто високими.

5 Щоб призначити (цільові) колірні значення найтемнішим, нейтральним та найсвітлішим областям зображення, клацніть зразок кольору.

6 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб використати параметри в поточному діалоговому вікні "Рівні" або "Криві" натисніть кнопку "ОК". Якщо після цього натиснути кнопку "Автоматично", Photoshop повторно застосує ці ж параметри до зображення.
- Щоб зберегти параметри як стандартні, натисніть кнопку "Зберегти як параметри за замовчуванням" та натисніть кнопку "ОК". Наступного разу при відкритті діалогових вікон "Рівні" або "Криві", можна застосувати ті самі параметри, натиснувши кнопку "Автоматично". Стандартні відсотки вирізання також використовуються командами "Авторівень", "Автоконтраст" та "Автоматичний колір".

Примітка: *При збереженні параметрів автоматичного корегування кольору як параметрів за замовчуванням для команд "Автоматичний колір", "Авторівні" та "Автоконтраст" немає значення, який алгоритм вибрано на кроці 2. Три команди автоматичного корегування використовують тільки ті значення, що встановлені для цільових кольорів та вирізання. Єдиним виключенням є те, що команда "Автоматичний колір" також використовує параметр "Прив'язати нейтральні середні тони".*

Застосування команди "Варіації"

Команда "Варіації" дозволяє налаштувати баланс, контраст та насичення кольорів зображення, показуючи мініатюри альтернативних варіантів.

Ця команда є найкориснішою для зображень з середніми тонами, які не потребують точного налаштування кольорів. Вона не працює із зображенням з індексованими кольорами або зображеннями з 16 розрядами на канал.

1 Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Варіації".

Дві мініатюри у верхній частині діалогового вікна показують оригінальне виділення (Оригінал) та виділення з внесеними змінами (Поточний вибір). При першому відкритті діалогового вікна ці два зображення однакові. Після налаштування зображення "Поточний вибір" буде відображати внесені зміни.

2 Встановіть прапорець "Показати відсікання", якщо необхідно побачити попередній вигляд областей зображення, які будуть вирізані налаштуванням, тобто перетворені на чисто білі або чисто чорні. Вирізання може призвести до небажаного зсуву кольорів, оскільки відмінні кольорі в оригінальному зображенні співставлені одному кольору. Вирізання не виникає під час налаштування напівтонів.

3 Виберіть, що необхідно налаштувати в зображенні:

"Тіні", "Напівтони" або "Світлі тони"	**Налаштовує темні, середні та світлі області.**
Насиченість	**Змінює насиченість тону зображення. Якщо перевищити максимальну насиченість кольору, він може бути вирізаний.**

4 Перетягніть повзунок "Детальний/грубий", щоб визначити ступінь впливу кожного налаштування. Пересунення повзунка на одну відмітку подвоює ступінь впливу налаштування.

5 Налаштування кольору та яскравості:

- Щоб додати колір до зображення, клацніть відповідну мініатюру.
- Щоб видалити колір, клацніть мініатюру протилежного кольору. Наприклад, щоб видалити блакитний, клацніть мініатюру "Більше червоного". Див. розділ Основні відомості про колір на сторінці 109.
- Щоб змінити яскравість, клацніть мініатюру в правій частині діалогового вікна.

Ефект клацання мініатюр є кумулятивним. Наприклад, клацнувши мініатюру "Більше червоного" двічі можна застосувати налаштування двічі. Після кожного натискання мініатюри інші мініатюри змінюються. Три мініатюри "Поточний вибір" завжди відображають поточний вибір.

Також можна зберегти налаштування діалогового вікна "Варіації" для повторного використання в інших зображеннях. Додаткові відомості про збереження та завантаження значень параметрів див. в розділі Збереження та повторне застосування параметрів діалогового вікна налаштування на сторінці 160.

Використання команди "Вирівняти"

Команда "Вирівняти" перерозподіляє значення яскравості пікселів зображення так, щоб вони рівномірно представляли повний спектр рівнів яскравості. Вирівнювання співставляє значення пікселів комбінованого зображення так, щоб найяскравіші значення представляли білий, а найтемніші — чорний, а середні значення рівномірно перерозподіляються по градаціях сірого.

Можна застосовувати команду "Вирівняти" до сканованих зображень, що темніші за оригінал і які необхідно зробити світлішими. Використання команди "Вирівняти" разом з палітрою "Гістограма" дозволяє порівняти яскравість до то після налаштування.

1 (В разі необхідності) Виберіть зображення, яке необхідно вирівняти.

2 Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Вирівняти".

3 Якщо вибрати область зображення, виберіть, що необхідно вирівняти в діалоговому вікні, та натисніть кнопку "ОК":

Вирівняти яскравість лише у виділеній області	**Рівномірно розподіляє тільки пікселі виділення.**
Вирівняти яскравість всього зображення за виділеною областю	**Рівномірно розподіляє всі пікселі зображення, в залежності від тих, що виділені.**

Застосування спеціальних колірних ефектів до зображень

Зниження насиченості кольорів

Команда "Знизити насиченість" перетворює кольорове зображення на зображення в градаціях сірого, але залишає в тому самому колірному режимі. Наприклад, вона призначає однакові значення червоного, зеленого та синього кожному пікселя зображення RGB. Значення освітлення кожного пікселя не змінюється.

Ця команда має такий самий ефект, як встановлення насиченості в значення -100 в діалоговому вікні "Тон/насиченість".

Примітка: *В разі багатошарового зображення команда "Знизити насиченість" перетворює тільки обраний шар.*

❖ Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Знизити насиченість".

Інвертувати кольори

Команда "Інвертувати" інвертує кольори зображення. Можна використати цю команду при створенні крайової маски для застосування збільшення різкості та інших налаштувань до виділеної області зображення.

Примітка: *Оскільки кольорова плівка містить помаранчеву маску в свої базі, команда "Інвертувати" робить більш точні позитивні зображення зі сканованих кольорових негативів. Обов'язково використовуйте відповідні налаштування для кольорових негативів при скануванні плівки.*

При інвертації зображення значення яскравості кожного пікселя в каналах перетворюється на обернене. Наприклад, піксель позитивного зображення зі значенням 255 заміниться на 0, а піксель зі значенням 5 — на 250.

Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Інвертувати".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Інвертувати". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

Створення двозначних чорно-білих зображень

Команда "Поріг" перетворює кольорові зображення або зображення у градаціях сірого на висококонтрастні чорно-білі зображення. Можна задати рівень як поріг. Всі пікселі, що світліші за поріг, перетворяться на білий, а всі пікселі, що темніші за поріг, будуть перетворені на чорний.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Поріг".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Поріг". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару. Діалогове вікно "Поріг" містить гістограму рівнів свічення пікселів поточного виділення.

2 Перетягніть повзунок під гістограму, доки зверху діалогового вікна не з'явиться потрібний рівень порогу. Натисніть кнопку "ОК". При перетягування зображення буде змінюватися у відповідності з новим значенням порогу.

Пастеризувати зображення

Команда "Пастеризувати" дозволяє вказати кількість тональних рівнів (або значень яскравості) для кожного каналу в зображенні, а потім повторно співставити пікселі з найближчим відповідним рівнем. Наприклад, вибір двох тональних рівнів в зображенні RGB дає шість кольорів: два для червоного, два для зеленого та два для синього.

Ця команда корисна для створення спеціальних ефектів, наприклад великих, пласких областей в світлині. Її ефект найбільш помітний при зменшенні кількості рівнів сірого в зображенні в градаціях сірого, але також створює цікаві ефекти в кольорових зображеннях.

Якщо необхідно задати певну кількість кольорів в зображенні, перетворіть зображення на градації сірого та вкажіть необхідну кількість рівнів. Після цього перетворіть зображення в попередній колірний режим та замініть різні сірі тони на необхідні кольори.

1 Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Пастеризувати".

2 Введіть кількість тональних рівнів та натисніть кнопку "ОК".

Застосування мари градієнта до зображення

Команда "Мапа градієнта" співставляє еквівалентний діапазон градацій сірого зображення з кольорами обраного градієнта заливки. Якщо вказати двокольоровий градієнт заливки, то в зображенні будуть співставлені одному з крайніх кольорів градієнта заливки, а світлі тони — іншому, а напівтони — градаціям цих кольорів.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Зображення" > "Коригування" > "Мапа градієнта".
- Виберіть "Шар" > "Створити коригуючий шар" > "Мапа градієнта". Натисніть кнопку "ОК" у діалоговому вікні створення шару.

2 Вкажіть потрібний градієнт заливки:

- Щоб вибрати зі списку градієнтів заливки, клацніть трикутник справа від показаного градієнта заливки в діалоговому вікні "Мапа градієнта". Виберіть необхідний градієнт заливки та клацніть порожню область діалогового вікна, щоб закрити список. Додаткові відомості про налаштування списку градієнтів заливки див. розділ Менеджер передналаштувань на сторінці 48.
- Щоб змінити поточний градієнт заливки в діалоговому вікні "Мапа градієнта", клацніть його. Після цього внесіть зміни в існуючий градієнт заливки або створіть новий за допомогою редактора градієнтів. (Див. розділ Створення згладженого градієнта на сторінці 358.)

  За замовчуванням тіні, напівтони та світлі тони зображення співставляються відповідно до початкового (лівого) кольору, середньої точки та кінцевого (правого) кольору градієнту заливки.

3 Не вибирайте жодного або виберіть один або обидва параметри з наступних:

Тремтіння	**Додає випадкового шуму для згладжування вигляду градієнту заливки та зменшення ефектів сегментації.**
Обернути	**Змінює напрямок градієнта заливки, обертаючи мапу градієнта.**

Глава 8: Ретушування і трансформування

Функції ретушування і трансформування у Photoshop дозволяють вам змінювати ваші зображення для виконання різноманітних завдань — поліпшення композиції, коригування викривлення та дефектів, творчих маніпуляцій з елементами зображення, додавання та вилучення елементів, збільшення різкості та розмиття, сполучання декількох зображень у панораму. Функція "Виправлення перспективи" дозволяє ретушувати і замальовувати відповідно до перспективи зображення. Версія Photoshop Extended функції "Виправлення перспективи" також дає змогу робити вимірювання елементів на зображенні та експортувати результати вимірювання разом із відомостями про геометрію та текстурами для використання в 3D-програмах.

Налаштування кадрування, повороту та полотна

Кадрування зображень

Кадрування — це процес усунення частин зображення для створення фокусу або підсилення композиції. Ви можете кадрувати зображення інструментом "Кадр" та командою "Кадр". Також ви можете вирізати пікселі командами "Кадрувати і випрямити" та "Обрізати".



Використання інструмента "Кадр".

Також див.

Зміна роздільності на сторінці 65

Кадрування зображення інструментом "Кадр"

1 Візьміть інструмент "Кадр".

2 (За потребою) Встановіть параметри зміни роздільності на панелі параметрів.

- Щоб кадрувати зображення без зміни роздільності (усталена поведінка), переконайтеся, що текстове поле "Роздільність" на панелі параметрів порожнє. Ви можете натиснути кнопку "Очистити", щоб швидко очистити всі текстові поля.
- Щоб змінити роздільність під час кадрування, введіть значення висоти, ширини та роздільності на панелі параметрів. Інструмент "Кадр" не змінюватиме роздільність, доки не задано ширину та/або висоту і роздільність. Якщо ви ввели значення висоти й ширини, і бажаєте швидко поміняти їх місцями, клацніть на значку "Поміняти місцями висоту і ширину" .

Ви можете клацнути на трикутникові поряд із значком інструмента "Кадр" на панелі параметрів, щоб відкрити покажчик стилів інструмента і вибрати стиль зміни роздільності. Як і з рештою інструментів Photoshop, ви можете створити власний стиль інструмента "Кадр". Див. також Створення та використання стилів інструментів на сторінці 32.

- Щоб змінити роздільність зображення на основі розмірів і роздільності іншого зображення, відкрийте це інше зображення, виберіть інструмент "Кадр" і клацніть на "Переднє зображення" на панелі параметрів. Потім зробіть активним зображення, яке бажаєте кадрувати.

  Роздільність під час кадрування робиться з усталеним методом інтерполяції, встановленим у глобальних уподобаннях.

3 Перетягніть частину зображення, яку бажаєте утримати, щоб створити область. Область не обов'язково має бути точною — ви зможете підігнати її згодом.

4 У разі потреби скоригуйте область кадрування:

- Щоб перемістити область в інше місце, поставте курсор усередині розмірної рамки та перетягніть.
- Щоб масштабувати область, перетягніть держак. Щоб зберегти пропорції, утримуйте Shift, перетягуючи кутовий держак.
- Щоб повернути область, поставте курсор поза розмірною рамкою (курсор перетворюється на загнуту стрілку) та перетягніть. Щоб перемістити центральну точку, навколо якої обертається область, перетягніть коло в центрі розмірної рамки. Область не може обертатися в бітовому режимі зображення.

5 Встановіть параметри, щоб сховати або екранувати кадровані частини:

- Зазначте, чи бажаєте ви використовувати кадрувальний екран, щоб затіняти ділянки зображення, які будуть вилучені або сховані. Коли вибрано екран, ви можете встановити колір і непрозорість для кадрувального екрану. Коли виділення екрану знімається, відкривається ділянка поза межею області кадрування.
- Зазначте, чи бажаєте ви сховати або вилучити відсічену ділянку. Виберіть "Сховати", щоб зберегти відсічену ділянку в файлі зображення. Ви можете зробити сховану ділянку видимою, пересуваючи зображення інструментом "Переміщення". Виберіть "Вилучити", щоб відкинути відсічену ділянку.

  Параметр "Сховати" недоступний для зображень, які містять лише задній план. Якщо ви хочете кадрувати тло, ховаючи його, спочатку перетворіть тло на звичайний шар.

6 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб завершити кадрування, натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS), натисніть кнопку "Виконати" ✓ на панелі параметрів або двічі клацніть усередині області кадрування.
- Щоб скасувати операцію кадрування, натисніть Esc або натисніть кнопку "Скасувати" ⊘ на панелі параметрів.

Кадрування зображення командою "Кадрувати"

1 Скористайтеся інструментом виділення, аби виділити частину зображення, яку бажаєте зберегти.

2 Виберіть "Зображення" > "Кадрувати".

Кадрування зображення командою "Обрізання"

The Trim command crops an image by removing unwanted image data in different ways than the Crop command. Ви можете кадрувати зображення, вирізаючи навколишні прозорі пікселі або пікселі фону бажаного кольору.

1 Оберіть "Зображення" > "Обрізання".

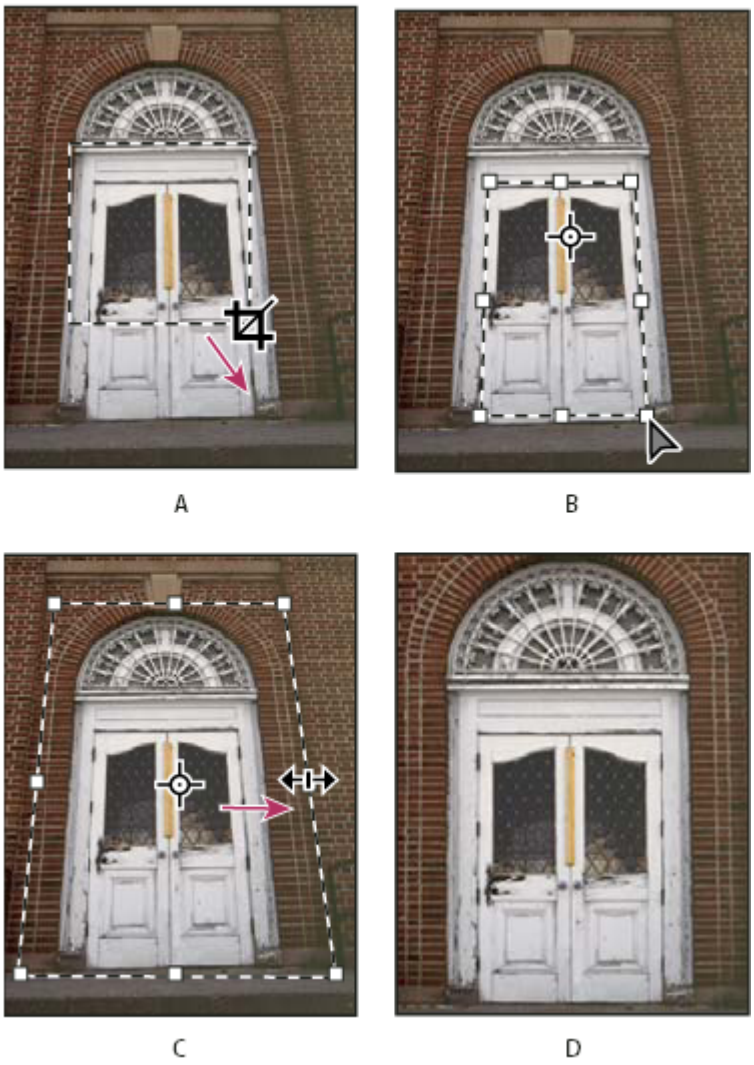
2 У діалоговому вікні "Обрізання" виберіть параметр:

- "Прозорі пікселі" — щоб вирізати прозорість по краях зображення, залишаючи найменше зображення, що містить непрозорі пікселі.
- "Колір верхнього лівого пікселя", щоб вилучити з зображення ділянку кольору верхнього лівого пікселя.
- "Колір нижнього правого пікселя", що вилучити з зображення ділянку кольору нижнього правого пікселя.

3 Виділіть одну або декілька ділянок зображення, щоб вирізати: Верх, низ, ліворуч або праворуч.

Трансформування перспективи під час кадрування

Інструмент "Кадр" має параметр, який дозволяє трансформувати перспективу на зображенні. Це дуже зручно, коли ви працюєте з зображеннями, які містять *трапецієподібне викривлення*. Трапецієподібне викривлення виникає, коли об'єкт сфотографовано під кутом, а не прямо. Наприклад, якщо ви бажаєте сфотографувати високу будівлю з рівня поверхні, краї будівлі здаватимуться ближче одне до одного вгорі, ніж внизу.



Кроки трансформування перспективи
A. *Намалюйте первісну кадрувальну область* ***B.*** *Скоригуйте кадрувальну область, щоб вона збігалася з краями об'єкта* ***C.*** *Розтягніть межі кадрування* ***D.*** *Остаточне зображення*

1 Виберіть інструмент "Кадр" і встановіть режим кадрування.

2 Розтягніть область кадрування навколо об'єкта, який був прямокутним на первісній сцені (хоча він не здається прямокутним на зображенні). Ви використовуватимете краї цього об'єкта для визначення перспективи зображення. Область не обов'язково має бути точною — ви зможете підігнати її згодом.

Важливо: *Слід вибрати об'єкт, що був прямокутним на первісній сцені, інакше Photoshop не зможе виконати очікувану трансформацію перспективи.*

3 Виберіть "Перспектива" на панелі параметрів і встановіть решту параметрів за бажанням.

4 Пересуньте держаки кутів області кадрування, щоб вона збіглася з краями об'єкта. Це визначає перспективу зображення, тому точний збіг із краями об'єкта є важливим.

5 Перетягніть бічні держаки, щоб розширити межі кадрування, зберігаючи перспективу.

Не переміщуйте центральну точку кадрувальної області. Центральна точка для виправлення перспективи має залишатися на своєму місці.

6 Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS), клацніть на кнопці "Виконати" ✓ на панелі параметрів або двічі клацніть всередині кадрувальної області.

- Щоб скасувати операцію кадрування, натисніть Esc або натисніть кнопку "Скасувати" на панелі параметрів.

Кадрування і вирівнювання фотографій

Ви можете помістити декілька фотографій у сканер і сканувати їх за один раз, щоб створити єдиний файл зображення. Команда "Кадрування і вирівнювання фотографій" є автоматичною функцією, яка створює окремі файли зображень зі сканованого зображення, що складається з декількох зображень.

Для найкращого результату слід тримати відстань 1/8 дюйми між зображеннями, а тло (зазвичай, нижня поверхня кришки сканера) повинно бути однорідного кольору з малим шумом. Команда "Кадрування і вирівнювання фотографій" найкраще працює з зображеннями, що мають чітко окреслені обриси. Якщо команда "Кадрування і вирівнювання фотографій" не може належним чином обробити файл зображення, скористайтесь інструментом "Кадр".

1 Відкрийте сканований файл, що містить зображення, які ви бажаєте розділити.

2 Виділіть шар, який містить зображення.

3 (За потребою) Намалюйте виділення навколо зображень, які ви бажаєте обробити.

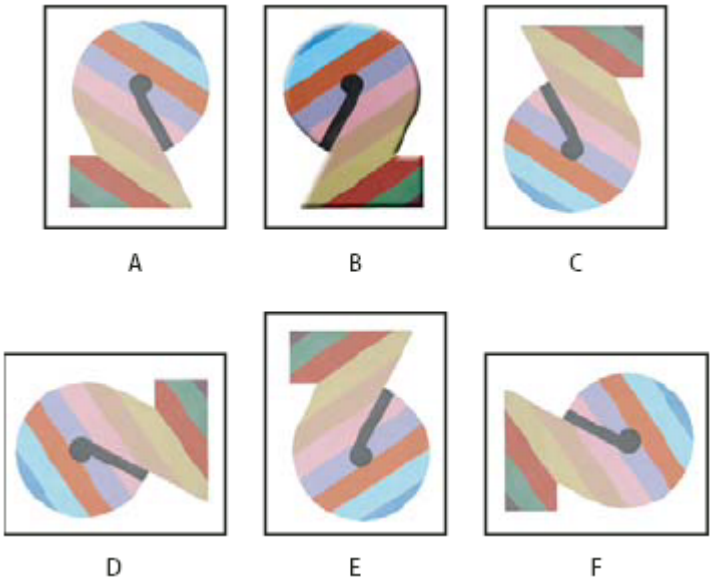
Це є корисним, якщо ви не бажаєте обробляти всі зображення в сканованому файлі.

4 Виберіть "Файл" > "Автоматизація" > "Кадрування і вирівнювання фотографій". Скановані зображення обробляються, потім кожне зображення відкривається у власному вікні.

Якщо команда "Кадрування і вирівнювання фотографій" неправильно відокремлює якесь зображення, наведіть межу виділення навколо зображення та деякої ділянки тла, потім виберіть цю команді, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS). Натискання цієї клавіші-модифікатора показує, що від тла має бути відокремлене лише одне зображення.

Поворот або віддзеркалення цілого зображення

Команди "Повернути полотно" дає вам змогу повернути або віддзеркалити ціле зображення. Ці команди не працюють з окремими шарами або частинами шарів, шляхами та межами виділення. Якщо бажаєте повернути виділення або шар, скористайтеся командами "Трансформувати" або "Вільне трансформування".



Поворот зображення
A. *Віддзеркалити горизонтально* ***B.*** *Вихідне зображення* ***C.*** *Віддзеркалити вертикально* ***D.*** *Повернути на 90° проти годинникової стрілки* ***E.*** *Повернути на 180°* ***F.*** *Повернути на 90° за годинниковою стрілкою*

❖ Виберіть "Зображення" > "Повернути полотно" та виберіть одну з команд у підменю:

180°	**Обертає зображення на півоберту.**
90° за годинниковою стрілкою	**Обертає зображення на чверть оберту за годинниковою стрілкою.**
90° проти годинникової стрілки	**Обертає зображення на чверть оберту проти годинникової стрілки.**
Довільно	**Обертає зображення на зазначений кут. Якщо ви вибираєте цей варіант, у текстовому полі кута введіть кут між -359,99 та 359,99. (У Photoshop можна вибрати "За годинниковою стрілкою" або "Проти годинникової стрілки", щоб повернути за годинниковою стрілкою або проти неї). Потім натисніть кнопку "Гаразд".**

Також див.

Точне віддзеркалення або поворот на сторінці 220

Зміна розміру полотна

Розмір полотна — це вся область редагованого зображення. Команда "Розмір полотна" дозволяє збільшувати або зменшувати розмір полотна зображення. Збільшення розміру полотна додає простір навколо наявного зображення. Зменшення розміру полотна зображення кадрує зображення. Якщо ви збільшуєте розмір полотна зображення з прозорим тлом, додане полотно буде прозорим. Якщо зображення не має прозорого тла, є декілька параметрів для визначення кольору доданого полотна.

1 Виберіть "Зображення" > "Розмір полотна".

2 Виконайте одну з таких дій:

- Введіть розміри полотна в полях "Ширина" та "Висота". Виберіть бажані одиниці вимірювання зі спливного меню поряд із полями "Ширина" та "Висота".
- Виберіть "Відносне" та введіть бажане значення для додавання або віднімання від поточного розміру полотна зображення. Введіть додатне число для додавання до полотна або від'ємне значення для віднімання від полотна.

3 Для прив'язки клацніть квадрат, щоб вказати, де поставити наявне зображення на новому полотні.

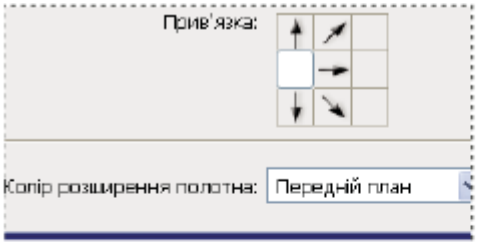
4 Виберіть параметр з меню "Колір розширення полотна":

- "Передній план" для заливу нового полотна поточним кольором переднього плану
- "Тло" для заливу нового полотна поточним кольором тла
- "Білий", "Чорний" або "Сірий" для заливу нового полотна цим кольором
- "Інший", щоб вибрати колір нового полотна за допомогою палітри кольорів

Примітка: *Також можна клацнути на білому квадраті праворуч від меню "Колір розширення полотна", щоб відкрити палітру кольорів.*

Меню "Колір розширення полотна" недоступне, якщо зображення не має шару тла.

5 Натисніть кнопку "Гаразд".





Вихідне полотно і полотно, додане праворуч від зображення за допомогою кольору переднього плану

Зробити фоторамку

Збільшуючи розмір полотна і заливаючи його кольором, можна зробити фоторамку.

Також ви можете скористатися однією з попередньо записаних дій, аби зробити стильну фоторамку. Краще робити це на копії фотографії.

1. Відкрийте палітру "Дії" Виберіть "Вікно" > "Дії".
2. У меню палітри "Дії" виберіть "Фоторамки".
3. Виберіть одну з дій з фоторамками зі списку.
4. Натисніть кнопку "Відтворити дію".

   Дія відтворюється, створюючи рамку навколо вашої фотографії.

Ретушування та виправлення зображень

Про палітру "Джерело клонування"

За допомогою палітри "Джерело клонування" ("Вікно" > "Джерело клонування") можна налаштувати до п'яти різних джерел-зразків для інструментів "Клонувальний штамп" або "Відновлювальний пензель". Можна відобразити перекриття джерела-зразка для клонування джерела у визначеному місці. Також можна змінити масштаб або повернути джерело-зразок, щоб клонувати зразок визначеного розміру та орієнтації.

(Photoshop Extended) Для анімацій на базі часової шкали на палітрі "Джерело клонування" є також параметри для налаштування зв'язку між зразковим вихідним кадром відео/анімації та цільовим кадром відео/анімації. Див. також Клонування вмісту в кадрах відео та анімації (Photoshop Extended) на сторінці 575.

Відеоінструкції з відновлення зображень можна знайти на www.adobe.com/go/vid0011_ua.

Ретушування інструментом "Клонувальний штамп"

Інструмент "Клонувальний штамп" зафарбовує копією частини зображення іншу частину того самого зображення або іншу частину будь-якого відкритого документа з тим самим колірним режимом. Можна також

зафарбувати одним шаром частину іншого шару. Інструмент "Клонувальний штамп" є зручним для дублювання об'єктів або видалення дефектів із зображення.

(Photoshop Extended) Інструмент "Клонувальний штамп" можна також використовувати для зафарбовування вмісту в кадрах анімації або відео. Див. також Клонування вмісту в кадрах відео та анімації (Photoshop Extended) на сторінці 575.

Для використання інструменту "Клонувальний штамп" встановіть точку вибору на області, з якої потрібно скопіювати (клонувати) пікселі, та зафарбуйте іншу область. Для зафарбовування з застосуванням останньої точки вибору при кожній зупинці та поновленні малювання виберіть параметр "Вирівняно". Вимкніть параметр "Вирівняно", щоб зафарбовування починалося з початкової точки вибору незалежно від кількості зупинок та поновлень малювання.

З інструментом "Клонувальний штамп" можна використовувати будь-який кінчик пензля, що дає точний контроль над розміром області клонування. Для керування застосуванням фарбування до клонованої області можна також використовувати параметри непрозорості та потоку.



Зміна зображення інструментом "Клонувальний штамп"

1 Візьміть інструмент "Клонувальний штамп" .

2 Виберіть кінчик пензля і на панелі параметрів встановіть для пензля параметри режиму накладання, непрозорості та потоку.

3 Щоб указати, як потрібно вирівнювати вибрані пікселі та як вибирати дані з шарів документа, виберіть будь-який з наступних параметрів на панелі параметрів:

Вирівняно	**Вибирає пікселі послідовно, не втрачаючи поточної точки вибірки навіть після відпускання кнопки миші. Вимкніть параметр "Вирівняно", щоб і далі використовувати вибрані пікселі з початкової точки вибору кожного разу, коли ви зупиняєте і починаєте малювання знову.**
Зразок	**Відбирає дані зі вказаних шарів. Щоб відібрати дані з активного шару та видимих шарів нижче нього, виберіть "Поточний та нижче". Щоб відібрати дані тільки з активного шару, виберіть "Поточний шар". Щоб відібрати дані з усіх видимих шарів, виберіть "Усі шари". Щоб відібрати дані з усіх видимих шарів, за винятком корегувальних шарів, виберіть "Усі шари" та клацніть на значку "Ігнорувати корегувальні шари" праворуч від спливного меню "Зразок".**

4 Розташуйте точку вибору на будь-якому відкритому зображенні й клацніть, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).

5 (За потребою) У палітрі "Джерело клонування" натисніть кнопку джерела клонування та задайте додаткову точку вибору.

Можна задати до п'яти різних джерел клонування. Обрані джерела клонування зберігаються в палітрі "Джерело клонування" до закриття документу.

6 (За потребою) Щоб вибрати потрібне джерело-зразок, натисніть кнопку джерела клонування на палітрі "Джерело клонування".

7 (За потребою) На палітрі "Джерело клонування" виконайте одну з таких дій:

- Щоб змінити масштаб або повернути джерело клонування, введіть значення W (ширина), H (висота) або число градусів повороту .
- Щоб показати перекриття клонованого джерела, виберіть "Показати перекриття" та задайте параметри перекриття.

8 Перетягніть курсор по ділянці зображення, яку бажаєте скорегувати.

Також див.

Перелік режимів накладання на сторінці 351

Галерея інструментів ретушування на сторінці 28

Задайте джерела-зразки для клонування та відновлення

За допомогою інструментів "Клонувальний штамп" або "Відновлювальний пензель" можна вибирати джерела-зразки в поточному документі або будь-якому документі, відкритому у Photoshop.

(Photoshop Extended) Клонуючи відео або анімацію, можна задавати точки вибору в поточному кадрі, що його ви фарбуєте, або в іншому кадрі, навіть якщо кадр знаходиться на іншому відеошарі або в іншому відкритому документі.

На палітрі "Джерело клонування" можна задати до п'яти різних джерел клонування. Обрані джерела-зразки зберігаються в палітрі "Джерело клонування" до закриття документа.

1 (Тільки Photoshop Extended) Для клонування кадрів відео або анімації відкрийте палітру "Анімація" (якщо ви не клонуєте кадри відео або анімації, перейдіть до кроку 2). Виберіть варіант анімації на базі часової шкали та перемістіть індикатор поточного часу до кадру з джерелом, з якого потрібно взяти зразок.

2 Щоб розташувати точку вибору, виберіть інструмент "Клонувальний штамп" та клацніть, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), у вікні будь-якого відкритого документа.

3 (За потребою) Щоб вибрати іншу точку вибору, натисніть іншу кнопку "Джерело клонування" в палітрі "Джерело клонування".

Змінити джерело-зразок для кнопки "Джерело клонування" можна, обравши іншу точку вибору.

Зміна масштабу та поворот джерела-зразку

1 Візьміть інструмент "Клонувальний штамп" або "Відновлювальний пензель" та налаштуйте одне або декілька джерел клонування.

2 На палітрі "Джерело клонування" виберіть джерело-зразок і потім виконайте будь-яку з таких дій:

- Щоб змінити масштаб джерела-зразку, введіть значення відсотка для W (ширина) або H (висота), або перетягніть бігунець W або H. Типово пропорції зберігаються. Щоб налаштувати розміри незалежно або змінити параметр обмеження, натисніть кнопку "Зберігати пропорції" .
- Щоб повернути джерело-зразок, введіть градус повороту або перетягніть бігунець "Повернути джерело клонування" .
- Щоб відновити початковий розмір та орієнтацію джерела-зразка, натисніть кнопку "Скинути трансформацію".

Корегування параметрів перекриття джерела-зразка

Малюючи інструментом "Клонувальний штамп" або "Відновлювальний пензель", можна корегувати параметри перекриття джерела-зразка, щоб краще бачити перекриття та розташовані нижче зображення.

Щоб тимчасово відобразити перекриття, малюючи інструментом "Клонувальний штамп", натисніть Alt +Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS). Пензель тимчасово змінюється на інструмент "Переміщення джерела перекриття". Перетягніть перекриття в інше місце.

❖ У палітрі "Джерело клонування" виберіть "Показати перекриття" і потім виконайте будь-яку з таких дій:

- Аби сховати перекриття під час нанесення мазків фарби виберіть команду "Ховати автоматично".
- Щоб задати непрозорість перекриття, введіть значення відсотка в текстовому полі "Непрозорість".
- Щоб задати вигляд перекриття, виберіть режим накладання "Звичайний", "Затемнення", "Освітлення" або "Різниця" у спливному меню внизу палітри "Джерело клонування".
- Щоб інвертувати кольори в перекритті, виберіть "Інверсія".

Щоб полегшити вирівнювання ідентичних областей у вихідному перекритті та розташованому нижче зображенні, встановіть непрозорість 50% і виберіть "Інверсія". Області зображень, що збігаються, після вирівнювання здобувають суцільний сірий колір.

Налаштування зсуву джерела клонування

За допомогою інструментів "Клонувальний штамп" або "Відновлювальний пензель" можна малювати з використанням джерела-зразку в будь-якому місці цільового зображення. Параметри перекриття допоможуть візуалізувати місце малювання. Проте якщо потрібно малювати в цілком визначеній позиції відносно точки вибірки, можна вказати зсув пікселів по осях x та y.

❖ У палітрі "Джерело клонування" виберіть джерело, яке потрібно використовувати, і введіть для параметра "Зсув" значення x та y.

Ретушування інструментом "Відновлювальний пензель"

За допомогою інструмента "Відновлювальний пензель" можна виправляти дефекти, змушуючи їх зникати в навколишньому образі. Як і інструменти клонування, інструмент "Відновлювальний пензель" служить для малювання пікселями, вибраними з зображення або візерунка. Проте інструмент "Відновлювальний пензель" також узгоджує текстуру, освітлення, непрозорість і тонування вибраних пікселів із відновлюваними пікселями. В наслідок цього відновлені пікселі органічно змішуються з рештою зображення.

(Photoshop Extended) Інструмент "Відновлювальний пензель" можна застосовувати до кадрів анімації або відео.



Відібрані пікселі та відновлене зображення

1 Візьміть інструмент "Відновлювальний пензель" .

2 Клацніть на зразку пензля в рядку параметрів і задайте параметри пензля на спливній палітрі:

Примітка: *Якщо ви використовуєте цифровий чутливий до тиску планшет, виберіть параметри в меню "Розмір", щоб змінити розмір відновлювального пензля під час мазку. Виберіть параметр "Натиск пера", щоб задати зміну натиску пера. Параметр "Стилус-коліщатко" дає змогу задавати розташування коліщатка (координатного маніпулятора). Виберіть команду "Вимкнути", щоб не змінювати розмір.*

Режим	**Задає режим накладання. Виберіть "Замінити", щоб зберегти шум, зернистість плівки і текстуру по краях мазку пензля, коли застосовуєте пензель із м'яким краєм.**
Джерело	**Визначає джерело відновлення пікселів. Виберіть "Зразок", щоб використовувати пікселі з поточного зображення, або "Візерунок", щоб використовувати пікселі з візерунка. Якщо вибрано "Візерунок", виберіть візерунок на спливній палітрі візерунків.**
Вирівняно	**Вибирає пікселі послідовно, не втрачаючи поточної точки вибірки навіть після відпускання кнопки миші. Вимкніть параметр "Вирівняно", щоб і надалі використовувати вибрані пікселі з початкової точки вибору кожного разу, коли ви зупиняєте і починаєте малювання знову.**
Зразок	**Відбирає дані зі вказаних шарів. Щоб відібрати дані з активного шару та видимих шарів нижче нього, виберіть "Поточний та нижче". Щоб відібрати дані тільки з активного шару, виберіть "Поточний шар". Щоб відібрати дані з усіх видимих шарів, виберіть "Усі шари". Щоб відібрати дані з усіх видимих шарів, за винятком корегувальних шарів, виберіть "Усі шари" й клацніть на значку "Ігнорувати корегувальні шари" праворуч від спливного меню "Зразок".**

3 Розташуйте точку вибору, помістивши курсор на площі зображення й клацнувши, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).

Примітка: *Якщо ви вибираєте з одного зображення та застосовуєте до іншого, обидва зображення мають бути в одному колірному режимі, якщо тільки одне з зображень не є в режимі "Градації сірого".*

4 (За потребою) У палітрі "Джерело клонування" натисніть кнопку джерела клонування і задайте додаткову точку вибору.

Можна задати до п'яти різних джерел-зразків. Вибрані джерела-зразки зберігаються в палітрі "Джерело клонування" до закриття документа, який ви редагуєте.

5 (За потребою) У палітрі "Джерело клонування" натисніть кнопку джерела клонування і виберіть потрібне джерело-зразок.

6 (За потребою) В палітрі "Джерело клонування" виконайте одну з таких дій:

- Щоб змінити масштаб або повернути джерело клонування, введіть значення W (ширина), H (висота) або число градусів повороту .
- Щоб показати перекриття клонованого джерела, виберіть "Показати перекриття" і задайте параметри перекриття.

7 Перетягніть у зображенні.

При кожнім відпусканні кнопки миші зразкові пікселі поєднуються з наявними пікселями. Стан процесу об'єднання можна переглянути в рядку стану.

Якщо на краях області, яку потрібно відновити, є сильна контрастність, зробіть виділення, перш ніж використовувати інструмент "Відновлювальний пензель". Виділення має бути більшим за область, яку потрібно відновити, але повинне точно повторювати межі пікселів, що контрастують. Під час малювання інструментом "Відновлювальний пензель" виділення запобігає просочуванню кольорів ззовні.

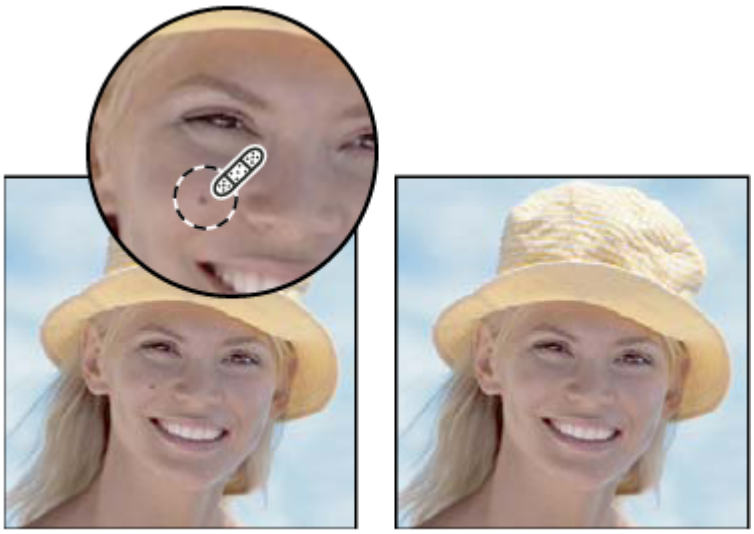
Також див.

Перелік режимів накладання на сторінці 351

Про візерунки на сторінці 362

Ретушування інструментом "Точковий відновлювальний пензель"

Інструмент "Точковий відновлювальний пензель" швидко усуває плями та інші вади ваших світлин. Точковий відновлювальний пензель працює подібно до відновлювального пензля: він малює пікселями, вибраними з зображення або візерунка, підганяючи текстуру, освітлення, прозорість, тонування вибраних пікселів до пікселів, що відновлюються. На відміну від відновлювального пензля, точковий відновлювальний пензель не потребує зазначення точки вибору. Точковий відновлювальний пензель автоматично вибирає пікселі навколо ретушованої ділянки.



Застосування точкового відновлювального пензля для усунення плям

Якщо вам треба заретушувати велику ділянку, або ви хочете краще контролювати вибірку джерела, ви можете скористатися пензлем відновлення замість точкового відновлювального пензля.

1. Візьміть інструмент "Точковий відновлювальний пензель" на палітрі інструментів. У разі потреби клацніть на інструменті "Відновлювальний пензель", інструменті "Латка", або на інструменті "Червоні очі", щоб показати сховані інструменти і зробити вибір.
2. Виберіть розмір пензля на панелі параметрів. Найкраще працює пензель трохи більший за ділянку, яку ви бажаєте виправити, бо ви можете покрити всю площу, клацнувши лише один раз.
3. (За потребою) Виберіть режим накладання в меню "Режим" на панелі параметрів. Виберіть "Замінити", щоб зберегти шум, зернистість плівки та текстуру по краях мазку пензля, коли застосовуєте пензель із м'яким краєм.
4. Виберіть параметр "Тип" на панелі параметрів:

Відповідність наближення	**Використовує пікселі навколо країв виділення, щоб знайти ділянку зображення для використання в якості латки для виділеної ділянки. Якщо цей параметр не дає належного відновлення, скасуйте відновлення та спробуйте параметр "Створити текстуру".**
Створити текстуру	**Використовує всі пікселі у виділенні, щоб створити текстуру, з якою відновлюється ділянка. Якщо текстура не спрацьовує, спробуйте перетягнути мишею по ділянці вдруге.**

5 Виберіть "Використовувати всі шари" на панелі параметрів, щоб вибрати дані з усіх видимих шарів. Зніміть виділення "Використовувати всі шари", щоб вибрати дані лише з активного шару.

6 Клацніть на ділянці, яку бажаєте відновити, або клацніть і перетягніть, щоб згладити дефекти на більшій ділянці.

Також див.

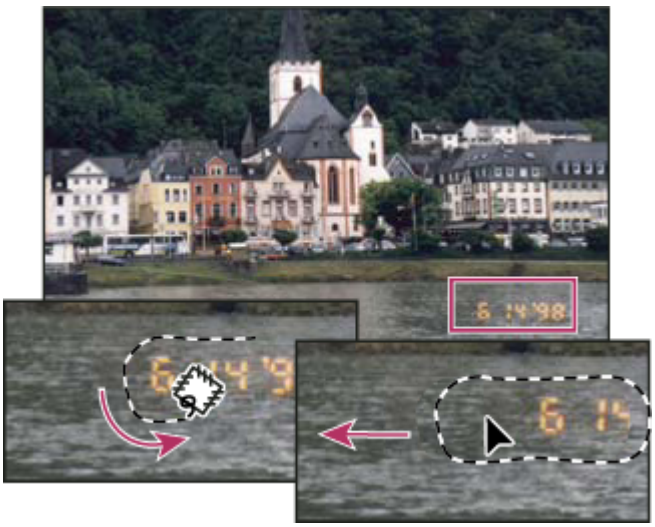
Перелік режимів накладання на сторінці 351

Галерея інструментів ретушування на сторінці 28

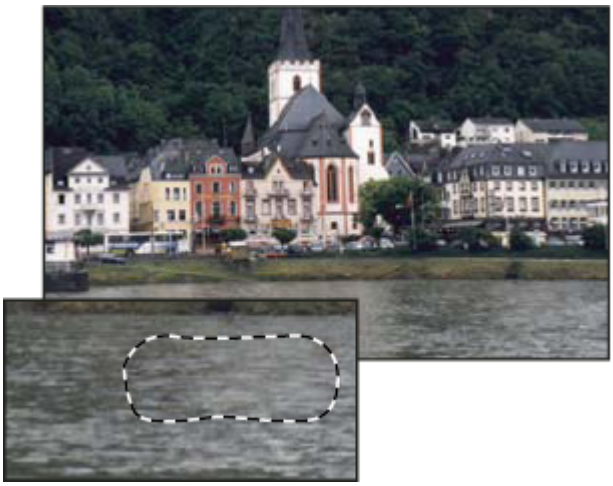
Накладання латки на ділянку

Інструмент "Латка" дозволяє полагодити виділену ділянку пікселями з іншої ділянки або з візерунка. Як і інструмент "Відновлювальний пензель", інструмент "Латка" узгоджує текстуру, освітлення і тонування вибраних пікселів із пікселями джерела. Також ви можете скористатися інструментом "Латка" для клонування ізольованих ділянок зображення. Інструмент "Латка" працює з зображеннями з 8-ма і 16-ма бітами на канал.

Під час лагодження пікселями з зображення, виділіть малу ділянку, щоб одержати найкращий результат.



Застосування інструмента "Латка" для заміни пікселів



Зображення з накладеною латкою

Лагодження ділянки вибраними пікселями

1 Візьміть інструмент "Латка" .

2 Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть мишею по зображенню, щоб виділити ділянку, яку бажаєте полагодити, оберіть "Джерело" на панелі параметрів.
- Перетягніть мишею по зображенню, щоб виділити ділянку, з якої бажаєте взяти пікселі, оберіть "Ціль" на панелі параметрів.

Примітка: *Також ви можете зробити виділення до того, як візьмете інструмент "Латка".*

3 Щоб налагодити виділення, виконайте одну з таких дій:

- Натиснувши клавішу Shift, потягніть мишею на зображенні, щоб додати до наявного виділення.
- Натиснувши клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), потягніть мишею на зображенні, щоб відняти від наявного виділення.
- Натиснувши клавішу Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS), потягніть мишею на зображенні, щоб виділити ділянку, що перетинається з наявним виділенням.

4 Поставте курсор на виділенні, потім виконайте одну з таких дій:

- Якщо джерело виділено на панелі параметрів, перетягніть межі виділення до ділянки, з якої бажаєте вибрати пікселі. Коли ви відпустите кнопку миші, попередньо виділена ділянка залатається вибраними пікселями.
- Якщо ціль виділено на панелі параметрів, перетягніть межі виділення до ділянки, яку бажаєте залатати. Коли ви відпустите кнопку миші, нова виділена ділянка латається вибраними пікселями.

Лагодження ділянки візерунком

1 Візьміть інструмент "Латка" .

2 Потягніть мишею на зображенні, щоб виділити ділянку, яку треба полагодити.

Примітка: *Також ви можете зробити виділення до того, як візьмете інструмент "Латка".*

3 Щоб налагодити виділення, виконайте одну з таких дій:

- Натиснувши клавішу Shift, потягніть мишею на зображенні, щоб додати до наявного виділення.
- Натиснувши клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), потягніть мишею на зображенні, щоб відняти від наявного виділення.
- Натиснувши клавішу Alt-Shift (Windows) або Option-Shift (Mac OS), перетягніть на зображенні, щоб виділити ділянку, яка перетинається з наявним виділенням.

4 Виберіть візерунок з палітри "Візерунки" на панелі параметрів і клацніть на "Застосувати візерунок".

Усування ефекту червоних очей

Інструмент "Червоні очі" усуває ефект червоних очей на фотографіях людей або тварин, знятих зі спалахом, а також білих або зелених відблисків на фотографіях тварин, знятих зі спалахом.

1 Візьміть інструмент "Червоні очі" .

2 Клацніть на червоному оці. Якщо вас не влаштовує результат, відмініть корекцію, налаштуйте один чи декілька параметрів на панелі параметрів і знову клацніть на червоному оці.

Розмір зіниці	**Збільшує або зменшує ділянку, на яку впливає інструмент "Червоні очі".**
Величина затемнення	**Встановлює темність корекції.**

Ефект червоних очей спричинений відбиттям спалаху камери сітківкою ока. Ви бачите його частіше, якщо знімаєте в затемненому приміщенні, бо зіниця відкривається ширше. Аби уникнути цього ефекту, застосовуйте функцію зменшення ефекту червоних очей, вбудовану в камеру. Або, ще краще, користуйтеся окремим спалахом, який можна змонтувати на камері подалі від лінзи камери.

Заміна кольору на ділянках зображення

Інструмент "Заміна кольору" спрощує заміну окремих кольорів на зображенні. Ви можете замальовувати певний колір корегувальним кольором. Інструмент "Заміна кольору" не працює на зображеннях у колірних режимах "Бітове зображення", "Індексований колір" або "Багатоканальний".

1 Візьміть інструмент "Заміна кольору" .

2 Виберіть розмір кінчика пензля на панелі параметрів. Зазвичай ви маєте зберігати режим накладання "Колір".

3 Налаштовуючи параметр "Вибірка", оберіть одне зі значень:

Безперервна	**Вибирає кольори безперервно вздовж шляху перетягування.**
Один раз	**Заміняє зазначений колір лише на ділянках, що містять колір, на якому ви клацнули вперше.**
Колір тла	**Заміняє лише ділянки, що містять поточний колір тла.**

4 Налаштовуючи параметр "Межі", оберіть одне зі значень:

Несуміжний	**Заміняє вибраний колір, коли він трапляється під курсором.**
Суміжний	**Заміняє кольори, суміжні до кольору безпосередньо під курсором**
Виділення країв	**Заміняє зв'язані ділянки, що містять вибраний колір, краще зберігаючи різкість різких країв.**

5 Для допуску введіть відсоткове значення (від 0 до 255) або перетягніть бігунець. Вибирайте низький відсоток, щоб заміняти кольори, дуже подібні до кольору пікселя, на якому ви клацнули; збільшуйте відсоток, щоб заміняти ширший діапазон кольорів.

6 Щоб визначити гладкий край на корегованій дільниці, оберіть "Зі згладжуванням".

7 Виберіть колір переднього плану, що замінятиме небажаний колір.

8 Клацніть на кольорі, який бажаєте замінити на зображенні.

9 Потягніть мишею на зображенні, щоб замінити цей колір.

Також див.

Перелік режимів накладання на сторінці 351

Розмазування ділянок зображення

Інструмент "Палець" імітує ефект, який ви отримуєте, коли проводите пальцем по мокрому малюнку. Інструмент бере колір початку мазку і переносить його в напрямку перетягування.

1 Візьміть інструмент "Палець" .

2 Виберіть кінчик пензля і параметри режиму накладання на панелі параметрів.

3 Виберіть "Використовувати всі шари" на панелі параметрів, щоб розмазувати, використовуючи дані з усіх видимих шарів. Якщо цей параметр вимкнуто, інструмент "Палець" використовуватиме кольори лише з активного шару.

4 Виберіть "Малювання пальцем" на панелі параметрів, щоб розмазувати кольором переднього плану на початку кожного мазку. Якщо цей параметр вимкнуто, інструмент "Палець" використовуватиме колір під курсором на початку кожного мазку.

5 Потягніть мишею на зображенні, щоб розмазати пікселі.

Щоб скористатися параметром "Малювання пальцем", потягніть інструментом "Палець", натиснувши Alt (Windows) або Option (Mac OS).

Також див.

Перелік режимів накладання на сторінці 351

Розмиття ділянок зображення

Інструмент "Розмиття" пом'якшує різкі краї або зменшує деталізованість зображення. Що більше ви малюєте по ділянці цим інструментом, то більш розмитим він стає.

1 Візьміть інструмент "Розмиття" .

2 Зробіть на панелі параметрів таке:

- Виберіть кінчик пензля, встановіть параметри режиму накладання та величину на панелі параметрів.
- Виберіть "Використовувати всі шари" на панелі параметрів, щоб розмивати, використовуючи дані з усіх видимих шарів. Якщо цей параметр вимкнуто, інструмент використовуватиме дані лише з активного шару.

3 Перетягніть мишею по частині зображення, яку бажаєте розмити.

Також див.

Фільтри розмиття на сторінці 398

Перелік режимів накладання на сторінці 351

Збільшення різкості ділянок зображення

Інструмент "Різкість" збільшує контраст уздовж країв, підвищуючи видиму різкість. Що більше ви малюєте по ділянці цим інструментом, тим сильнішим є ефект збільшення різкості.

1 Візьміть інструмент "Різкість" .

2 Зробіть на панелі параметрів таке:

- Виберіть кінчик пензля, встановіть параметри режиму накладання та величину на панелі параметрів.
- Виберіть "Використовувати всі шари" на панелі параметрів, щоб збільшувати різкість, використовуючи дані з усіх видимих шарів. Якщо цей параметр вимкнуто, інструмент використовуватиме дані лише з активного шару.

3 Потягніть мишею по частині зображення, різкість якої бажаєте збільшити.

Також див.

Фільтри збільшення різкості на сторінці 402

Перелік режимів накладання на сторінці 351

Освітлення або випалювання ділянок

Використовувані для освітлювання або затемнювання зображення, інструмент "Освітлювач" та інструмент "Випалювач" ґрунтуються на традиційній фотографічній техніці регулювання експозиції окремих ділянок фотографії. Фотографи стримують світло для освітлення ділянки на фотографії (*освітлювання*) або збільшують експозицію для затемнювання ділянок на фотографії (*випалювання*). Що більше ви малюєте на ділянці інструментом "Освітлювач" або "Випалювач", то світлішою або темнішою вона стає.

1 Візьміть інструмент "Освітлювач" або "Випалювач" .

2 Виберіть кінчик пензля і встановіть параметри на панелі параметрів.

3 На панелі параметрів виберіть щось одне:

- Півтони для зміни середнього діапазону відтінків сірого
- Тіні для зміни темних ділянок
- Підсвітлює для зміни світлих ділянок

4 Встановіть експозицію для інструментів "Освітлювач" та "Випалювач".

5 Клацніть на кнопці аерографа  , щоб застосувати пензель як аерограф. Або оберіть параметр "Аерограф" на палітрі "Пензлі".

6 Перетягніть мишею по частині зображення, яку бажаєте освітлити або затемнити.

Також див.

Вибір попередньо налаштованого пензля на сторінці 338

Налаштування насиченості кольору на ділянках зображення

Інструмент "Губка" потроху змінює насиченість кольору на ділянці. Якщо зображення знаходиться в режимі градацій сірого, цей інструмент збільшує або зменшує контрастність, пересуваючи рівні сірого від середнього сірого або до нього.

1 Візьміть інструмент "Губка"  .

2 Виберіть кінчик пензля і встановіть параметри на панелі параметрів.

3 На панелі параметрів виберіть спосіб зміни кольору.

- "Підвищити насиченість", щоб збільшити насиченість кольору
- "Знизити насиченість", щоб зменшити насиченість кольору

4 Встановіть потік для інструмента "Губка".

5 Перетягніть мишею по частині зображення, яку бажаєте змінити.

Також див.

Вибір попередньо налаштованого пензля на сторінці 338

Корегування викривлення та шуму зображення

Про лінзове викривлення

Діжкоподібне викривлення — це лінзовий дефект, який спричиняє вигинання прямих ліній до країв зображення. *Подушкоподібне викривлення* — це протилежний ефект, коли прямі вигинаються досередини.



Приклади діжкоподібного (ліворуч) та подушкоподібного (праворуч) викривлення

Віньєтування — це дефект, коли краї і, зокрема, кути зображення темніші за центр. *Хроматична аберація* з'являється як кольорова облямівка вздовж країв об'єкта, спричинена фокусуванням лінзи на різних кольорах світла в різних площинах.

Ці дефекти проявляються в деяких лінзах залежно від фокальної відстані або діафрагми. Ви можете встановити фільтр лінзової корекції, щоб застосувати параметри, залежні від камери, лінзи, фокальної відстані, використаних під час приготування зображення.

Корегування лінзової дисторсії та налаштування перспективи

Фільтр "Лінзова корекція" виправляє звичайні дефекти об'єктива, наприклад, бочкоподібне та подушкоподібне перекручування зображення, віньєтування та хроматичну аберацію. Цей фільтр працює лише з зображеннями з 8-ма і 16-ма бітами на канал.

Також ви можете застосувати фільтр для обертання зображення або виправлення перспективи зображення, спотвореної через вертикальний або горизонтальний нахил камери. Сітка зображення фільтра виконує ці налаштування простіше і точніше, ніж команда "Трансформувати".

Виправлення перспективи зображення та лінзових дефектів

1 Виберіть "Фільтр" > "Деформація" > "Лінзова корекція".

2 Встановіть сітку та масштаб зображення. Працюючи над зображенням, ви можете забажати підігнати лінії сітки, аби оцінити величину потрібної корекції. Дивіться далі "Налаштування попереднього перегляду лінзової корекції та сітки".

3 (За потребою) Виберіть список стилів параметрів у меню "Параметри". "Типова лінза" використовує параметри, попередньо збережені для комбінації камери, лінзи, фокальної відстані та діафрагми, за якою було зроблене зображення. "Попереднє перетворення" використовує параметри, використані в останній корекції. Будь-яка група власних записаних налаштувань, перелічена внизу меню. Дивіться далі "Встановлення типових параметрів камери й лінзи".

4 Встановіть будь-які з наведених параметрів, щоб виправити зображення.

Вилучити викривлення	**Корегує лінзове діжкоподібне або подушкоподібне викривлення. Пересуньте бігунець, щоб розпрямити горизонтальні або вертикальні лінії, вигнуті від центру або до центру зображення. Також для цієї корекції ви можете скористатися інструментом "Вилучення викривлення". Перетягніть у напрямку до центру зображення, щоб виправити діжкоподібне викривлення, та в напрямку до країв зображення, щоб виправити подушкоподібне викривлення. Відрегулюйте параметр "Край", щоб вказати, як ви бажаєте обробляти будь-які отримані пусті краї зображення.**
Хроматична аберація	**Усуває кольорову облямівку. Збільшіть зображення попереднього перегляду, щоб ближче подивитися на облямівку, коли виправляєте її.**
Виправити червону/блакитну облямівку	**Компенсує червону/блакитну кольорову облямівку, регулюючи розмір червоного каналу відносно зеленого каналу.**
Виправити синю/жовту облямівку	**Компенсує синю/жовту кольорову облямівку, регулюючи розмір синього каналу відносно зеленого каналу.**
Віньєтка	**Корегує зображення, яке має затемнені краї через дефекти лінзи або неправильне тонування лінзи.**
Величина	**Встановлює величину освітлення або затемнення вздовж країв зображення.**
Середня точка	**Визначає ширину області, на яку впливає бігунець "Величина". Введіть менше число для більшого впливу на зображення. Введіть більше число, щоб обмежити вплив на краї зображення.**
Перспектива за вертикаллю	**Корегує перспективу зображення, спотворену нахилом камери вгору або вниз. Робить вертикальні лінії зображення паралельними.**
Горизонтальна перспектива	**Корегує перспективу зображення, роблячи горизонтальні лінії паралельними.**
Кут	**Обертає зображення для корегування нахилу камери або для налагодження після корегування перспективи. Також для цієї корекції ви можете скористатися інструментом "Обертати з випрямленням". Перетягніть вздовж лінії на зображенні, яку бажаєте зробити вертикальною або горизонтальною.**
Край	**Визначає, як працювати із порожніми ділянками, що утворилися через корегування подушкоподібності, обертання або перспективи. Ви можете залити порожні ділянки прозорістю або кольором (кольором тла), або ж ви розповсюдити на них пікселі краю зображення.**
Масштаб	**Відрегулюйте масштаб зображення вверх або вниз. Піксельні розміри зображення не змінюються. Головне застосування — для усунення порожніх ділянок зображення, що виникли через корегування подушкоподібності, обертання або перспективи. Збільшення масштабу призводить до кадрування зображення та інтерполяції до початкових піксельних розмірів.**

Налаштування попереднього перегляду та сітки лінзової корекції

- Щоб змінити збільшення попереднього перегляду зображення, скористайтеся інструментом "Масштаб" або елементами керування масштабуванням у нижній лівій частині попереднього перегляду.
- Щоб перемістити зображення у вікні попереднього перегляду, виберіть інструмент "Рука" і перетягніть зображення у вікні попереднього перегляду.
- Щоб скористатися сіткою, виберіть "Показати сітку" внизу діалогового вікна. Скористайтеся елементом керування "Розмір", щоб налагодити інтервали в сітці, та елементом "Колір", щоб змінити колір сітки. Ви можете перемістити сітку інструментом "Переміщення сітки", щоб вирівняти її з вашим зображенням .

Встановлення типових параметрів камери й лінзи

Ви можете записати параметри діалогового вікна "Лінзова корекція" для повторного використання з іншими зображеннями, зробленими тією самою камерою, лінзою та з тією самою фокальною відстанню. Photoshop записує параметри викривлення, віньєтування та хроматичної аберації. Параметри корекції перспективи не записуються. Ви можете записати параметри для повторного використання двома способами:

- Запис та завантаження параметрів вручну. Встановити параметри в діалоговому вікні, потім вибрати "Записати параметри" в меню "Параметри" . Щоб використати записані параметри, виберіть їх у меню "Параметри". Також ви можете завантажити записані параметри, що не з'являються в меню, скориставшись командою "Завантажити параметри" в меню "Параметри".
- Встановлення типової лінзи. Якщо ваше зображення містить метадані EXIF для камери, лінзи, фокальної відстані та діафрагми, ви можете записати поточні параметри як типову лінзу. Щоб записати ці параметри, натисніть кнопку "Встановити типову лінзу". Коли ви виправляєте зображення, що відповідає цим параметрам камери, лінзи, фокальної відстані й діафрагми, параметр "Типова лінза" стає доступним у меню "Параметри". Цей параметр недоступний, якщо ваше зображення не містить метаданих EXIF.

Зменшення шуму та артефактів JPEG

Шум зображення з'являється у вигляді випадкових сторонніх пікселів, які не є частиною зображення. Шум може бути спричинений фотографуванням із високим значенням ISO у цифровій камері, недостатньою експозицією, зніманням у темних місцях з великою витримкою. Дешеві споживацькі камери зазвичай дають більше шуму за високоякісні моделі. Скановані зображення можуть мати шум, спричинений сенсором сканера. Часто на сканованому зображенні проявляється візерунок зернистості плівки.

Шум може проявлятися в двох формах: шум світності (градації сірого), коли зображення виглядає зернистим або плямистим, і кольоровий шум, зазвичай у вигляді кольорових артефактів на зображенні.

Шум світності може бути більш виражений в одному каналі зображення, зазвичай у синьому каналі. Ви можете регулювати шум для кожного каналу окремо в "Додаткових параметрах". Перед тим, як відкрити фільтр, перевірте кожний канал вашого зображення окремо, щоб побачити, чи не домінує шум в якомусь одному каналі. Ви зберігаєте більше подробиць зображення, корегуючи один канал, ніж роблячи загальне корегування по всіх каналах.

1 Виберіть "Фільтр" > "Шум" > "Зменшити шум"

2 Збільшіть масштаб у попередньому перегляді, щоб краще побачити шум зображення.

3 Встановіть параметри:

Сила	**Контролює величину зниження шуму світності, що застосовується до всіх каналів зображення.**
Зберегти подробиці	**Зберігає краї та деталі зображення, наприклад, дуже тонкі або текстурні об'єкти. Значення 100 зберігає більшість подробиць зображення, але найменше усуває шум світності. "Балансувати силу" та "Зберегти подробиці" контролюють тонке налаштування зниження шуму.**
Зменшити колірний шум	**Усуває випадкові кольорові пікселі. Більше значення більше знижує кольоровий шум.**

Збільшити різкість подробиць	**Збільшує різкість зображення. Усування шуму зменшує різкість зображення. Застосовуйте елемент керування різкістю в діалоговому вікні або скористайтеся іншими фільтрами збільшення різкості Photoshop, щоб відновити різкість згодом.**
Усунути артефакти JPEG	**Усуває артефакти-квадратики та ореоли, спричинені тим, що зображення записали як JPEG з низькою якістю.**

4 Якщо шум світності домінує в одному або двох каналах, натисніть кнопку "Додатково" і оберіть канал кольору в меню "Канал". Застосовуйте елементи керування "Сила" та "Зберегти деталі", щоб знизити шум у цьому каналі.

Налаштування різкості та розмиття зображення

Збільшення різкості зображень

Збільшення різкості поліпшує визначеність країв зображення. Не важливо, чи зображення знято цифровою камерою, чи відскановано, — більшість зображень виграють від збільшення різкості. Ступінь збільшення різкості має змінюватися залежно від якості цифрової камери або сканера. Пам'ятайте, що збільшення різкості не виправить дуже розмиті зображення.

Зауваження та поради щодо збільшення різкості:

- Збільшуйте різкість вашого зображення на окремому шарі, аби мати змогу налаштовувати різкість згодом, якщо буде потреба вивести зображення на інший носій.
- Якщо ви збільшуєте різкість зображення на окремому шарі, встановіть режим накладання шару на "Світність", щоб уникнути зсуву кольорів по краях.
- Збільшення різкості збільшує контрастність зображення. Якщо ви бачите, що після збільшення різкості освітлювання або тіні обрізаються, скористайтеся елементами керування накладанням шарів (якщо ви збільшуєте різкість окремого шару), щоб запобігти збільшенню різкості підсвітлювань і тіней. Див. Встановлення відтінкового діапазону для накладання шарів на сторінці 305.
- Якщо потрібно зменшити шум зображення, зробіть це до збільшення різкості, аби не збільшувати інтенсивність шуму.
- Збільшуйте різкість зображення декілька разів на маленькі величини. Збільшіть різкість першого разу, щоб виправити розмиття, викликане захопленням зображення (сканування або знімання цифровою камерою). Після того, як ви скорегували колір і змінили розмір зображення, збільшіть його (або його копії) різкість знову, щоб додати належну величину різкості для вивідного пристрою.
- Якщо можливо, оцініть збільшення різкості, вивівши зображення на кінцевий носій. Потрібна величина різкості змінюється залежно від пристрою виведення.

Для найбільшого контролю застосовуйте фільтр "Контурна різкість" (USM) або фільтр "Розумна різкість" для збільшення різкості зображення. Хоча Photoshop також має параметри фільтрів "Різкість", "Різкість на краях", "Різкість +", ці фільтри є автоматичними і не мають елементів керування й параметрів.

Ви можете збільшувати різкість всього зображення або лише частини, визначеної виділенням або маскою. Через те, що фільтри "Контурна різкість" та "Розумна різкість" можуть бути застосовані лише до одного шару за раз, вам може знадобитися об'єднати або склеїти шари файла, аби збільшити різкість усіх шарів зображення у багатошаровому файлі.

Примітка: *Нехай вас не вводить в оману назва "Контурна різкість" - англійською "Unsharp Mask", що походить від методу "темної кімнати", застосовуваного у традиційній плівковій фотографії. Фільтр збільшує різкість зображення, а не навпаки.*

Збільшення різкості фільтром "Розумна різкість"

Фільтр "Розумна різкість" має елементи керування різкістю, недоступні для фільтра "Контурна різкість". Ви можете встановлювати алгоритм збільшення різкості або керувати величиною збільшення різкості на затемнених та освітлених ділянках.

1 Збільшіть масштаб вікна документа до 100%, щоб одержати точний вигляд збільшення різкості.

2 Виберіть "Фільтр" > "Різкість" > "Розумна різкість".

3 Встановіть елементи керування на вкладках "Різкість":

Величина	**Встановіть величину збільшення різкості. Більше значення збільшує контраст між крайовими пікселями, надаючи виглядові більшої різкості.**
Радіус	**Визначає число пікселів, що оточують крайовий піксель, який зачіпає збільшення різкості. Що більше значення радіуса, то ширше крайові ефекти і більш явним є збільшення різкості.**
Вилучити	**Встановлює алгоритм збільшення різкості для збільшення різкості цього зображення. "Розмиття за Ґаусом" є методом, застосовуваним у фільтрі "Контурна різкість". "Лінзове розмиття" знаходить краї та подробиці в зображенні і забезпечує тонкіше збільшення різкості деталей, зменшуючи ореоли збільшення різкості. Розмиття в русі намагається зменшити ефекти розмиття через рух камери або об'єкта. Налаштуйте елемент керування "Кут", якщо ви вибрали "Розмиття в русі".**
Кут	**Встановіть напрямок руху для параметра "Розмиття в русі" елементу керування "Вилучити".**
Точніше	**Обробляє файл повільніше для більш точного усунення розмиття.**

4 Налаштуйте збільшення різкості темних і світлих місць за допомогою вкладок "Тінь" і "Освітлювання". (Натисніть кнопку "Додатково", щоб показати ці вкладки). Якщо надто сильно проявляються темні чи світлі ореоли збільшення різкості, ви можете зменшити їх цими елементами керування, доступними лише для зображень з 8-ма або 16-ма бітами на канал.

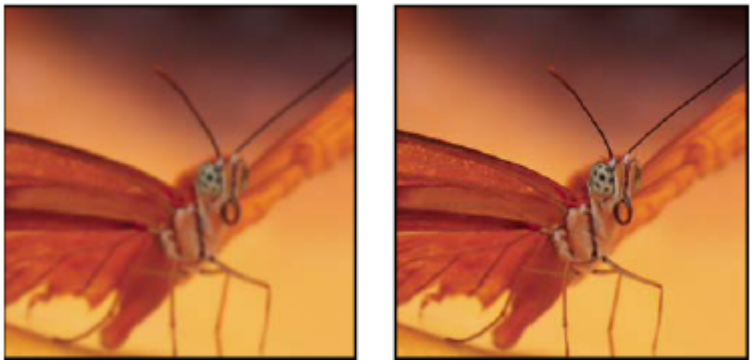
Поступове зменшення ефекту	**Регулює величину збільшення різкості освітлювань або тіней.**
Ширина тонового діапазону	**Контролює діапазон відтінків у тінях або освітлюваннях, що змінюються. Пересуньте бігунець ліворуч або праворуч, аби зменшити чи збільшити значення ширини тонового діапазону. Менші значення обмежують регулювання лише темнішими областями для корекції тіней та лише світлішими для корекції освітлювання.**
Радіус	**Контролює розмір ділянки навколо кожного пікселя, що використовується для визначення того, відноситься піксель до тіні чи до освітлення. Пересування бігунця ліворуч визначає меншу ділянку, пересування праворуч — більшу.**

5 Натисніть кнопку "Гаразд".

Збільшення різкості фільтром "Контурна різкість".

Фільтр "Контурна різкість" збільшує різкість зображення збільшенням контрасту вздовж країв зображення. "Контурна різкість" не знаходить краї зображення. Натомість цей фільтр знаходить пікселі, що за значенням відрізняються від оточуючих більше заданого порогу. Далі він збільшує контраст сусідніх пікселів на задане значення. Відтак сусідні світліші пікселі стають ще світлішими, а темніші — ще темнішими.

Окрім того ви встановлюєте радіус області, з якою порівнюється кожен піксель. Що більше радіус, то більші крайові ефекти.



Первісне зображення і застосований фільтр "Контурна різкість"

Ступінь збільшення різкості, застосованого до зображення, зазвичай є питанням особистого вибору. Проте надмірна різкість спричиняє ефект ореолу навколо країв.



Надмірна різкість спричиняє ефект ореолу навколо країв.

Ефект фільтру "Контурна різкість" більш помітний на екрані, ніж у виводі з високою роздільністю. Якщо кінцева ціль — друк, експериментуйте, щоб визначити, які налаштування найкращі параметри для вашого зображення.

1 (За потребою) Якщо зображення багатошарове, виділіть шар, що містить зображення, різкість якого ви бажаєте збільшити. Ви можете застосовувати фільтр "Контурна різкість" лише до одного шару за раз, навіть якщо шари зв'язано чи згруповано. Ви можете об'єднати шари перед застосуванням фільтра "Контурна різкість".

2 Виберіть "Фільтр" > "Різкість" > "Контурна різкість". Переконайтеся, що встановлено параметр "Попередній перегляд".

Клацніть на зображенні у вікні попереднього перегляду та утримуйте мишу, щоб побачити як виглядає зображення без збільшення різкості. Перетягніть мишею у вікні попереднього перегляду, щоб побачити різні частини зображення, клацніть + або –, щоб збільшити або зменшити масштаб.

Хоча в діалоговому вікні "Контурна маска" є вікно попереднього перегляду, краще пересунути діалог, щоб ви могли попередньо переглядати ефекти фільтру у вікні документа.

3 Перетягніть бігунець "Радіус" або введіть значення, щоб встановити число пікселів, що оточують крайові пікселі, на які впливатиме збільшення різкості. Що більше радіус, то ширшими будуть крайові ефекти. І що ширшими будуть крайові ефекти, то помітнішим буде збільшення різкості.

Значення "Радіус" змінюється відповідно до предмету, розміру кінцевого відтворення та способу виводу. Для зображень із високою роздільною здатністю зазвичай рекомендується значення "Радіус" від 1 до 2. Нижче значення збільшує різкість лише крайових пікселів, вище — ширший діапазон пікселів. Цей ефект значно менше помітний на друкованому зображенні, ніж на екрані, бо 2-піксельний радіус представляє меншу область на зображенні, надрукованому з високою роздільністю.

4 Перетягніть бігунець "Кількість" або введіть значення, щоб встановити, наскільки збільшується контрастність пікселів. Для друкованих зображень із високою роздільністю зазвичай рекомендуються значення між 150% та 200%.

5 Перетягніть бігунець "Поріг" або введіть значення, щоб визначити, наскільки пікселі, що підлягають збільшенню різкості, мають відрізнятися від навколишньої ділянки, перед тим, як вони вважатимуться крайовими та оброблятимуться фільтром. Наприклад, поріг 4 впливає на всі пікселі, чиї відтінкові значення відрізняються на 4 або більше, за шкалою від 0 до 255. Відтак, якщо суміжні пікселі мають відтінкові значення 128 та 129, вони не будуть змінені. Щоб запобігти появі шуму або постеризації (наприклад, на зображеннях із тілесними відтінками), скористайтеся крайовою маскою або спробуйте поекспериментувати зі значеннями порогу між 2 та 20. Типове значення порогу (0) збільшує різкість усіх пікселів зображення.

Якщо застосування "Контурної різкості" перенасичує вже яскраві кольори, оберіть "Правка" > "Затухання контурної різкості" і виберіть "Свічення" в меню "Режим".

Вибіркова різкість

Ви можете збільшувати різкість частин зображення, використовуючи маску або виділення. Це є зручним, якщо ви бажаєте запобігти збільшенню різкості окремих частин зображення. Наприклад, ви можете скористатися крайовою маскою з фільтром "Контурна різкість" на портреті, щоб збільшити різкість очей, рота, носа, обрису голови, але не текстури шкіри.



Використання крайової маски для застосування фільтру "Контурна різкість" лише до окремих властивостей зображення

Збільшення різкості виділення

1 Виділивши шар зображення на палітрі "Шари", намалюйте виділення.

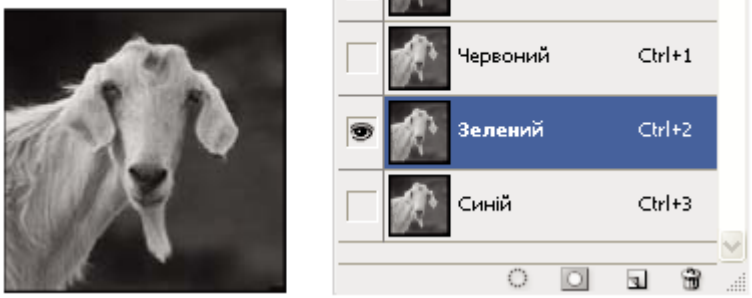
2 Виберіть "Фільтр" > "Різкість" > "Контурна різкість". Налаштуйте параметри і натисніть кнопку "Гаразд".

Збільшується лише різкість виділення, решта зображення залишається без змін.

Збільшення різкості зображення за допомогою крайової маски

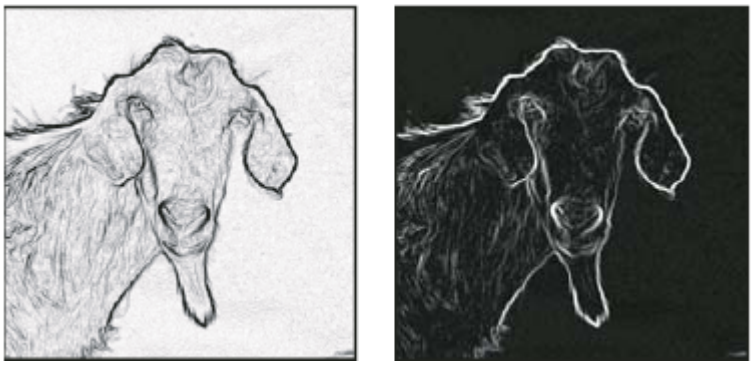
1 Створення маски для вибіркового збільшення різкості. Є багато способів створити крайову маску. Користуйтеся улюбленим методом або спробуйте один з таких:

- Відкрийте палітру "Канали" і виділіть канал, який показує зображення у вікні документа в градаціях сірого з найбільшим контрастом. Зазвичай це зелений або червоний канал.



Виділення каналу з найбільшим контрастом

- Створіть дублікат виділеного каналу.
- Виділивши канал-дублікат, оберіть "Фільтр" > "Стилізація" > "Виділення країв".
- Виберіть "Зображення" > "Корегування" > "Інверсія", щоб інвертувати зображення.



Фільтр "Виділення країв", застосований до інвертованого зображення

- Не знімаючи виділення з інвертованого зображення, оберіть "Фільтр" > "Інший" > "Максимум". Встановіть для радіуса мале число і натисніть кнопку Гаразд, щоб зробити краї товстішими і рандомізувати пікселі.
- Виберіть "Фільтр" > "Шум" > "Медіана" Встановіть для радіуса мале число і натисніть кнопку "Гаразд". Це усереднює сусідні пікселі.
- Виберіть "Зображення" > "Корегування" > "Рівні" та встановіть точку чорного на високе значення, аби позбутися випадкових пікселів. Якщо потрібно, ви також можете малювати чорним, щоб ретушувати остаточну крайову маску.



Встановлення високої точки чорного в "Рівнях" для усунення випадкових пікселів у крайовій масці

- Виберіть "Фільтр" > "Розмиття" > "Розмиття за Ґаусом" для розтушовки країв.

  Важливо: *Фільтри "Максимум", "Медіана" та "Розмиття за Ґаусом" пом'якшують краї маски, тому ефекти збільшення різкості краще змішуються в остаточному зображенні. Хоча всі три фільтри застосовуються в цій процедурі, ви можете експериментувати лише з одним або з двома.*

2 У палітрі "Канали", утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), клацніть на канал-копії, щоб зробити крайову маску виділенням.

3 На палітрі "Шари" виділіть шар зображення. Переконайтеся, що виділення все ще видиме на зображенні.

4 Виберіть "Виділити" > "Інверсія".

5 Утримуючи виділення активним на шарі зображення, оберіть "Фільтр" > "Різкість" > "Контурна різкість". Виберіть потрібні параметри та натисніть кнопку "Гаразд".

Щоб переглянути результати, виділіть RGB-канал на палітрі "Канали" та зніміть виділення на зображенні.

Ви можете створити дію, щоб зручно застосовувати всі кроки цієї процедури.

Додавання лінзового розмиття

Додає до зображення розмиття, створюючи ефект вужчої глибини різкості, коли певні об'єкти на зображенні залишаються в фокусі, а інші розмиваються. Ви можете використати просте виділення, щоб встановити які ділянки розмиватимуться, або ж ви можете задати окремий альфа-канал *мапи глибини*, щоб точно описати як має додаватися розмиття.

Фільтр "Розмиття за малої глибини різкості" використовує мапу глибини, щоб визначити положення пікселів на зображенні. З вибраною мапою глибини ви також можете скористатися курсором-прицілом, щоб встановити початкову точку даного розмиття. Ви можете застосувати альфа-канали та шар-маски, щоб створити мапи глибини; чорні ділянки в альфа-каналі як такі, що знаходяться перед фотографією, та білі — як такі, що знаходяться на дальній відстані.

Щоб створити поступове розмиття (від нульового внизу до максимального вгорі), створіть новий альфа-канал і застосуйте градієнт, щоб цей канал був білий вгорі зображення і чорний внизу. Потім візьміть фільтр "Розмиття за малої глибини різкості" і оберіть альфа-канал у спливному меню "Джерело". Щоб змінити напрямок градієнта, встановіть прапорець "Інвертувати".

Вигляд розмиття залежить від обраної форми діафрагми. Форма діафрагми визначається числом пластин, які вона містить. Ви можете змінювати пластини діафрагми, вигинаючи їх (роблячи більш круглими) або обертаючи. Також ви можете зменшити або збільшити попередній перегляд, натиснувши кнопку з мінусом або кнопку з плюсом.

1 Виберіть "Фільтр" > "Розмиття" > "Розмиття за малої глибини різкості".

2 Для попереднього перегляду виберіть "Швидше", щоб генерувати перегляд швидше. Виберіть "Точніше", щоб переглянути остаточну версію зображення. Перегляд у режимі "Точніше" генерується довше.

3 Для мапи глибини виберіть джерело (якщо маєте) у спливному меню "Джерело". Перетягніть бігунець "Фокальна відстань розмиття", щоб встановити глибину, на якій пікселі знаходяться у фокусі. Наприклад, якщо ви встановите фокальну відстань на 100, пікселі на 1 та на 255 розмиваються цілком, а ближчі до 100 — менше. Якщо ви клацнете на зображенні попереднього перегляду, бігунець "Фокальна відстань розмиття" зміниться, відбиваючи місце клацу і встановлюючи фокус на його глибину.

4 Щоб інвертувати виділення або альфа-канал, який ви використовуєте як джерело мапи глибини, оберіть "Інвертувати".

5 Виберіть діафрагму зі спливного меню "Форма": Якщо бажаєте, перетягніть бігунець "Кривизна аркушу", щоб згладити краї діафрагми, або перетягніть бігунець "Поворот", щоб повернути її. Щоб додати більше розмиття, перетягніть бігунець "Радіус".

6 Для дзеркального освітлювання перетягніть бігунець "Поріг", щоб вибрати відсікання яскравості; усі пікселі, яскравіші за значення відсікання, розглядатимуться як дзеркальне освітлювання. Щоб збільшити яскравість освітлювань, перетягніть бігунець "Яскравість".

7 Щоб додати шуму до зображення, виберіть "Рівномірний" або "За Ґаусом". Щоб додати шум без впливу на колір. оберіть "Монохромний". Перетягніть бігунець "Величина", щоб збільшити або зменшити шум.

Випалювання усуває зернистість плівки та шум від первісного зображення. Щоб зробити зображення реалістичним та неретушованим, ви можете повернути трохи усунутого шуму до зображення.

8 Натисніть кнопку "Гаразд", щоб застосувати зміни до вашого зображення.

Трансформування об'єктів

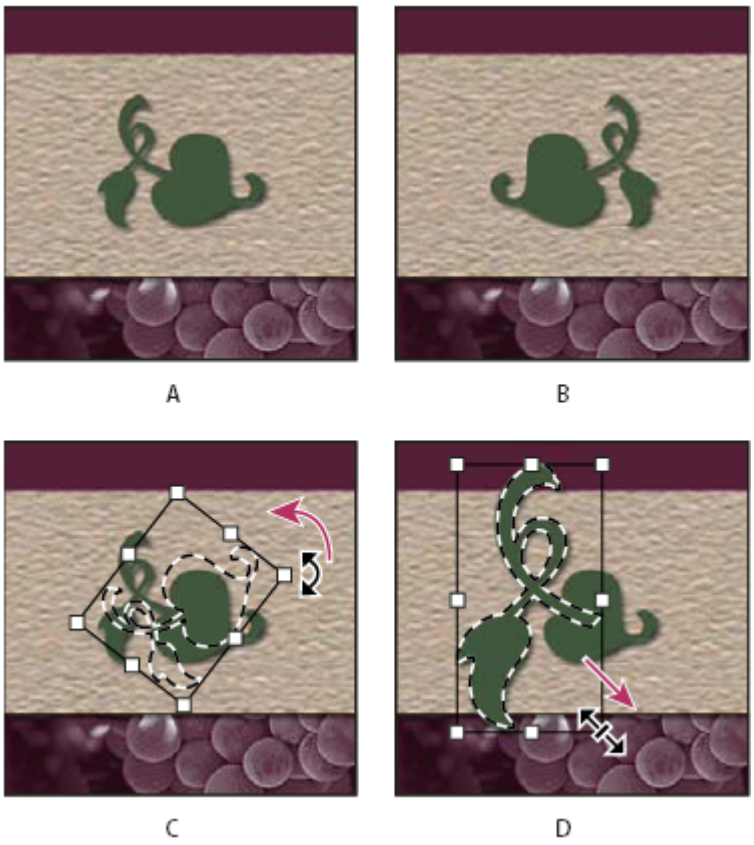
Застосування трансформувань

Трансформування масштабує, обертає, нахиляє або викривляє зображення. Ви можете застосувати трансформації до виділення, всього шару, декількох шарів або шар-маски. Також ви можете застосувати трансформації до контуру, векторної фігури, векторної маски, межі виділення або альфа-каналу. Трансформування впливає на якість зображення, коли ви маніпулюєте пікселями. Щоб застосувати неруйнівні трансформації до растрових зображень, користуйтеся смарт-об'єктами. (Див. Про смарт-об'єкти на сторінці 318.) Трансформування векторної фігури або контуру є завжди неруйнівним, бо ви змінюєте лише математичні розрахунки, що генерують об'єкт.

Щоб зробити трансформацію, спочатку виділіть елемент для трансформування, потім виберіть команду трансформування. Якщо треба, відрегулюйте контрольну точку до маніпуляцій із трансформацією. Ви можете виконати декілька маніпуляцій послідовно перед застосуванням кумулятивної трансформації. Наприклад, ви можете обрати "Масштаб" і перетягнути держак для масштабування, а потім вибрати "Дисторсію" і перетягнути держак для дисторсії. Потім натисніть клавішу Enter або Return, щоб застосувати обидві трансформації.

Photoshop використовує метод інтерполяції, вибраний в розділі "Загальні" діалогового вікна "Уподобання", щоб розрахувати значення кольорів пікселів, що додаються або вилучаються під час трансформацій. Це налаштування інтерполяції безпосередньо впливає на швидкість і якість трансформації. Бікубічна (типова) інтерполяція найповільніша, але дає найкращий результат.

Примітка: *Також ви можете робити викривлення або деформацію растрових зображень фільтром "Пластика".*



Трансформування зображення
A. *Вихідне зображення* ***B.*** *Віддзеркалення шару* ***C.*** *Обертання межі виділення* ***D.*** *Масштабування частини об'єкта*

Команди підменю "Трансформування"
Масштаб Збільшує або зменшує елемент відносно його *контрольної точки*, фіксованої точки, навколо якої відбувається трансформування. Ви можете масштабувати за горизонталлю, вертикаллю або як за горизонталлю, так і за вертикаллю.

Поворот Обертає елемент навколо контрольної точки. Типово ця точка — центр об'єкта, проте ви можете перенести її в інше місце.

Нахил Нахиляє елемент вертикально або горизонтально.

Деформація Розтягує елемент в усіх напрямках.

Перспектива Застосовує до елемента одноточкову перспективу.

Викривлення Маніпулює формою елемента.

Віддзеркалення Віддзеркалює виділення за вертикаллю або за горизонталлю.

Вибір елемента для трансформування

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб трансформувати весь шар, зробіть шар активним та переконайтеся, що нічого не виділено.

  Важливо: *Не можна трансформувати задній план. Щоб трансформувати, спочатку перетворіть його на звичайний шар.*
- Щоб трансформувати частину шару, виділіть шар на палітрі "Шари" і потім виділіть частину зображення на цьому шарі.
- Щоб трансформувати кілька шарів, виконайте одну з таких дій на палітрі "Шари": Зв'яжіть шари або виділіть декілька шарів: утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), клацніть на кількох шарах. На палітрі "Шари" ви також можете клацнути, утримуючи Shift, щоб виділити декілька шарів, що йдуть один за одним.
- Щоб трансформувати шар-маску або векторну маску, звільніть маску та виділіть мініатюру маски на палітрі "Шари".
- Щоб трансформувати контур або векторну фігуру, скористайтеся інструментом "Виділення контуру" , щоб виділити весь контур, або інструментом "Часткове виділення" , щоб виділити частину контуру. Якщо ви виділяєте одну або декілька точок на контурі, трансформуватимуться лише сегменти контуру, приєднані до цих точок.
- Щоб трансформувати межу виділення, зробіть або завантажте виділення. Потім оберіть "Виділення" > "Трансформувати виділення".
- Щоб трансформувати альфа-канал, виділіть цей канал на палітрі "Канали".

Також див.

Зв'язування та звільнення шарів на сторінці 293

Виділіть шлях на сторінці 381

Встановіть одну чи декілька контрольних точок для трансформації

Усі трансформації виконуються навколо фіксованої точки, що зветься *контрольною точкою*. Типово ця точка знаходиться в центрі елемента, що трансформується. Проте ви можете змінити контрольну точку або перенести центральну точку в інше місце, використовуючи шукач контрольної точки на панелі параметрів.

1 Виберіть команду трансформування. На зображенні з'являється розмірна рамка.

2 Виконайте одну з таких дій:

- На панелі параметрів клацніть на квадраті шукача контрольної точки . Кожний квадрат представляє точку на розмірній рамці. Наприклад, щоб пересунути контрольну точку у верхній лівий кут розмірної рамки, клацніть на верхньому лівому квадраті шукача контрольної точки.
- На розмірній рамці, що з'являється в зображенні, перетягніть контрольну точку . Контрольна точка може знаходитися поза межами елементу, який ви бажаєте трансформувати.

Масштаб, поворот, нахил, деформація, застосування перспективи або викривлення

1 Виділіть те, що збираєтеся трансформувати.

2 Виберіть "Правка" > "Трансформувати" > "Масштаб", "Поворот", "Нахил", "Деформація", "Перспектива" або "Викривлення".

Примітка: *Якщо ви трансформуєте фігуру або цілий контур, меню "Трансформувати" перетворюється меню "Трансформувати шлях". Якщо ви трансформуєте декілька сегментів шляху, а не весь шлях, меню "Трансформувати" перетворюється на меню "Трансформувати точки".*

3 (За потребою) На панелі параметрів клацніть на квадраті шукача контрольної точки .

4 Виконайте один чи декілька кроків із наведених нижче:

- Якщо ви вибрали "Масштаб", перетягніть держак на розмірній рамці. Утримуйте Shift, коли перетягуєте держак кута, щоб масштабувати зі збереженням пропорцій. Коли курсор заходить на держак, він перетворюється на подвійну стрілку.
- Якщо ви вибрали "Поворот", пересуньте курсор поза межі розмірної рамки (він перетворюються на вигнуту двосторонню стрілку), потім перетягніть. Натисніть Shift, щоб зберігати приріст кута 15° під час повороту.
- Якщо ви вибрали "Нахил", перетягніть бічний держак, щоб нахилити розмірну рамку.
- Якщо ви вибрали "Деформація", перетягніть кутовий держак, щоб розтягнути розмірну рамку.
- Якщо ви вибрали "Перспектива", перетягніть кутовий держак, щоб застосувати перспективу до розмірної рамки.
- Якщо ви вибрали "Викривлення", оберіть викривлення у спливному меню "Стиль викривлення" на панелі параметрів або застосуйте власне викривлення, перетягніть контрольні точки, лінію або ділянку в сітці, щоб змінити форму розмірної рамки та сітки.
- Для будь-якого типу трансформації слід ввести значення на панелі параметрів. Наприклад, щоб повернути елемент, задайте число градусів у текстовому полі повороту .

5 (За потребою) Перейдіть до іншого типу трансформації, вибравши команду з підменю "Правка" > "Трансформувати".

Важливо: *Якщо ви трансформуєте бітове зображення (а не фігуру чи контур), зображення стає трохи менш різким кожного разу, коли ви виконуєте трансформацію, тому бажано не застосовувати кожну трансформацію окремо, а задати декілька команд перед застосуванням сукупної трансформації.*

6 (За потребою) Якщо ви бажаєте викривити зображення, натисніть кнопку "Переключитися між вільною трансформацією та режимом викривлення" на панелі параметрів.

7 Коли ви закінчите, виконайте одну з таких дій:

- Натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS), натисніть кнопку "Виконати" на панелі параметрів або двічі клацніть всередині області трансформування.
- Щоб скасувати трансформування, натисніть Esc або натисніть кнопку "Скасувати" на панелі параметрів.

Також див.

Викривлення елемента на сторінці 222

Точне віддзеркалення або поворот

1 Виділіть те, що збираєтеся трансформувати.

2 Виберіть "Правка" > "Трансформувати" і виберіть одну з команд у підменю:

- Поворот 180°, щоб повернути на півоберта
- Поворот 90° за годинниковою стрілкою, щоб повернути на чверть оберту за годинниковою стрілкою
- Поворот 90° проти годинникової стрілки, щоб повернути на чверть оберту проти годинникової стрілки
- Дзеркало за горизонталлю, щоб віддзеркалити горизонтально вздовж вертикальної вісі
- Дзеркало за вертикаллю, щоб віддзеркалити вертикально вздовж горизонтальної вісі

Примітка: *Якщо ви трансформуєте фігуру або цілий контур, команда "Трансформувати" стає командою "Трансформувати шлях". Якщо ви трансформуєте декілька сегментів контуру, а не весь контур, команда "Трансформувати" перетворюється на команду "Трансформувати точки".*

Повторити трансформацію

❖ Виберіть "Правка" > "Трансформувати" > "Знову", "Правка" > "Трансформувати шлях" > "Знову" або "Правка" > "Трансформувати точки" > "Знову".

Дублювання елемента під час трансформування

❖ Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), виберіть команду "Трансформувати".

Вільне трансформування

Команда "Вільне трансформування" дозволяє вам застосовувати трансформації (поворот, масштаб, нахил, деформація, перспектива) в одній безперервній операції. Також ви можете застосувати трансформацію викривленням. Замість того, щоб вибирати різні команди, просто утримуйте клавішу на вашій клавіатурі, щоб переключитися між типами трансформацій.

Примітка: *Якщо ви трансформуєте фігуру або цілий контур, команда "Трансформувати" стає командою "Трансформувати шлях". Якщо ви трансформуєте декілька сегментів контуру, а не весь контур, команда "Трансформувати" перетворюється на команду "Трансформувати точки".*

1 Виділіть те, що збираєтеся трансформувати.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Правка" > "Вільне трансформування".
- Якщо ви трансформуєте виділення, піксельний шар або межу виділення, оберіть інструмент "Переміщення" . Потім виберіть "Показати керування трансформаціями" на панелі параметрів.
- Якщо ви трансформуєте векторну фігуру або контур, виберіть інструмент "Виділення контуру" . Потім виберіть "Показати керування трансформаціями" на панелі параметрів.

3 Виконайте один чи декілька кроків із наведених нижче:

- Щоб масштабувати перетягуванням, перетягніть держак. Утримуйте Shift, коли перетягуєте держак кута, щоб масштабувати зі збереженням пропорцій.
- Щоб масштабувати на конкретну величину, задайте відсотки в текстових полях "Ширина" і "Висота" на панелі параметрів. Клацніть на значку "Зв'язок" , щоб зберегти пропорції.
- Щоб повертати перетягуванням, пересуньте курсор поза межі розмірної рамки (він перетворюється на вигнуту двосторонню стрілку), потім перетягніть. Натисніть Shift, щоб зберігати приріст кута 15° під час повороту.
- Щоб повернути на конкретну величину, задайте число градусів у текстовому полі повороту на панелі параметрів.
- Щоб зробити деформацію відносно центру розмірної рамки, перетягніть держак, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS).
- Щоб зробити вільну деформацію, перетягніть держак, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).
- Щоб зробити нахил, перетягніть бічний держак, утримуючи Ctrl+Shift (Windows) або Command+Shift (Mac OS). Коли курсор знаходиться на бічному держаку, він перетворюється на білий наконечник із маленькою подвійною стрілкою.
- Щоб зробити нахил на конкретну величину, задайте число градусів в полях H (горизонтальний нахил) і V (вертикальний нахил) на панелі параметрів.
- Щоб застосувати перспективу, утримуючи Ctrl+Alt+Shift (Windows) або Command+Option+Shift (Mac OS), перетягніть кутовий держак. Коли курсор потрапляє на держак, він перетворюється на сірий наконечник.
- Щоб зробити викривлення, натисніть кнопку "Переключитися між вільним трансформуванням та режимами викривлення" на панелі параметрів. Перетягніть контрольні точки для маніпулювання формою елемента або виберіть стиль викривлення зі спливного меню "Викривлення" на панелі параметрів. Після того, як ви зробили вибір у спливному меню "Викривлення", для налаштування форми викривлення стає доступним квадратний держак.

- Щоб змінити контрольну точку, клацніть на квадраті шукача контрольної точки на панелі параметрів.
- Щоб перемістити елемент, задайте значення нового розташування контрольної точки в текстових полях X (за горизонталлю) та Y (за вертикаллю) на панелі параметрів. Натисніть кнопку "Відносне позиціонування" , щоб задати нове положення відносно поточного.

Щоб відмінити останнє налаштування держака, виберіть "Правка" > "Скасувати".

4 Виконайте одну з таких дій:

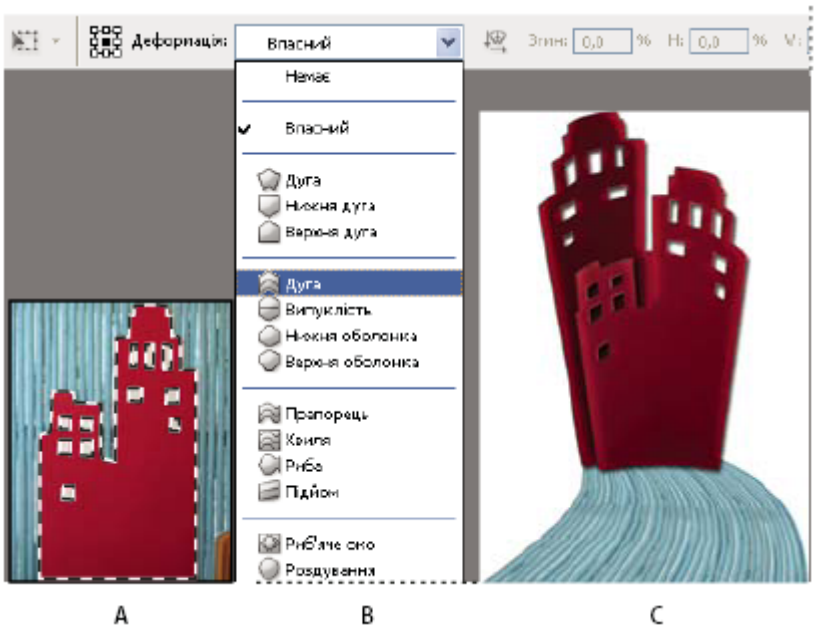
- Натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS), натисніть кнопку "Виконати" на панелі параметрів або двічі клацніть всередині області трансформування.
- Щоб скасувати трансформування, натисніть Esc або натисніть кнопку "Скасувати" на панелі параметрів.

Важливо: *Якщо ви трансформуєте бітове зображення (а не фігуру чи контур), зображення стає трохи менш різким кожного разу, коли ви виконуєте трансформацію, тому бажано не застосовувати кожну трансформацію окремо, а задати декілька команд перед застосуванням сукупної трансформації.*

Викривлення елемента

Команда "Викривлення" дозволяє вам перетягувати контрольні точки для маніпулювання формою зображень, фігур, контурів тощо. Також ви можете робити викривлення, користуючись фігурою у спливному меню "Стиль викривлення" на панелі параметрів. Фігури у спливному меню "Стиль викривлення" також є еластичними; перетягуйте їхні контрольні точки.

Використовуючи контрольні точки для деформації елемента, оберіть "Вигляд" > "Допоміжні елементи", щоб показати або сховати сітку та контрольні точки викривлення.



Використання викривлення
A. *Виділення фігури для викривлення* ***B.*** *Вибір викривлення зі спливного меню "Стиль викривлення" на панелі параметрів* ***C.*** *Результат застосування кількох параметрів викривлення*

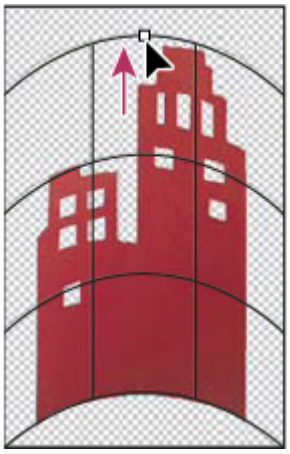
1 Виділіть те, що збираєтеся викривити.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Правка" > "Трансформування" > "Викривлення".
- Якщо ви вибираєте іншу команду трансформування або команду "Вільне трансформування", натисніть кнопку "Переключитися між вільним трансформуванням і режимами викривлення" на панелі параметрів.

3 Виконайте один чи декілька кроків із наведених нижче:

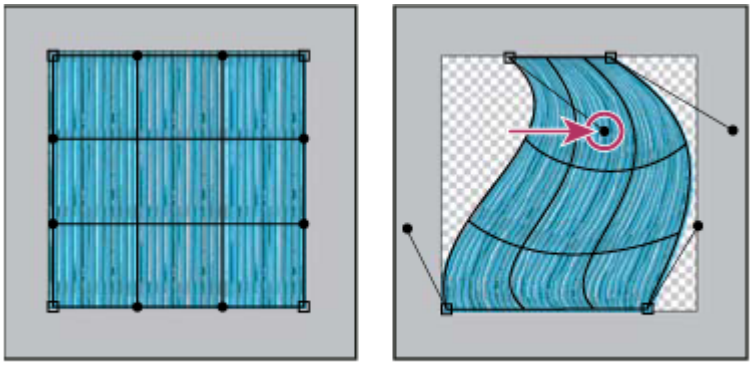
- Щоб зробити викривлення, застосовуючи певну фігуру, оберіть стиль викривлення у спливному меню "Викривлення" на панелі параметрів.



Перетягування контрольної точки для викривлення сітки

- Щоб маніпулювати фігурою, перетягніть контрольні точки, сегмент розмірної рамки чи сітки або ділянку всередині сітки. Для налаштування кривої користуйтеся держаками контрольних точок. Це схоже на налаштування держаків на вигнутому сегменті векторної графіки.

Щоб відмінити останнє налаштування держака, виберіть "Правка" > "Скасувати".



Маніпулювання формою викривлення
A. *Початкова сітка викривлення* ***B.*** *Налаштування держаків, сегментів сітки, ділянок усередині сітки*

- Щоб змінити орієнтацію стиля викривлення, який ви вибрали в меню "Викривлення", натисніть кнопку "Змінити орієнтацію викривлення" на панелі параметрів.
- Щоб змінити опорну точку, клацніть квадрат шукача опорної точки на панелі параметрів.
- Задайте величину викривлення числовими значеннями, введіть значення у текстові поля "Згин" (встановлення згину), "X" (горизонтальна деформація), "Y" (вертикальна деформація) на панелі параметрів. Ви не можете вводити числові значення, якщо ви вибрали "Жодного" або "Власний" у спливному меню "Стиль викривлення".

4 Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS), або клацніть на кнопці "Виконати" на панелі параметрів.
- Щоб скасувати трансформування, натисніть Esc або натисніть кнопку "Скасувати" на панелі параметрів.

Важливо: *Якщо ви робите викривлення бітового зображення (а не фігури чи контуру), зображення стає трохи менш різким кожного разу, коли ви виконуєте трансформацію, тому бажано не застосовувати кожну трансформацію окремо, а задати декілька команд перед застосуванням сукупної трансформації.*

Фільтр "Пластика"

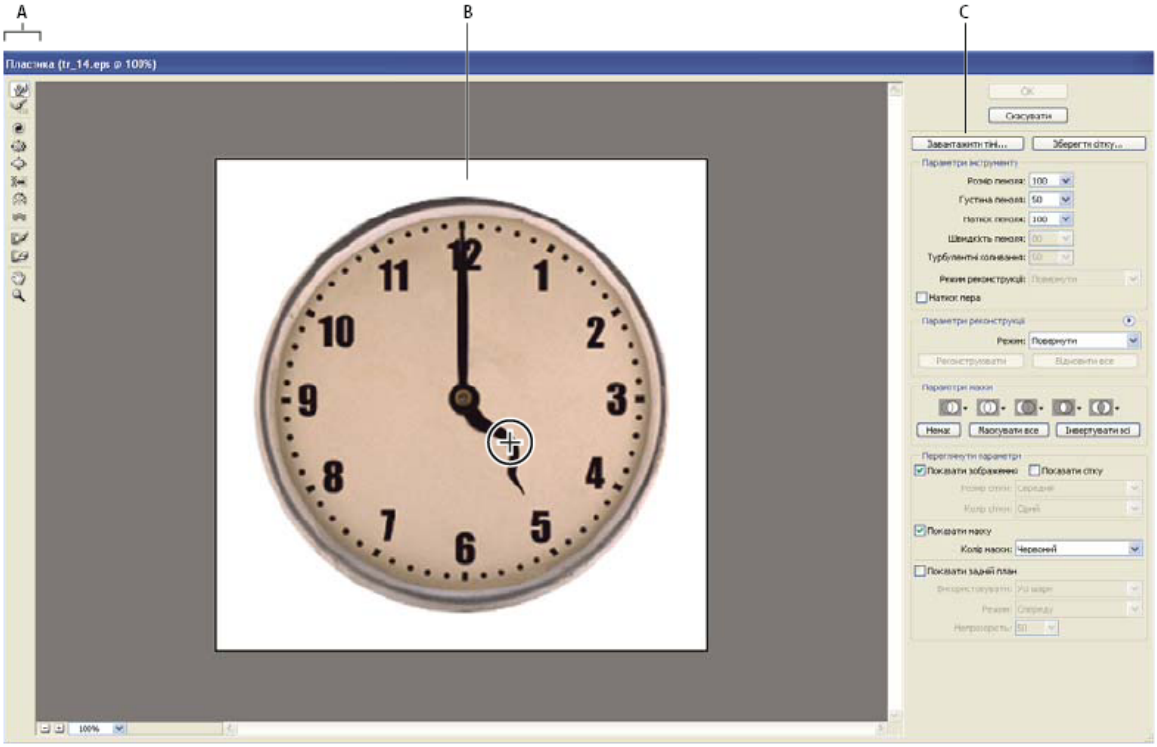
Огляд фільтру "Пластика"

Фільтр "Пластика" дозволяє вам засувати, висувати, обертати, відбивати, м'яти та роздувати будь-яку ділянку зображення. Створені деформації можуть бути тонкими або різкими, що робить команду "Пластика" потужним засобом для ретушування зображень, а також для створення художніх ефектів. Фільтр "Пластика" можна додавати до зображень з 8-ма або 16-ма бітами на канал.



Викривлення зображення фільтром "Пластика"

Інструменти, параметри та попередній перегляд зображення для фільтра "Пластика" доступні в діалоговому вікні "Пластика". Щоб відкрити діалогове вікно, оберіть "Фільтр" > "Пластика".



Діалогове вікно "Пластика"
***A.** Палітра інструментів **B.** Попередній перегляд зображення **C.** Параметри*

Збільшення або зменшення масштабу перегляду

❖ Візьміть інструмент "Масштаб" в діалоговому вікні "Пластика" і клацніть або перетягніть у попередньому перегляді, щоб збільшити; утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть або перетягніть у

попередньому перегляді, щоб зменшити. Або ж ви можете задати рівень збільшення в текстовому полі "Масштаб" внизу діалогового вікна.

Навігація у попередньому перегляді

❖ Візьміть інструмент "Рука" в діалоговому вікні "Пластика" і перетягніть у попередньому перегляді. Або, утримуючи клавішу пробілу з будь-яким інструментом, перетягніть у попередньому перегляді.

Інструменти деформації

Деякі інструменти в діалоговому вікні "Пластика" виконують деформацію зони пензля, якщо ви утримуєте кнопку миші або перетягуєте курсор. Викривлення сконцентроване в центрі зони пензля, і ефект посилюється, коли ви утримуєте кнопку миші або декілька разів перетягуєте курсор по ділянці.

Інструмент "Деформація" Штовхає пікселі вперед, коли ви перетягуєте курсор.

Утримуючи Shift, клацніть на інструменті "Деформація", інструменті "Витіснення вліво" або "Віддзеркалення", щоб створити ефект перетягування по прямій лінії від попередньої точки, на якій ви клацнули.

Інструмент "Скручування за часовою стрілкою" Обертає пікселі за годинниковою стрілкою, коли ви утримуєте кнопку миші або перетягуєте. Щоб крутити пікселі проти годинникової стрілки, утримуйте Alt (Windows) або Option (Mac OS) , коли утримуєте кнопку миші або перетягуєте.

Інструмент "Втягування" Переміщує пікселі до центру зони пензля, коли ви утримуєте кнопку миші або перетягуєте.

Інструмент "Роздування" Переміщує пікселі від центру зони пензля, коли ви утримуєте кнопку миші або перетягуєте.

Інструмент "Суміщення пікселів" Переміщує пікселі ліворуч, коли ви перетягуєте інструмент прямо вгору (пікселі зміщуються праворуч, коли ви перетягуєте донизу). Також ви можете перетягувати курсор за годинниковою стрілкою навколо об'єкта, щоб збільшити його розміри, або проти годинникової, щоб зменшити. Щоб витісняти пікселі праворуч, коли ви перетягуєте вгору (або витісняти їх ліворуч, коли перетягуєте донизу), утримуйте Alt (Windows) або Option (Mac OS).

Інструмент "Віддзеркалення" Копіює пікселі до зони пензля. Перетягніть курсор, щоб віддзеркалити ділянку перпендикулярно напрямові мазку (ліворуч від мазку). Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягуйте курсор, щоб віддзеркалювати ділянку в напрямі, протилежному до напряму мазку (наприклад, ділянка над низхідним мазком). Зазвичай перетягування з Alt або Option дає кращий результат, коли ви заморозили ділянку, яку бажаєте віддзеркалити. Застосовуйте мазки, що перекриваються, для створення ефекту, подібного до відбиття у воді.

Інструмент "Турбулентність" Плавно перемішує пікселі. Є корисним для створення полум'я, хмар, хвиль та інших подібних ефектів.

Параметри інструмента "Пластика"

В зоні параметрів інструмента діалогового вікна встановіть такі параметри:

Розмір пензля Встановлює ширину пензля, що застосовуватиметься для деформації зображення.

Натиск пензля Встановлює швидкість, з якою робиться деформація, коли ви перетягуєте інструмент по зображенню попереднього перегляду. Використання низького натиску уповільнює зміни, і їх можна зупинити точно в потрібний момент.

Швидкість пензля Встановлює швидкість, з якою застосовується деформація, коли ви тримаєте інструмент (наприклад, інструмент "Воронка") стало на зображенні попереднього перегляду. Що вище значення, то більше швидкість застосування деформації.

Щільність пензля Контролює, як пензель розмиває край. Ефект сильніший у центрі пензля і слабкіший по краях.

Турбулентні коливання Контролює, наскільки щільно інструмент "Турбулентність" перемішує пікселі.

Режим реконструкції Використовуваний для інструмента "Реконструкція", вибраний режим визначає, як інструмент реконструюватиме ділянку зображення перегляду.

Вибір натиску пера Застосовує дані натиску з графічного планшета. (Цей параметр доступний лише якщо ви працюєте з графічним планшетом). Коли це вибрано, натиск пензля для інструментів є натиском пера, помноженим на значення "Натиск пензля".

Дисторсія зображення

Примітка: *Якщо виділено текстовий або фігурний шар, ви повинні раструвати шар перед тим як обробляти — зробити текст чи фігуру придатними для редагування фільтром "Пластика". Щоб зробити дисторсію тексту без растрування текстового шару, скористайтеся параметрами "Деформація" інструмента "Текст".*

1. Виділіть шар для дисторсії. Щоб змінити лише частину поточного шару, виділіть ділянку.
2. Виберіть "Фільтр" > "Пластика".
3. Заморозьте ділянку зображення, яку бажаєте змінити.
4. Виберіть будь-який інструмент пластики, щоб виконати дисторсію перегляду. Перетягніть курсор на перегляді для дисторсії зображення.
5. Після дисторсії перегляду ви можете скористатися інструментом "Реконструкція" або іншими елементами керування, щоб цілком або частково відкинути зміни або змінити зображення в інший спосіб.
6. Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть кнопку "Гаразд", щоб закрити діалогове вікно "Пластика" і застосувати зміни до активного шару.
- Натисніть кнопку "Скасувати", аби закрити діалог "Пластика", не застосовуючи зміни до шару.
- Виберіть "Відновити все", щоб скасувати всі дисторсії попереднього перегляду, залишаючи поточні значення всіх параметрів.
- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на "Скинути", щоб скасувати всі дисторсії попереднього перегляду та відновити всі значення типових параметрів.

Ви можете скористатися командою "Правка" > "Затухання", щоб створити додаткові ефекти.

Також див.

Ефекти фільтрів переходу та затухання на сторінці 396

Зони заморожування та розморожування

Ви можете заморозити ділянки, які не бажаєте змінювати.

Заморожування ділянок

Заморожуючи ділянки попереднього перегляду, ви захищаєте їх від змін. Заморожені ділянки накриваються маскою, яку ви малюєте інструментом "Заморожування". Також для заморожування ділянок ви можете використовувати наявну маску, виділення або прозорість. Ви можете переглядати маску у режимі перегляду, що допомагає застосовувати дисторсії.

Ви можете скористатися спливним меню значків у зоні "Параметри маски" діалогового вікна "Пластика", щоб вибрати, як мають функціонувати заморожені або замасковані ділянки у попередньому перегляді.

Використання інструмента "Заморожування" Візьміть інструмент "Заморожування" і перетягуйте курсор навколо області, яку бажаєте захистити. Клацніть, натиснувши Shift, щоб заморозити по прямій між поточною точкою і точкою, на якій ви клацнули перед цим.

Використання виділення, маски або каналу прозорості Виберіть "Виділення", "Шар-маска", "Прозорість" або "Швидка маска" у спливному меню будь-якого з п'яти параметрів у зоні діалогового вікна "Параметри маски".

Заморожування всіх розморожених ділянок Натисніть кнопку "Маскувати все" в зоні "Параметри маски" діалогового вікна.

Інвертування розморожених та заморожених областей Клацніть на "Інвертувати все" в зоні "Параметри маски" діалогового вікна.

Показ або приховування заморожених ділянок Поставте або зніміть позначку "Показати маску" в зоні "Параметри перегляду" діалогового вікна.

Зміна кольору заморожених ділянок Виберіть колір зі спливного меню "Колір маски" в зоні "Параметри перегляду" діалогового вікна.

Параметри маски з фільтром "Пластика"

Якщо ви маєте наявне виділення або маску на зображенні, ця інформація зберігається, коли відкривається діалогове вікно "Пластика". Виберіть один з таких параметрів маски:

Замінити виділення Показує виділення, маску або прозорість на вихідному зображенні.

Додати до виділеного Показує маску на вихідному зображенні, де ви можете додавати до виділення інструментом "Заморожування". Додає виділені пікселі в каналі до поточної замороженої ділянки.

Відняти від виділеного Віднімає пікселі в каналі від поточної замороженої ділянки.

Перетин із виділеним Використовує лише ті виділені пікселі, що наразі є замороженими.

Інвертувати виділення Використовує виділені пікселі для інверсії поточної замороженої ділянки.

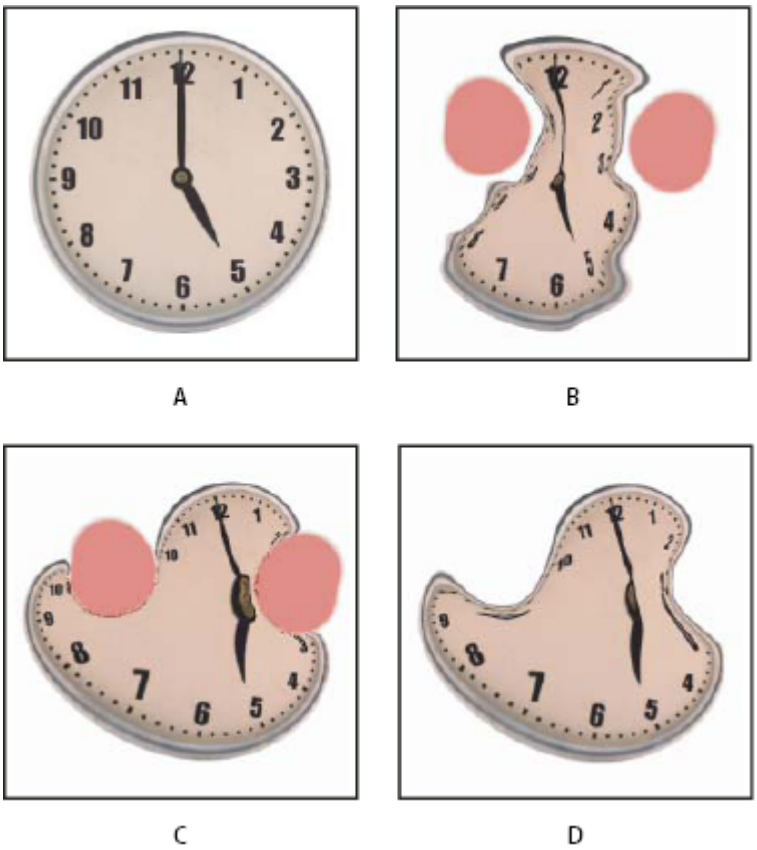
Розмороження ділянок

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Візьміть інструмент "Розморожування", перетягніть курсор по ділянці. Клацніть, натиснувши Shift, щоб розморозити по прямій між поточною точкою і точкою, на якій ви клацнули перед цим.
- Щоб розморозити всі заморожені ділянки, натисніть кнопку "Жодної" в зоні "Параметри маски" діалогового вікна.
- Щоб інвертувати заморожені та розморожені ділянки, натисніть кнопку "Всі" в зоні "Параметри маски" діалогового вікна.

Реконструювання дисторсій

Після того, як ви виконали дисторсію попереднього перегляду, ви можете застосувати різноманітні елементи у правління і режими реконструкції, щоб відкинути зміни або повторити зміни в інший спосіб. Реконструкцію можна застосувати двома способами. Ви можете застосувати реконструкцію до всього зображення, згладжуючи дисторсію на незаморожених ділянках, або ж скористатися інструментом "Реконструкція", аби реконструювати певні ділянки. Якщо бажаєте запобігти реконструкції ділянок із дисторсією, можете скористатися інструментом "Заморожування".



Реконструкція на основі дисторсій на заморожених ділянках.
***A.** Вихідне зображення **B.** Дисторсія з замороженими ділянками **C.** Реконструйовано в режимі "Жорсткий" (кнопкою)*
***D.** Розморожено, краї реконструйовано в режимі "Оптимізувати" (інструментом)*

Реконструкція всього зображення

1 Виберіть режим реконструювання в зоні "Параметри реконструкції" діалогового вікна.

2 Натисніть на кнопку "Реконструкція" в зоні "Параметри реконструкції", щоб застосувати ефект один раз. Ви можете застосувати реконструкцію більше одного разу, щоб створити вигляд із меншою дисторсією.

Вилучення всіх дисторсій

❖ Натисніть кнопку "Відновити все" в зоні "Параметри реконструкції" діалогового вікна. Це відмінить дисторсії навіть на заморожених ділянках.

Реконструкція частини зображення з дисторсією

1 Заморозьте ділянки, які мають залишитися з дисторсією.

2 Візьміть інструмент "Реконструкція". Виберіть один з режимів інструмента "Реконструкція" в зоні "Параметри пензля" діалогового вікна.

3 Утримуйте кнопку миші або перетягніть курсор по ділянці. Пікселі пересуваються швидше в центрі пензля. Клацніть, натиснувши Shift, щоб реконструювати по прямій між поточною точкою і точкою, на якій ви клацнули перед цим.

Повторити дисторсії, вибрані в початковій точці

1 Після дисторсії попереднього перегляду виберіть один із цих режимів реконструкції в меню "Режим" в зоні "Параметри інструмента" діалогового вікна.

2 Візьміть інструмент "Реконструкція" та на зображенні попереднього перегляду утримуйте натиснутою кнопку миші або перетягуйте курсор від початкової точки.

Це створює копію дисторсії, вибраної в початковій точці, загалом як це робить інструмент "Клонування", коли ви використовуєте його для малювання копії ділянки. Якщо дисторсії немає, ефект буде такий самий, як і в режимі "Повернути назад". Ви можете встановити нові початкові точки та застосовувати інструмент "Реконструкція" повторно, щоб створювати різноманітні ефекти.

Режими реконструювання

Ви можете вибрати один із таких режимів реконструювання:
Жорсткий Зберігає прямі кути в піксельній решітці (як показано сіткою) на краях між замороженими та незамороженими областями, іноді майже утворюючи розриви на краях. Це відновлює незаморожені ділянки так, що вони апроксимують свій первісний вигляд. (Щоб відновити первісний вигляд, скористайтеся режимом реконструкції "Повернути назад").

Твердий Діє подібно до слабкого магнітного поля. По краях між замороженими та незамороженими ділянками незаморожені ділянки приймають дисторсію з заморожених. Зі збільшенням відстані від заморожених ділянок дисторсії зменшується.

Оптимізувати Поширює дисторсію заморожених ділянок крізь незаморожені через м'які неперервні дисторсії.

Loose Дає ефект, подібний до "М'якого", зі ще більшою неперервністю між дисторсіями на заморожених та незаморожених ділянках.

Повернути назад Зменшує дисторсії однорідно без будь-якого згладжування.

Режими інструмента "Реконструкція"

Інструмент "Реконструкція" має три режими, що використовують дисторсію в точці, де ви вперше клацаєте інструментом (початкова), щоб реконструювати ділянку, на якій ви застосовуєте інструмент. При кожному клацанні ви ставите нову початкову точку; відтак якщо ви бажаєте поширити ефект від однієї точки, ви не повинні відпускати кнопку миші, доки не закінчите користування інструментом "Реконструкція".
Сполучення Реконструює незаморожені ділянки для збігу зі зсувом у вихідній точці для реконструкції. Ви можете використовувати "Сполучення", щоб пересунути все зображення попереднього перегляду або його частину на інше місце. Якщо ви клацнете і поступово проведете спіраль з початкової точки, ви змістите або пересунете частину зображення до ділянки, по якій ви проводите пензлем.

З поворотом Реконструює незаморожені ділянки для збігу зі зсувом, обертанням та загальним масштабуванням у початковій точці.

Афінна Реконструює незаморожені ділянки для збігу з усіма дисторсіями, наявними у вихідній точці, включно зі зсувом, обертанням, масштабуванням за горизонталлю і вертикаллю і нахилом.

Робота з сітками

Використання сіток допомагає вам бачити та відслідковувати дисторсії. Ви можете обрати розмір та колір сітки, записати сітку з одного зображення і застосувати до іншого.

- Щоб додати сітку, виберіть "Показати сітку" в зоні "Параметри перегляду" діалогового вікна, виберіть розмір сітки та колір сітки.
- Щоб показати сітку, виберіть "Показати сітку". Якщо вибрано "Показати сітку", ви можете показати або сховати зображення перегляду. Позначте "Показати зображення" в зоні "Параметри перегляду" діалогового вікна, щоб показати зображення перегляду, зніміть позначку з "Показати зображення", щоб бачити саму сітку.
- Щоб записати сітку дисторсії, після дисторсії перегляду клацніть на "Записати сітку". Задайте назву та розташування файла сітки і натисніть кнопку "Записати".
- Щоб застосувати сітку дисторсії, клацніть на "Завантажити сітку", виберіть потрібний файл сітки і натисніть кнопку "Відкрити". Якщо розміри зображення і сітки дисторсії не збігаються, сітка масштабується до зображення.

Робота з задниками

Ви можете обрати, показувати у перегляді лише активний шар або додаткові шари в якості задника. Використовуючи параметр "Режим", ви можете розміщувати задник спереду та позаду активного шару, щоб слідкувати за змінами або щоб приєднувати дисторсію до іншої дисторсії, зробленої на іншому шарі.

Важливо: *Дисторсія застосовується лише до активного шару, навіть якщо показуються інші.*

Показ задника Виберіть "Показувати задник", потім оберіть параметр зі спливного меню "Використовувати". Якщо ви вибрали "Всі шари", зміни на поточному цільовому шарі не показуються на шарі задника. Задайте непрозорість перекриття, щоб змінити накладання від цільового шару до задника. Цей режим визначає, як задник і цільовий шар сполучаються для перегляду. Виберіть параметр зі спливного меню "Режим":

Приховування задника Зніміть прапорець "Показати задник" в зоні "Параметри перегляду" діалогового вікна.

Виправлення перспективи

Про виправлення перспективи

Виправлення перспективи спрощує редагування з правильною перспективою зображень, що містять перспективні площини, наприклад, боків будинків, стін, підлог та інших прямокутних об'єктів. У виправленні перспективи ви можете задати площини на зображенні, а потім застосувати правки — малювання, клонування, копіювання, вставку, трансформування. Усі ваші правки враховують перспективу площини, на якій ви працюєте. Коли ви ретушуєте, додаєте вміст до зображення або вилучаєте його, результат є реалістичнішим, бо правки належним чином орієнтовано і масштабовано до перспективних площин. After you finish working in Vanishing Point, you can continue editing the image in Photoshop. Щоб зберегти інформацію про перспективну площину в зображенні, запишіть документ у форматі PSD, TIFF або JPEG.



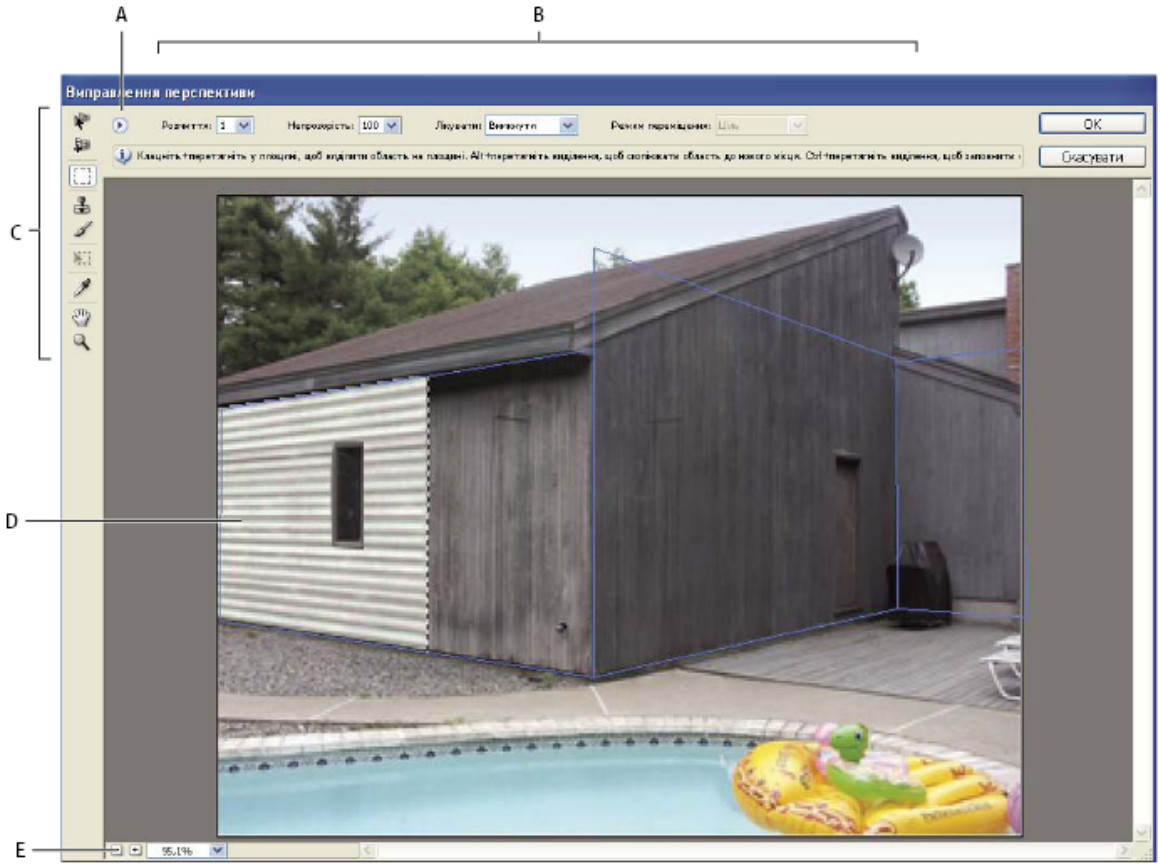
Правки на перспективних площинах зображення

Користувачі Photoshop Extended також можуть вимірювати об'єкти на зображенні і експортувати інформацію про тривимірність і виміри у формати DXF та 3DS для використання у 3D-програмах.

Відео щодо використання виправлення перспективи можна знайти на web-сайті www.adobe.com/go/vid0019_ua.

Огляд діалогового вікна "Виправлення перспективи"

Діалогове вікно "Виправлення перспективи" ("Фільтр" > "Виправлення перспективи") містить інструменти для визначення перспективних площин, інструменти для редагування зображення, інструмент "Лінійка" (лише Photoshop Extended) та перегляд зображення. Інструменти "Виправлення перспективи" ("Область", "Штамп", "Пензель" та інші) працюють подібно до відповідних інструментів з палітри інструментів Photoshop. Ви можете використовувати ті самі комбінації клавіш, щоб налаштовувати параметри цих інструментів. Коли відкривається меню "Виправлення перспективи", показуються додаткові налаштування інструментів і команди.



Діалогове вікно "Виправлення перспективи"
***A.** Меню "Виправлення перспективи" **B.** Параметри **C.** Палітра інструментів **D.** Попередній перегляд сеансу виправлення перспективи за допомогою виправлення перспективи **E.** Параметри інструмента "Масштаб"*

Комбінації клавіш у "Виправленні перспективи" див. розділ Клавіші для виправлення перспективи на сторінці 658.

Інструменти "Виправлення перспективи"

Інструменти "Виправлення перспективи" працюють подібно до відповідних інструментів з головної палітри інструментів Photoshop. Ви можете використовувати ті самі комбінації клавіш, щоб налаштовувати параметри цих інструментів. Вибір інструмента змінює доступні параметри в діалоговому вікні "Виправлення перспективи".

Інструмент "Редагувати площину" Виділяє, редагує, переміщує та змінює розмір площин.

Інструмент "Створити площину" Визначає чотири кутові вузли площини, налаштовує розмір і форму площини, створює нову площину.

Інструмент "Область" Робить квадратне або прямокутне виділення, також переміщує або клонує виділення.

Двічі клацніть інструментом "Область" на площині, щоб виділити всю площину.

Інструмент "Штамп" Малює зразком зображення. На відміну від інструмента "Клонувальний штамп", інструмент "Штамп" у "Виправленні перспективи" не може клонувати елементи з інших зображень. Також дивіться Малювання вибраними пікселями у "Виправленні перспективи" на сторінці 241 та Ретушування інструментом "Клонувальний штамп" на сторінці 198.

Інструмент "Щітка" Малює вибраним кольором на площині.

Інструмент "Трансформування" Масштабує, повертає, переміщує *пливуче виділення*, пересуваючи держаки розмірної рамки. Його поведінка подібна до застосування команди "Вільне трансформування" на прямокутному виділенні. Див. також Вільне трансформування на сторінці 221.

Інструмент "Піпетка" Виділяє колір для малювання, коли ви клацаєте на зображенні попереднього перегляду.

Інструмент "Лінійка" Вимірює відстані та кути елемента в площині. Див. також Вимірювання у "Виправленні перспективи" на сторінці 242

Інструмент "Масштаб" Збільшує або зменшує зображення у вікні перегляду.

Інструмент "Рука" Пересуває зображення у вікні перегляду.

Збільшення або зменшення масштабу перегляду

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Візьміть інструмент "Масштаб" у діалоговому вікні "Виправлення перспективи" і клацніть або перетягніть курсор у попередньому перегляді, щоб збільшити; утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть або перетягніть курсор, щоб зменшити.
- Задайте рівень збільшення в текстовому полі "Масштаб" внизу діалогового вікна.
- Натисніть кнопку "Зменшити" або "Збільшити" .
- Щоб тимчасово збільшити зображення попереднього перегляду, натисніть клавішу "x". Це є особливо зручним для розташування кутових вузлів при визначенні площини та для роботи над деталями.

Пересуньте зображення у вікні перегляду.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Візьміть інструмент "Рука" в діалоговому вікні "Виправлення перспективи" і перетягніть курсор у попередньому перегляді.
- Утримуючи клавішу пропуску з будь-яким інструментом, перетягніть курсор у попередньому перегляді.

Робота з функцією "Виправлення перспективи"

(За потребою) Підготуйте ваше зображення для роботи з виправленням перспективи.

Перед тим, як вибрати команду "Виправлення перспективи", зробіть будь-яку з таких дій:

- Щоб помістити результати вашої роботи з виправленням перспективи в окремий шар, створіть новий шар перед тим, як вибрати команду "Виправлення перспективи". Вставка результатів застосування виправлення перспективи в окремому шарі зберігає вихідне зображення, і ви можете скористатися керуванням непрозорістю шару, стилями та режимами накладання.
- Якщо ви плануєте клонувати вміст вашого зображення поза межами поточних розмірів зображення, збільшіть розмір полотна, щоб пристосувати його до додаткового вмісту. Див. також Зміна розміру полотна на сторінці 197
- Якщо ви плануєте вставляти елемент із буфера обміну Photoshop до "Виправлення перспективи", скопіюйте елемент перед тим, як вибрати команду "Виправлення перспективи". Скопійований елемент може бути з іншого документа Photoshop. Якщо ви копіюєте текст, виділіть весь текстовий шар і потім скопіюйте до буфера обміну.
- Щоб обмежити результати застосування "Виправлення перспективи" певною ділянкою зображення, зробіть виділення або додайте маску до вашого зображення перед тим, як вибрати команду "Виправлення перспективи". Див. також Виділення інструментами області на сторінці 250 та Про маски і альфа-канали на сторінці 277.
- Щоб скопіювати щось у перспективі з одного документа Photoshop до іншого, спочатку скопіюйте елемент, знаходячись у "Виправленні перспективи" в одному документі. Коли ви вставляєте елемент в іншому документі, знаходячись у "Виправленні перспективи", зберігається перспектива елемента.

Виберіть "Фільтр" > "Виправлення перспективи".

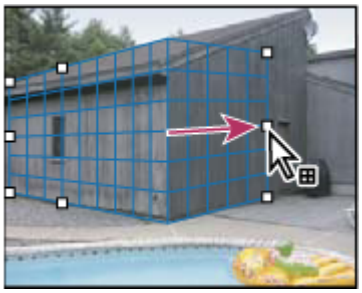
Встановіть чотири кутові вузли площини.

Типово вибирається інструмент "Створити площину" Клацніть на зображенні попереднього перегляду, щоб визначити кутові вузли. Спробуйте використати якийсь прямокутний об'єкт на зображенні як напрямну для створення площини.



Визначення кутових вузлів інструментом "Створити площину"

Щоб визначити додаткові площини, скористайтеся інструментом "Створити площину": утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), перетягніть крайовий вузол.



Утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), перетягніть крайовий вузол, щоб створити площину.

Детальнішу інформацію див. у розділі Визначення і налаштування перспективних площин у "Виправленні перспективи" на сторінці 234.

Редагуйте зображення.

Виконайте одну з таких дій:

- Виділіть яку-небудь область. Коли виділення намальоване, його можна клонувати, переміщувати, повертати, масштабувати, заповнювати або трансформувати. Детальнішу інформацію див. у розділі Про виділення у "Виправленні перспективи" на сторінці 236.
- Вставте елемент з буфера обміну. Вставлений елемент стає *пливучим виділенням*, що відповідає перспективі будь-якої площини, на яку воно переміщується. Докладніше також див. розділ Вставка елемента у "Виправленні перспективи" на сторінці 240.
- Малювання кольором або вибраними пікселями. Детальнішу інформацію див. у розділі Малювання кольором у "Виправленні перспективи" на сторінці 241 або Малювання вибраними пікселями у "Виправленні перспективи" на сторінці 241.
- Масштаб, поворот, віддзеркалення, перекидання або переміщення пливучої області. Детальнішу інформацію див. у розділі Про виділення у "Виправленні перспективи" на сторінці 236.
- Вимірювання елемента на площині. Вимірювання можуть візуалізуватися у Photoshop вибором "Передати лінійки до Photoshop" з меню "Виправлення перспективи". Детальнішу інформацію див. у розділі Вимірювання у "Виправленні перспективи" на сторінці 242.

(Лише Photoshop Extended) Експортуйте інформацію про тривимірність і лінійки у формат DXF або 3DS.

Текстури також експортуються у формат 3DS. Докладніше див. у розділі Експорт лінійок, текстур, інформації про тривимірність на сторінці 244.

Натисніть кнопку "Гаразд".

Сітки можуть передаватися до Photoshop вибором "Передати сітки до Photoshop" у меню "Виправлення перспективи" перед тим, як натиснути кнопку "Гаразд". Детальнішу інформацію див. у розділі Передати сітки до Photoshop на сторінці 244.

Також див.

Клавіші для використання "Виправлення перспективи". на сторінці 658

Про перспективні панелі та сітку

Перед тим, як ви зможете робити правки у "Виправленні перспективи", ви можете визначити прямокутні площини, вирівняні за перспективою зображення. Точність площини визначає, чи правильно масштабовано та зорієнтовано будь-які правки або налаштування у вашому зображенні.

Після встановлення чотирьох кутових вузлів перспективна площина стає активною, з розмірною рамкою та сіткою. Ви можете масштабувати, переміщувати, змінювати форму перспективної площини для її точного налаштування. Також ви можете змінювати розмір сітки так, щоб вона була вирівняна з елементами на зображенні. Іноді вирівнювання розмірної рамки і сітки з текстурою або візерунком на вашому зображенні допомагає точно прилаштуватися до перспективи зображення. Регулювання розміру сітки також може спростити підрахунок елементів на зображенні.

Окрім допомоги у вирівнюванні перспективної площини з елементами зображення, сітка допомагає візуалізувати лінійки в разі застосування інструмента "Лінійка". Існує параметр для прив'язування розміру сітки до лінійок, одержаних за допомогою інструмента "Лінійка".

Також див.

Лінійка у "Виправленні перспективи" на сторінці 242

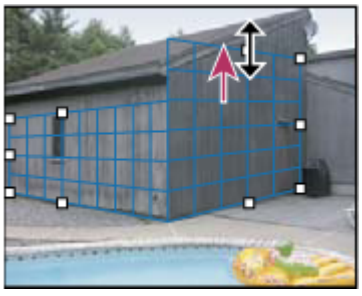
Визначення та налаштування перспективних площин у "Виправленні перспективи"

1 У діалоговому вікні "Виправлення перспективи" виберіть інструмент "Створити площину" і клацніть на зображенні попереднього перегляду, щоб додати чотири кутові вузли.

Спробуйте використати якийсь прямокутний об'єкт або плоску ділянку на зображенні як напрямну для створення перспективної площини. Щоб спростити розставлення вузлів, тримайте клавішу “x” для збільшення зображення. Додаючи кутові вузли, ви можете вилучити останню точку, якщо вона неправильна, натиснувши клавішу Backspace (Windows) або Delete (Mac OS). Також ви можете перемістити вузли, перетягуючи їх.

2 Візьміть інструмент "Редагувати площину" та виконайте одну або декілька таких дій:

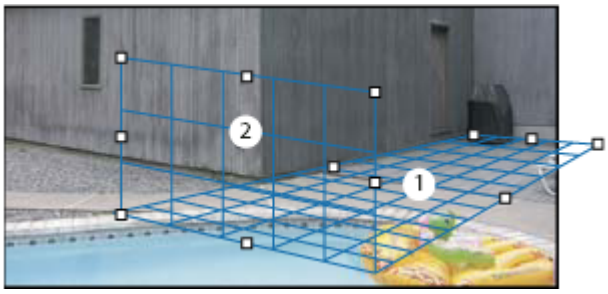
- Щоб змінити форму перспективної площини, перетягніть кутовий вузол.
- Щоб налаштувати сітку, введіть значення в текстовому полі "Розмір сітки" або клацніть на стрілці "вниз" та пересуньте бігунець. Також ви можете налаштувати розмір сітки, коли буде вибраний інструмент "Створити площину".
- Щоб перемістити площину, клацніть на площині та перетягніть.
- Щоб масштабувати площину, перетягніть крайовий вузол у сегменті розмірної рамки.



Перетягування крайового вузла для збільшення розміру площини для пристосування до ваших правок

Розмірна рамка і сітка перспективної площини зазвичай є синіми. Якщо є проблема з розміщенням кутових вузлів, площина є недійсною, і розмірна рамка з сіткою стають червоними або жовтими. Якщо площина є недійсною, переміщуйте кутові вузли, доки розмірна рамка і сітка не стануть синіми.

Якщо є площини, що перекриваються, тоді, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), клацніть, щоб перейти на іншу площину.



Площини, що перекриваються

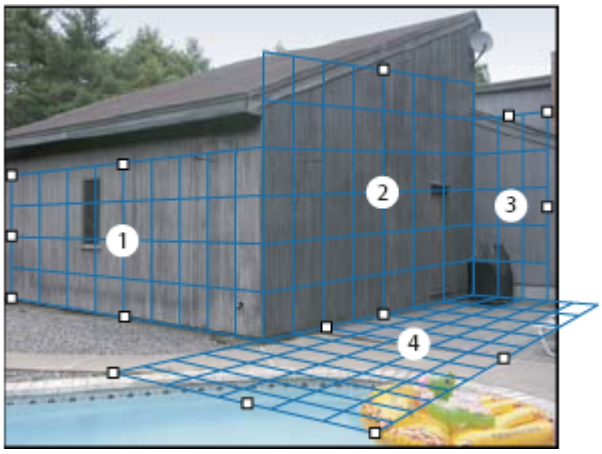
Створення зв'язаних перспективних площин

Після створення площини в режимі "Виправлення перспективи" можна створити додаткові площини для застосування тієї ж перспективи. Створивши другу площину з початкової перспективної площини, можна створити додаткові площини з другої площини і так далі. Ви можете додавати стільки площин, скільки забажаєте. Хоча нові площини створюються під кутом 90°, ви можете повернути їх під будь-яким кутом. Це дозволяє створювати безшовні переходи між поверхнями відповідно до геометрії складної сцени. Наприклад, кутові шафи в кухні можуть бути частиною безперервної поверхні. Крім налаштування ракурсів зв'язаної перспективної площини завжди можна змінити розмір площини інструментом "Редагувати площину".

1 Візьміть інструмент "Створити площину" або "Редагувати площину" і, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), перетягніть крайовий вузол розмірної рамки наявної площини (але не кутовий вузол).

Нова площина створюється під кутом 90° до початкової площини.

Примітка: *Якщо створена площина не вирівнюється правильно з зображенням, виберіть інструмент "Редагувати площину" та перемістіть вузол кута, щоб скорегувати площину. Корегування однієї площини впливає й на всі зв'язані площини.*



Під час створення декількох площин зберігаються зв'язки площин одна з одною, тому всі зміни масштабуються та орієнтуються в правильній перспективі.

2 (За потребою) Щоб змінити ракурс тільки-но створеної площини виконайте одну з таких дій:

- Візьміть інструмент "Створити площину" або "Редагувати площину" і, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть центральний вузол на стороні, протилежні осі обертання.
- Введіть потрібне значення в текстове поле "Кут".
- Перетягніть бігунець "Кут".

Примітка: *Після створення нової (дочірньої) площини з наявної (батьківської) площини кут батьківської площини більше не можна змінювати.*

Сигнали розмірної рамки і сітки у "Виправленні перспективи"

Розмірна рамка і сітка змінюють колір, показуючи поточний стан площини. Якщо площина є недійсною, переміщуйте кутовий вузол, доки розмірна рамка і сітка не стануть синіми.

Синій Показує дійсну площину. Пам'ятайте, що дійсна площина не гарантує результатів із правильною перспективою. Ви повинні переконатися, що розмірна рамка і сітка акуратно вирівняні з геометричними елементами або ділянкою площини на зображенні.

Червоний Показує недійсну площину. "Виправлення перспективи" не може розраховувати пропорції площини. Ви не можете створювати перпендикулярну площину з червоної недійсної площини. Хоча можна робити правки на недійсній (червоній) площині, результати не будуть правильно зорієнтовані.

Жовтий Показує недійсну площину. Не можна розрахувати всі точки виправлення перспективи площини. Хоча можна виводити перпендикулярну площину або робити правки на недійсній жовтій площині, результати не будуть правильно зорієнтовані.

Показати або сховати сітку, активні виділення, межі перспективної площини

❖ Виберіть "Показати краї" в меню "Виправлення перспективи".

Примітка: *Виділення тимчасово показуються, коли ви змінюєте їх розмір або переміщуєте, навіть коли вимкнено "Показати краї".*

Налаштування інтервалу сітки перспективної площини

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Візьміть інструмент "Редагувати площину" або "Створити площину" і введіть значення розміру сітки в частині параметрів інструмента.
- (Лише Photoshop Extended) Візьміть інструмент "Лінійка" , потім виділіть "Прив'язати лінійки до сітки" в розділі параметрів інструмента. Перетягніть інструмент "Лінійка" на площині та введіть значення "Довжина" в розділі параметрів інструмента.

Про виділення в режимі "Виправлення перспективи"

Виділення можуть стати у пригоді, коли ви малюєте або ретушуєте, щоб усунути плями, додати елементи, покращити зображення. У режимі "Виправлення перспективи" виділення дозволяють вам малювати або заливати певні ділянки зображення, враховуючи перспективу, визначену площинами на зображенні. Також виділення можна застосовувати для клонування та переміщення окремого вмісту зображення в перспективі.

Використовуючи інструмент "Область" у режимі "Виправлення перспективи", ви перетягуєте виділення у перспективній площині. Якщо ви перетягуєте виділення, що поширюється на більш ніж дві площини, воно викривляється, щоб узгодитися з перспективою кожної площини.

Щойно виділення намальовано, ви можете перемістити його будь-куди на зображенні з утриманням перспективи, встановленої на площині. Якщо ваше зображення має декілька площин, виділення відповідає перспективі площини, через яку воно переміщується.
"Виправлення перспективи" також дозволяє вам клонувати пікселі зображення у виділенні, коли ви переміщуєте його на зображенні. У режимі "Виправлення перспективи" виділення, що містить пікселі зображення, які ви можете переміщувати будь-куди на зображенні, називається *пливучою областю*. Хоча ці пікселі не знаходяться на окремому шарі, вони поводять себе як окремий шар, що нависає над головним зображенням. Коли пливуча область активна, її можна переміщувати, повертати або масштабувати.

Примітка: *Коли ви вставляєте елемент у "Виправлення перспективи", вставлені пікселі знаходяться у пливучій області.*

Клацніть поза межами пливучій області, щоб зняти виділення. Коли виділення пливучої області знято, її вміст вставляється на зображення, заміняючи пікселі під нею. Клонування копії пливучої області також знімає виділення-оригінал.

"Виправлення перспективи" має ще одну можливість переміщення для виділення. Ви можете заливати виділення пікселями з ділянки, де переміщується курсор.



Копіювання виділення і переміщення виділення від однієї перспективної площини до іншої

Також див.

Залив виділення з іншої ділянки зображення на сторінці 239

Копіювання виділення в режимі "Виправлення перспективи" на сторінці 240

Визначення та налаштування перспективних площин у "Виправленні перспективи" на сторінці 234

Створення виділення у "Виправлення перспективи"

1 Візьміть інструмент "Область".

2 (За потребою) В зоні параметрів інструмента введіть значення будь-якого з наведених параметрів перед тим, як робити виділення:

Розмиття	**Визначає, наскільки розмиваються краї виділення.**
Непрозорість	**Задайте це значення, якщо маєте намір використовувати виділення для переміщення вмісту зображення. Цей параметр визначає, наскільки переміщувані пікселі закривають або відкривають зображення під ними.**
Меню "Відновлення"	**Виберіть режим накладання, якщо маєте намір використовувати виділення для переміщення вмісту зображення. Цей параметр визначає, як переміщувані пікселі змішуватимуться з навколишнім зображенням:** • **Виберіть "Вимкнуто", щоб виділення не змішувалося з кольорами, тінями й текстурами навколишніх пікселів.** • **Виберіть "Світність", щоб змішувати виділення з освітленням навколишніх пікселів.** • **Виберіть "Ввімкнено", щоб змішувати виділення з кольором, освітленням і затіненням навколишніх пікселів.**

3 Перетягніть інструмент на площині. Ви можете зробити виділення, що поширюється більше ніж на одну площину. Утримуйте клавішу Shift, щоб обмежувати виділення квадратом у перспективі.



Поширення виділення більше ніж на одну площину

Примітка: *Щоб виділити всю площину, двічі клацніть інструментом "Область" на площині.*

Пересування виділення у режимі "Виправлення перспективи"

1 Зробіть виділення у перспективній площині.

2 Виберіть одне з наведеного нижче в меню "Режим пересування", щоб визначити поведінку під час переміщення виділення:

- Щоб виділити ділянку, до якої ви переміщуєте область виділення, виберіть "Ціль".
- Щоб залити виділення пікселями зображення на ділянці, до якої ви перетягуєте курсор інструмента "Виділення" (те саме, що перетягування виділення з натиснутою клавішею Ctrl або Command), оберіть "Джерело".

3 Перетягніть виділення. Утримуйте клавішу Shift, щоб обмежити переміщення так, щоб воно було вирівняне з сіткою перспективної площини.

Переміщення, поворот і масштабування пливучих областей

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб перемістити пливучу область, виберіть інструмент "Область" або "Трансформування" і клацніть на виділенні та перетягніть.
- Щоб повернути пливучу область, виберіть інструмент "Трансформування" і пересуньте курсор біля вузла. Коли курсор змінить вигляд на вигнуту подвійну стрілку, перетягніть, щоб повернути область. Також ви можете вибрати параметр "Віддзеркалення", щоб віддзеркалити виділення за горизонталлю вздовж вертикальної вісі площини або вибрати параметр "Перекидання", щоб віддзеркалити виділення вертикально вздовж горизонтальної вісі площини.



Параметри інструменту "Трансформування"
A. *Початкове виділення* ***B.*** *Перекидання* ***C.*** *Віддзеркалення*

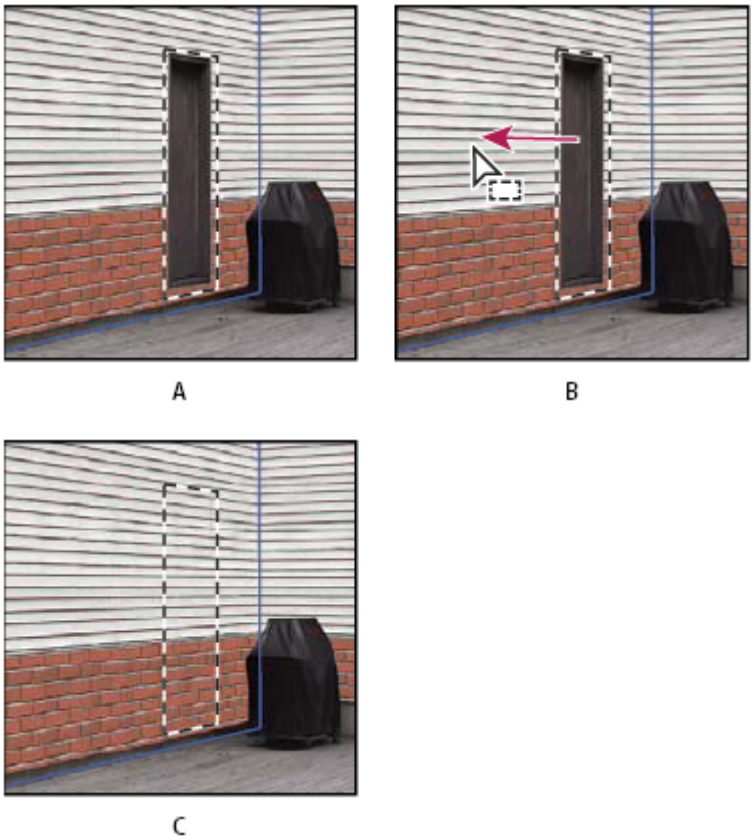
- Щоб масштабувати пливучу область, переконайтеся, що вона знаходиться на перспективній площині. Візьміть інструмент "Трансформування" та поставте курсор над вузлом. Коли курсор змінить вигляд на пряму подвійну стрілку, перетягніть, щоб масштабувати область. Натисніть клавішу Shift, щоб зберегти пропорції під час масштабування. Натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб масштабувати від центра.

Залив виділення з іншої ділянки зображення

1. Зробіть виділення у перспективній площині.
2. (За потребою) Перемістіть виділення в потрібне місце. Переконайтеся, що режим переміщення встановлено на "Ціль", коли ви переміщуєте виділення.
3. Виконайте одну з таких дій:

- Утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), перетягніть курсор зсередини зображення до ділянки зображення, яку ви маєте намір залити виділенням.
- Виберіть "Джерело" в меню "Режим переміщування" і перетягніть курсор зсередини виділення до ділянки зображення, яку бажаєте залити виділенням.

  Залите виділення стає пливучою областю, яку можна масштабувати, повертати, переміщувати або клонувати інструментом "Трансформування", або переміщувати і клонувати інструментом "Область".



Перетягування виділення, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS)
A. *Початкове виділення* ***B.*** *Переміщення виділення до зображення-джерела* ***C.*** *Початкове виділення заливається зображенням-джерелом*

Також див.

Про виділення в режимі "Виправлення перспективи" на сторінці 236

Копіювання виділення в режимі "Виправлення перспективи"

1 Зробіть виділення у перспективній площині.

2 Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть виділення інструментом "Область", щоб створити копію виділення та пікселів його зображення.

Копія стає *пливучою областю*, що ніби нависає над головним зображенням. Ви можете переміщувати пливучу область або вибрати інструмент "Трансформування" для масштабування чи повороту пливучої області.

3 Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть за межами пливучої області, щоб зняти виділення. Вміст виділення вставляється на зображення, заміняючи пікселі під ним.
- Клацніть пливучу область інструментом "Область" або інструментом "Трансформування" і, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть, щоб зробити копію. Після копіювання виділення вихідної пливучої області знімається, і вона заміняє пікселі під собою.

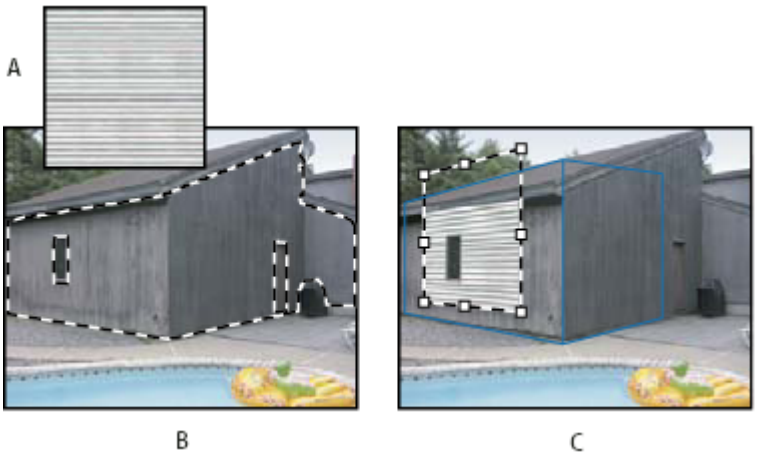
Натискання Ctrl+Shift+T (Windows) або Command+Shift+T (Mac OS) повторює ваш останній рух дублювання. Це простий шлях багаторазового клонування вмісту.

Також див.

Про виділення в режимі "Виправлення перспективи" на сторінці 236

Вставка елемента в режимі "Виправлення перспективи"

Ви можете вставляти елемент з буфера обміну в режимі "Виправлення перспективи". Скопійований елемент може бути з того самого або іншого документа. Після вставлення у "Виправлення перспективи" елемент стає пливучою областю, і ви можете масштабувати, повертати, переміщувати або клонувати його. Коли пливуча область пересувається на виділену площину, вона відповідає перспективі площини.



Вставляння елемента в режимі "Виправлення перспективи"
A. *Копіювання візерунка з окремого документа* ***B.*** *Зображення з виділенням (для обмеження результатів), створене у Photoshop перед тим, як відкрити "Виправлення перспективи"* ***C.*** *Вставлений в режимі "Виправлення перспективи" візерунок пересувається на площину з урахуванням виділення*

Для зручності рекомендується створити перспективні площини в попередньому сеансі "Вирівнювання перспективи".

1 Скопіюйте елемент із буфера обміну. Скопійований елемент може бути з того самого або іншого документа. Пам'ятайте, що ви можете вставляти лише растрові (не векторні) елементи.

Примітка: *Якщо ви копіюєте текст, виділіть весь текстовий шар і потім скопіюйте до буфера обміну. Ви вставлятимете растровану версію вашого тексту у "Виправлення перспективи".*

2 (За потребою) Створіть новий шар.

3 Виберіть "Фільтр" > "Виправлення перспективи".

4 В разі потреби створіть одну або декілька площин на зображенні.

5 Натисніть Ctrl-V (Windows) або Command-V (Mac OS), щоб вставити елемент.

Вставлений елемент тепер є пливучою областю у верхньому лівому куті зображення попереднього перегляду. Автоматично вибирається інструмент "Область".

6 Для перетягування вставленого зображення на площину користуйтесь інструментом "Область".

Зображення відповідає перспективі площини.

Важливо: *Після вставки зображення у "Виправленні перспективи" не клацайте ніде на зображенні інструментом "Область", за винятком перетягування вставленого зображення на перспективну площину. Клацання в іншому місці зніме виділення пливучої області і назавжди вставить пікселі в зображення.*

Малювання кольором в режимі "Виправлення перспективи"

1 Візьміть інструмент "Пензель"

2 Задайте колір пензля, зробивши одне з наступного:

- Візьміть інструмент "Піпетка" і клацніть на кольорі в попередньому перегляді.
- Клацніть на полі "Колір пензля", щоб відкрити палітру кольорів Adobe і вибрати колір.

3 У розділі параметрів інструмента встановіть "Діаметр" (розмір пензля), "Жорсткість" (величину згладжування пензля) та "Непрозорість" (ступінь закриття чи відкриття зображення під малюнком).

4 Виберіть режим відновлення:

- Щоб малювати без змішування кольором, освітленням або затемненням навколишніх пікселів, виберіть "Вимкнуто".
- Щоб малювати і змішувати мазки з освітленням навколишніх пікселів, зберігаючи вибраний колір, виберіть "Світність".
- Щоб малювати і змішувати з кольором, освітленням та затемненням навколишніх пікселів, виберіть "Ввімкнено".

5 (За потребою) Задайте параметри накладання фарби:

- Щоб малювати безперервно, автоматично підлаштовуючись до перспективи від однієї площини до іншої, відкрийте меню "Виправлення перспективи" та оберіть "Дозволити операції з багатьма поверхнями". Вимкнення цього параметра дозволяє вам малювати у перспективі однієї площини за один раз. Щоб переключити перспективу, вам слід зупинитися і потім почати малювання на іншій площині.
- Щоб продовжити малювання лише на активній площині, відкрийте меню "Виправлення перспективи" і виберіть "Обрізати операції на краях поверхні". Вимкнення цього параметра дозволяє вам малювати у перспективі за межами активної площини.

6 Перетягніть мишею по зображенню, щоб малювати. Під час малювання на площині розмір і форма пензля масштабуються та орієнтуються відповідно до перспективи площини. Перетягування з натиснутою клавішею Shift обмежує мазок прямою лінією, що відповідає перспективі площини. Також ви можете клацнути на точці інструментом "Пензель" і потім клацнути з натиснутою клавішею Shift на іншій точці, щоб намалювати пряму лінію в перспективі.

Інструмент "Пензель" враховує виділені області і може застосовуватися для малювання жорсткої лінії вздовж країв виділення. Наприклад, якщо ви виділите всю площину, ви зможете намалювати лінію вздовж периметра площини.

Малювання вибраними пікселями в режимі "Виправлення перспективи"

У режимі "Виправлення перспективи" інструмент "Штамп" малює вибраними пікселями. Клоноване зображення орієнтовано за перспективою площини, на якій ви малюєте. Інструмент "Штамп" є зручним для таких завдань, як накладання і ретушування ділянок зображення, клонування частин поверхні для замальовування об'єкта, клонування ділянки зображення для дублювання об'єкта або поширення текстури чи візерунка.

1 У режимі "Виправлення перспективи" виберіть інструмент "Штамп" .

2 У розділі параметрів інструмента встановіть "Діаметр" (розмір пензля), "Жорсткість" (величину згладжування пензля) та "Непрозорість" (ступінь закриття чи відкриття зображення під малюнком).

3 Виберіть режим накладання з меню "Відновлення":

- Щоб запобігти змішуванню мазка з кольорами, затемненнями і текстурами навколишніх пікселів, виберіть "Вимкнуто".
- Щоб змішувати мазки з освітленням навколишніх пікселів, виберіть "Світність".
- Щоб змішувати мазки з кольором, освітленням та затемненням навколишніх пікселів, виберіть "Ввімкнено".

4 Щоб визначити поведінку вибірки інструментом "Штамп":

- Виберіть "Вирівняні", щоб вибирати пікселі послідовно, не втрачаючи поточної точки вибірки навіть після відпускання кнопки миші.
- Зніміть позначку з "Вирівняні", щоб і далі використовувати вибрані пікселі з початкової точки вибірки кожного разу, коли ви зупиняєте і починаєте малювання знову.

5 (За потребою) Задайте параметри накладання фарби:

- Щоб малювати безперервно від однієї площини до іншої, відкрийте меню "Виправлення перспективи" та оберіть "Дозволити операції з багатьма поверхнями".
- Щоб продовжити малювання лише на активній площині, відкрийте меню "Виправлення перспективи" і виберіть "Обрізати операції на краях поверхні".

6 Перемістіть курсор на площину і, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть, щоб встановити точку вибірки.

7 Перетягніть курсор по ділянці зображення, яку бажаєте замалювати. Утримуйте клавішу Shift, щоб перетягувати за прямою лінією, що відповідає перспективі площини. Також ви можете клацнути на точці інструментом "Штамп" і потім клацнути з натиснутою клавішею Shift на іншій точці, щоб намалювати пряму лінію в перспективі.

Лінійка у "Виправленні перспективи"

(Лише Photoshop Extended) Різні користувачі, від архітекторів і дизайнерів інтер'єрів до судових експертів і теслярів часто мають знати розмір об'єктів на зображенні. У режимі "Виправлення перспективи" інструмент "Лінійка" дозволяє вам малювати лінію вимірювання по об'єкту на перспективній площині, щоб дізнатися про його розмір. Інструмент "Лінійка" дає можливість ввести довжину для вимірювання. Ця лінія вимірювання показує два текстових поля: одне поле для довжини і друге для кута, під яким лінія малювалася відносно перспективної площини. Коли лінійка та її довжина будуть встановлені, усі наступні лінійки правильно масштабуватимуться за початковою.

Відео щодо використання виправлення перспективи можна знайти на web-сайті www.adobe.com/go/vid0019_ua.

Є можливість прив'язування довжини лінії до інтервалу сітки перспективної площини. Наприклад, довжина лінійки 5 дає показ 5-ти інтервалів сітки, якщо вибрано параметр зв'язку. Це може стати у пригоді для візуалізації розмірів на зображенні або підрахунку об'єктів на зображенні. Коли зв'язок скасовано, інтервал сітки можна налаштовувати незалежно від лінійки. Цей параметр є зручним тоді, коли ви вважаєте, що інтервал сітки замалий і є візуально оманливим, коли його прив'язано до лінійки.

Вимірювання, які ви створюєте, можуть бути передані так, що з'являтимуться у зображенні після закриття діалогового вікна "Виправлення перспективи". Також ви можете експортувати ваші лінійки і геометричну інформацію у формати, які можуть читати CAD-програми.

Також див.

Клавіші для використання "Виправлення перспективи". на сторінці 658

Вимірювання об'єктів на зображенні

1 У "Виправленні перспективи" виберіть інструмент "Вимірювання", потім клацніть і перетягніть курсор по об'єкті у площині.

Краще робити вашу початкову лінійку на об'єкті, розмір якого ви знаєте.

Примітка: *Коли ви почнете створення лінійки зсередини площини, можна продовжити малювання лінійки за межами площини.*

2 Виділивши лінійку, введіть значення довжини і встановіть вимірювану довжину.

3 (За потребою) Намалюйте додаткові лінійки.

Розмір цих лінійок масштабується до розміру початкової.

4 (За потребою) Виконайте одну з таких дій:

- Якщо бажаєте, щоб розмір сітки був незалежним від значення "Довжина", яке ви присвоїли початковій лінійці, впевніться, що знято прапорець "Прив'язати лінійки до сітки". Це - типове значення.
- Якщо бажаєте, щоб розмір сітки регулювався відповідно до значення "Довжина", яке ви присвоїли початковій лінійці, встановіть прапорець "Прив'язати лінійки до сітки".

Лінійки "Виправлення перспективи" на зображенні зберігаються після закриття діалогового вікна. Вони з'являються, коли ви запускаєте "Виправлення перспективи" знову.

Автоматичне малювання лінійки в режимі "Виправлення перспективи"

Інструмент "Лінійка" може автоматично малювати лінійки довжини і ширини поверхні, визначеної перспективною площиною.

❖ Двічі клацніть інструментом "Лінійка" на перспективній площині.

Пересуньте лінійку у "Виправлення перспективи"

У вікні "Виправлення перспективи" ви можете перемістити лінію вимірювання, не змінюючи орієнтацію (кут) або довжину.

1 Візьміть інструмент "Лінійка".

2 Клацніть будь-де вздовж довжини наявної лінійки та перетягніть.

Зміна довжини або орієнтації лінійки

Ви можете змінити довжину або орієнтацію (кут) наявної лінійки.

1 Візьміть інструмент "Лінійка" і перемістіть його на кінцеву точку наявної лінії вимірювання.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб змінити орієнтацію і довжину лінійки, перетягніть кінцеву точку.
- Щоб змінити довжину лінійки, обмежуючи зміни кута приростом у 15 градусів, перетягніть кінцеву точку, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).
- Щоб змінити довжину лінійки, не змінюючи орієнтації, перетягніть кінцеву точку, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).
- Щоб змінити орієнтацію лінійки, не змінюючи довжини, перетягніть кінцеву точку, утримуючи клавішу Shift.

Вилучення лінійки в режимі "Виправлення перспективи"

❖ Виділіть лінійку і натисніть клавішу Backspace (лише Windows) або Delete.

Відображення або приховування лінійок в режимі "Виправлення перспективи"

❖ Відкрийте меню "Виправлення перспективи" та оберіть "Показувати лінійки".

Передавання лінійок до Photoshop

Лінійки "Виправлення перспективи" невидимі під час перегляду зображення у вікні документа Photoshop, хоча лінійки зберігаються на зображенні і з'являються, коли запускається режим "Виправлення перспективи". Лінійки можна передавати і, коли ви завершуєте роботу в режимі "Виправленні перспективи", вони стають видимими у вікні документа Photoshop. Передані лінійки є растровими, а не векторними об'єктами.

❖ Відкрийте меню "Виправлення перспективи" та оберіть "Передати лінійки до Photoshop".

Команда "Передати лінійки до Photoshop" є обов'язковою для вибору для кожного сеансу "Виправлення перспективи".

Створіть новий шар для результатів "Виправлення перспективи", якщо маєте намір передавати лінійки до Photoshop. Це утримує лінійки на окремому від головного зображення рівні.

Експорт лінійок, текстур і тривимірних даних

Тривимірні дані (площини), текстури та лінійки, створені в режимі "Виправлення перспективи", можна експортувати у певний формат для використання в CAD, моделюванні, анімації, у програмах спецефектів. Експорт у формат DXF створює файл із тривимірними даними та будь-якими лінійками. Експортовані файли 3DS на додаток до геометричної інформації містять візуалізовані текстури.

1 Відкрийте меню "Виправлення перспективи" та оберіть експорт або в DXF, або в 3DS.

2 У діалоговому вікні "Експорт DXF" або "Експорт 3DS" виберіть папку для збереження файла і клацніть на "Зберегти".

Передавання сітки у Photoshop

Типово сітки "Виправлення перспективи" невидимі під час перегляду зображення у вікні документа Photoshop, хоча сітки зберігаються на зображенні і з'являються, коли запускається функція "Виправлення перспективи". Сітки можна передавати і, коли ви завершуєте роботу у "Виправленні перспективи", вони стають видимими у вікні документа Photoshop. Передані сітки є растровими, а не векторними об'єктами.

❖ Відкрийте меню "Виправлення перспективи" та оберіть "Передати сітки до Photoshop".

Команда "Передати сітки до Photoshop" є обов'язковою для вибору для кожного сеансу "Виправлення перспективи".

Створіть новий шар для результатів "Виправлення перспективи", якщо маєте намір передавати сітки до Photoshop. Це утримує сітки на окремому від головного зображення рівні.

Створення панорамних зображень

Про Photomerge

Команда Photomerge™ об'єднує декілька фотографій в одне суцільне зображення. Наприклад, можна взяти п'ять фотографій міського ландшафту, що перекриваються, і потім зібрати з них панораму. Команда Photomerge може компонувати фотографії, мозаїчно розміщені як горизонтально, так і вертикально.



Вихідні зображення (вгорі) та готова композиція Photomerge (внизу)

Щоб відкрити композиції Photomerge, виберіть "Файл" > "Автоматизація" > "Photomerge" і потім виберіть вихідні файли та варіант макету. Можна також завантажити та відредагувати попередні композиції Photomerge.

Відеоінструкції щодо використання Photomerge можна знайти на web-сайті www.adobe.com/go/vid0013_ua.

Зйомка фотографій для використання з Photomerge

Вихідні фотографії відіграють важливу роль у панорамних композиціях. Щоб уникнути проблем, дотримуйтесь наведених нижче рекомендацій під час зйомки фотографій для використання з Photomerge:

Достатній ступінь перекриття зображень Зображення мають перекриватися приблизно на 25 – 40%. Якщо перекриття менше, Photomerge може бути не в змозі автоматично скомпонувати панораму. Проте зображення не повинні перекриватися надмірно. Якщо зображення перекриваються на 70% або більше, Photomerge може бути не в змозі об'єднати зображення. Окремі фотографії мають в достатній мірі відрізнятися одна від одної.

Використовуйте однакову фокальну відстань Якщо використовуєте об'єктив зі змінною фокальною відстанню, при фотографуванні не змінюйте фокальну відстань (збільшуючи або зменшуючи зображення).

Тримайте рівень камери Хоча Photomerge може обробити невеликі зсуви між зображеннями, нахил більше ніж на кілька градусів може призвести до помилок під час збирання панорами. Використовуючи штатив з обертовою голівкою, можна зафіксувати рівень камери та точку зйомки.

Знімайте з однієї позиції Намагайтеся не змінювати позицію під час знімання фотографій, щоб зображення були отримані з однієї точки знімання. Використання оптичного видошукача з камерою, підведеної близько до ока, допомагає зберігати сталість точки знімання. Або спробуйте скористатися штативом для фіксації камери в одному положенні.

Уникайте використання об'єктивів з дисторсією "Риб'яче око" та інші об'єктиви з дисторсією можуть перешкоджати правильній роботі Photomerge.

Витримуйте однакову експозицію Використовуйте або не використовуйте спалах у всіх фотографіях, а не тільки в деяких. Розширена функція накладання в Photomerge допомагає згладжувати результати різних експозицій, але великі розходження обробити важко. Деякі цифрові камери під час зйомки автоматично змінюють параметри експозиції, тому, можливо, вам доведеться перевірити параметри камери, щоб переконатися, що всі зображення мають однакову експозицію.

Створення композиції Photomerge

Під час налаштування композиції Photomerge ви обираєте вихідні файли, і панорама автоматично збирається. Після того як панораму зібрано, в разі потреби можна оптимізувати розміщення окремих фотографій.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть команду "Файл" > "Автоматизація" > "Photomerge".
- В Adobe® Bridge CS3 у меню Bridge вибертіь "Інструменти" > "Photoshop" > "Photomerge". Перейдіть до кроку 5.

Примітка: *У програмі Bridge вибір команди "Photomerge" обробляє всі зображення, в даний момент відкриті в Bridge. Щоб використовувати тільки окремі відкриті зображення, виберіть їх перед вибором команди "Photomerge".*

2 У діалоговому вікні "Photomerge" виберіть потрібний варіант зі спливного меню "Використовувати":

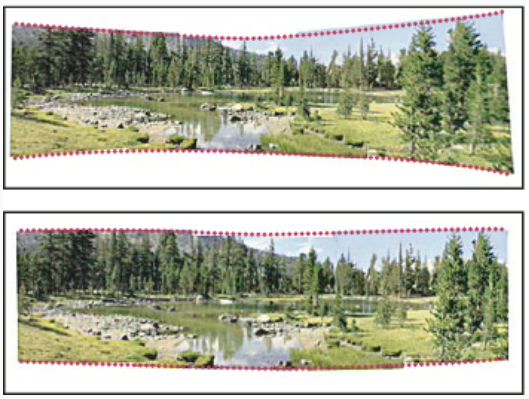
Файли	**Створює композицію Photomerge, використовуючи окремі файли.**
Теки	**Використання для створення композиції Photomerge усіх зображень, збережених у папці. Файли з папки з'являються в діалоговому вікні.**

Або клацніть "Додати відкриті файли", щоб як вихідні файли для Photomerge використовувати зображення, відкриті в Photoshop.

3 Натисніть кнопку "Огляд", щоб перейти до вихідних файлів або папки, які потрібно використовувати для створення композиції Photomerge.

Можна додати ще файли, клацнувши знову кнопку "Огляд" та перейшовши до початкових файлів. Ви завжди можете видалити файл зі списку "Початкові файли", вибравши файл та натиснувши кнопку "Видалити".

4 Вибір макету

Авто	**Photoshop аналізує початкові зображення та застосовує перспективне або циліндричне компонування, залежно від того, яка з них створює краще фотозлиття.**
Перспектива	**Створює узгоджену композицію, визначаючи одне з вихідних зображень (типово — середнє) як опорне зображення. Інші зображення потім трансформуються (в разі потреби переміщаються, розтягуються або нахиляються), щоб перекриття вмісту по шарах було узгодженим.**
Циліндричний	**Зменшує викривлення типу "краватки-метелика", яке може мати місце в компонуванні "Перспектива", відображаючи окремі зображення як на розгорнутому циліндрі. Підтримується узгоджене перекриття вмісту по шарах. Опорне зображення розміщується в центрі. Цей тип макета найкраще годиться для створення широких панорам.**  A B ***Додавання циліндричної проекції*** ***A.*** ***Оригінал*** ***B.*** ***Застосовано циліндричну проекцію***
Тільки переміщення	**Вирівнює шари та узгоджує вміст, що перекривається, але не трансформує (розтягує або нахиляє) будь-які з вихідних шарів.**
Інтерактивний макет	**Виберіть цей параметр, щоб відкривати вихідні зображення в діалоговому вікні та позиціонувати їх вручну для одержання найкращого результату. Див. "Інтерактивне створення фотозлиття" на сторінці 247.**

5 Виберіть "Накладання зображень" (типове), щоб Photoshop знаходив оптимальні межі між зображеннями, створював шви відповідно до цих меж та підбирав кольори зображень. З вимкнутим параметром "Розширене накладання" виконується просте прямокутне накладання. Це може бути найкращим варіантом, якщо ви хочете ретушувати маски, що накладаються, вручну.

6 Додавши всі вихідні файли, натисніть кнопку "Гаразд", щоб створити композицію Photomerge.

Якщо композиція не може бути зібрана автоматично, на екрані з'являється повідомлення. Композицію можна зібрати вручну в діалоговому вікні Photomerge, використовуючи область мініатюр.

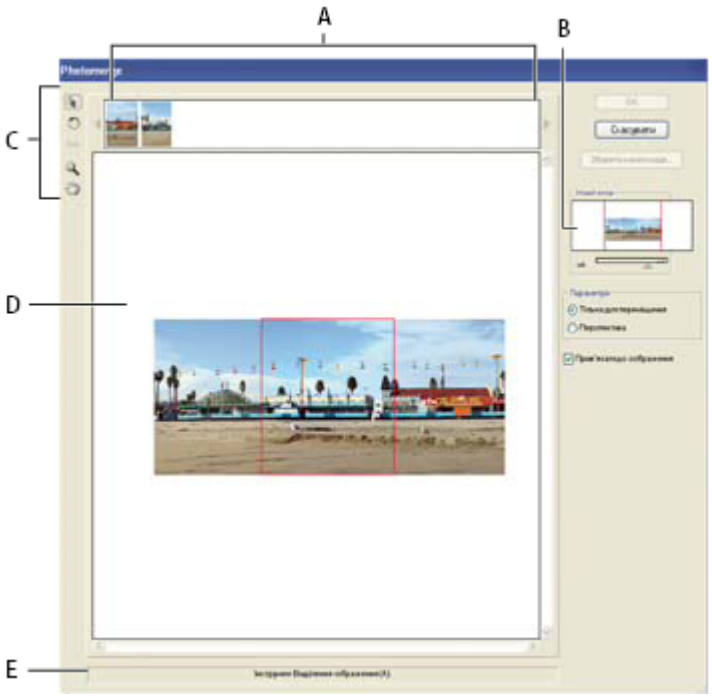
Photoshop створює з вихідних зображень одне багатошарове зображення, додаючи за потребою шари-маски, щоб створити оптимальне накладання в місцях перекриття зображень. Для додаткового корегування різних областей панорами ви можете редагувати шари-маски або додавати корегувальні шари.

Інтерактивне створення фотозлиття

Виберіть параметр "Інтерактивний макет" в основному діалоговому вікні Photomerge, щоб відкрити інтерактивне діалогове вікно Photomerge, де можна вручну перебудовувати вихідні зображення для створення панорами.

З обраними параметрами "Тільки переміщення" та "Прив'язати до зображення" Photoshop збереже вирівнювання в областях зображення, що перекриваються, та застосує накладання, щоб компенсувати різницю в експозиціях між зображеннями. У режимі "Перспектива" Photoshop вибирає одне з вихідних зображень, щоб задати точку виправлення перспективи, та розтягує або нахиляє інші зображення, щоб створити ефект оточення. Скористайтеся інструментом "Виправлення перспективи" для зміни точки виправлення перспективи та переорієнтації перспективи.

- Після упорядкування композиції натисніть кнопку "Гаразд", щоб згенерувати панораму як новий файл Photoshop. Композиція потім відкривається в Photoshop.
- Натисніть "Зберегти композицію як", щоб зберегти композицію для використання її згодом.



Діалогове вікно "Photomerge"
***A.** Область мініатюр **B.** Вікно навігатора **C.** Палітра інструментів **D.** Робоча область **E.** Рядок стану*

Навігація в діалоговому вікні

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Візьміть інструмент "Рука" та протягніть у робочій області, щоб перемістити перегляд.
- Перетягніть мініатюру перегляду або смуги прокрутки у вікні навігатора. Вікно перегляду представляє межі робочої області.

Збільшення в діалоговому вікні

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Використовуйте інструмент "Масштаб" для збільшення зображення.
- Клацніть значок "Зменшити" нижче навігатора.

- Клацніть значок "Збільшити" нижче навігатора.
- Натисніть клавіші Ctrl + + (Windows) або Command + + (Mac OS), щоб збільшити зображення.
- Натисніть клавіші Ctrl + + (Windows) або Command + + (Mac OS), щоб зменшити зображення.

Упорядкування зображень в області мініатюр

❖ Область мініатюр можна використовувати для перекомпонування зображень у композиції Photomerge. Щоб використати область мініатюр, виберіть інструмент "Виділення зображення" та потім виконайте одну або декілька з наступних дій:

- Перетягніть зображення з області мініатюр у робочу область, щоб додати його до композиції.
- Перетягніть зображення з робочої області в область мініатюр, щоб вилучити його з композиції.
- Двічі клацніть на зображенні в області мініатюр, щоб додати його до композиції.

Щоб зображення, що перекриваються, автоматично фіксувалися в потрібному місці при виявленні спільності, має бути встановлений прапорець "Прив'язка до сітки".

Поворот зображень

❖ Візьміть інструмент "Виділення зображення" та клацніть на зображенні, яке хочете повернути. Візьміть інструмент "Поворот", клацніть біля краю зображення та протягніть круговим рухом навколо центру зображення.

Зміна виправлення перспективи для композиції

Інструмент "Виправлення перспективи" вибирає опорне зображення виправлення перспективи, змінюючи перспективу композиції. Типово середнє зображення містить точку виправлення перспективи (коли його виділено, довкола нього з'являється синя межа). Може бути лише одна точка виправлення перспективи.

1 В області "Параметри" діалогу "Photomerge" виберіть "Перспектива".

2 Візьміть інструмент "Виправлення перспективи" та клацніть на зображенні в робочій області, щоб помістити туди точку виправлення перспективи.

3 У разі потреби скористайтеся інструментом "Виділення зображення" для корегування позицій інших зображень. Червона межа вказує, що обране зображення не містить виправлення перспективи.

Під час застосування до композиції виправлення перспективи зображення без виправлення перспективи зв'язується із зображенням, яке містить виправлення перспективи. Цей зв'язок можна розірвати, клацнувши на кнопці "Тільки переміщення", відокремивши зображення в робочій області або перетягнувши зображення з виправленням перспективи назад до області мініатюр. Після розриву зв'язку зображення повертаються до своїх початкових обрисів.

Корекція перспективи працює тільки приблизно до 120° кута перегляду. Для ширшого кута перегляду зніміть прапорець "Перспектива".

Щоб змінити перспективу композиції, виберіть інструмент "Виправлення перспективи" та клацніть на зображенні в робочій області. Зверніть увагу, як змінюється перспектива композиції в залежності від того, яке із зображень містить точку виправлення перспективи.

Глава 9: Вибір

Щоб застосувати зміни до частин зображення, спочатку потрібно вибрати пікселі, з яких ці частини складаються. У програмі Photoshop вибір пікселів здійснюється за допомогою інструменту "Виділення" або шляхом нанесення зображення на маску та завантаження цієї маски в якості виділення. Для вибору векторних об'єктів і для роботи з ними, у програмі Photoshop використовуються інструменти "Перо" та "Фігура". У цій главі описуються інструменти та методи вибору пікселів.

Як виділяти пікселі

Про виділення пікселів

Виділення відокремлює частини зображення. Виділивши певні області, можна вносити в них зміни та застосовувати до них ефекти та фільтри, які не вплинуть на решту зображення.

Для виділення растрових і векторних даних у програмі Photoshop застосовуються різні набори інструментів. Наприклад, щоб вибрати пікселі, можна скористатися інструментом "Область" або "Ласо". За допомогою команд у меню "Виділення" можна виділити всі пікселі, зняти виділення або повторно застосувати виділення.

Для виділення векторних даних можна скористатися інструментами "Перо" або "Форма", які дають змогу точно окреслити *контури*. Контури можна перетворювати на виділення й навпаки.

Виділення можна копіювати, переміщувати, вставляти або зберігати в *альфа-каналах*. Там вони зберігаються у вигляді зображень у градаціях сірого, які називаються *масками*. Маска — це ніби інверсія зображення: вона розповсюджується на ту частину зображення, яка перебуває поза виділенням, і захищає її від змін, які застосовує користувач. Маску, яка зберігається в альфа-каналі, можна перетворити назад на виділення, завантаживши цей альфа-канал у зображення.

Примітка: *Щоб виділити певний колір або певний діапазон кольорів у всьому зображенні або у виділеній області, можна скористатися командою "Колірний діапазон".*

Також див.

Про маски й альфа-канали на сторінці 277

Створення та зміна масок в альфа-каналах на сторінці 281

Перетворення шляхів на виділені межі на сторінці 389

Колекція інструментів виділення на сторінці 27

Виділення пікселів, зняття виділення та повторне виділення

Можна виділити всі видимі пікселі в шарі або зняти виділення з усіх виділених пікселів.

Якщо інструмент працює не так, як очікується, можливо, існує приховане виділення. Скористайтеся командою "Зняти виділення" та спробуйте застосувати цей інструмент ще раз.

Виділення всіх пікселів рівня, які перебувають у межах полотна

1. Виділення шарів у палітрі "Шари".
2. Виберіть пункт меню "Виділити" > "Все".

Зняття виділення

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть пункт меню "Виділити" > "Зняти виділення".

- Якщо використовується інструмент "Прямокутна область", інструмент "Овальна область" або інструмент "Ласо", клацніть у будь-якому місці зображення поза межами виділеної області.

Повторне виділення останніх виділених елементів

❖ Виберіть команду "Виділити" > "Повторно виділити".

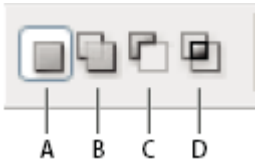
Виділення за допомогою інструменту "Область"

Інструмент "Область" дає змогу виділяти прямокутники, еліпси, а також рядки та стовпці товщиною 1 піксель.

1 Вибір інструменту "Область":

Прямокутна область	**Здійснює виділення прямокутної області (або квадрата, якщо застосовується з клавішею Shift).**
Овальна область	**Здійснює виділення овальної області (або кола, якщо застосовується з клавішею Shift).**
Інструмент "Область (горизонтальний рядок)" або "Область (горизонтальний рядок)"	**Визначає межу у вигляді рядка або стовпця шириною в 1 піксель.**

2 Задайте один із параметрів виділення в рядку параметрів.



Параметри виділення
***A.** Створити **B.** Додати до **C.** Відняти з **D.** Перетин з*

3 Задайте параметр розтушовки в рядку параметрів. Увімкніть або вимкніть загладжування для інструменту "Овальна область". Див. розділ Пом'якшення країв виділених областей на сторінці 262.

4 Виберіть у рядку параметрів стиль для інструменту "Прямокутна область" або "Овальна область":

Звичайний	**Пропорції області визначаються шляхом перетягування.**
Вказані пропорції	**Задається співвідношення між висотою та шириною. Уведіть потрібне (десяткове) значення співвідношення. Наприклад, щоб намалювати область, ширина якої вдвічі більша від висоти, уведіть 2 для ширини та 1 для висоти.**
Сталий розмір	**Задаються значення для висоти та ширини області. Уведіть розмір у пікселях (цілі числа).**

Для висоти та ширини можна використовувати не пікселі (px), а інші одиниці вимірювання, наприклад, дюйми (in) або сантиметри (см).

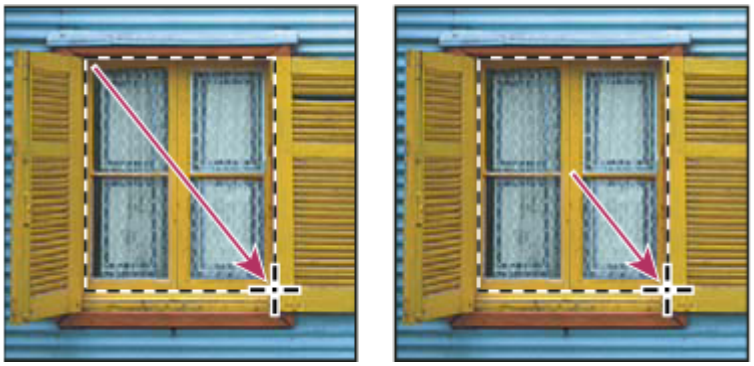
5 Щоб вирівняти виділення за направляючими, за сіткою, за фрагментами документа, виконайте одну з наступних дій:

- Виберіть команду "Перегляд" > "Прив'язка" або команду "Перегляд" > "Прив'язка до", а потім — потрібну команду вкладеного меню. Виділену область можна прив'язати до меж документа або до допоміжних елементів Photoshop, керування якими здійснюється за допомогою вкладеного меню "Прив'язка до".

6 Щоб виділити потрібні елементи, виконайте одну з наступних дій:

- Протягніть по області, яку потрібно виділити, інструментом "Прямокутна область" або "Овальна область".

- Щоб отримати виділену область прямокутної або круглої форми, під час застосування інструментів утримуйте клавішу Shift (щоб зберегти це обмеження форми, спочатку відпустіть кнопку миші, а потім — клавішу Shift).
- Щоб перетягнути область із центру, після її перетягування натисніть клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).



Перетягування області з кутка зображення (зліва або справа) здійснюється шляхом перетягування з утримуванням натиснутої клавіші Alt/Option

- Клацніть поблизу області, яку потрібно виділити, інструментом "Область (горизонтальний рядок)" або "Область (вертикальний рядок)", а потім перетягніть область точно в потрібне місце. Якщо область не відображається, збільште масштаб перегляду зображення.

Щоб змінити розташування прямокутника або овальної області, спочатку протягніть інструментом по зображенню з натиснутою кнопкою миші, щоб створити межу виділення. Потім натисніть клавішу пробілу та продовжуйте перетягувати. Якщо потрібно підкорегувати межу області виділення, відпустіть пробіл, продовжуючи утримувати натиснутою кнопку миші.

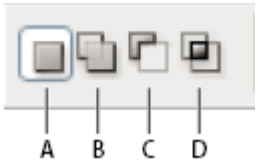
Виділення за допомогою інструменту "Ласо"

Інструмент "Ласо" корисно застосовувати для малювання меж областей виділення довільної форми.

1 Виберіть інструмент "Ласо" , а потім — потрібні параметри.

2 Намалюйте межу області виділення довільної форми, перетягуючи курсор миші.

3 Задайте один із параметрів виділення в рядку параметрів.



Параметри виділення
***A.** Створити **B.** Додати до **C.** Відняти з **D.** Перетин з*

4 (Необов'язкова дія) Задайте в рядку параметрів розтушовку та згладжування. Див. розділ Пом'якшення країв виділених областей на сторінці 262.

5 Щоб виділити область із прямими краями, якщо ще не виділений жодний піксель, натисніть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і клацніть у тих місцях, де будуть кінці відрізка. Можна переключатися в режим малювання від руки або в режим малювання відрізків прямої.

6 Щоб стерти щойно намальовані сегменти, натисніть клавішу Delete й утримуйте її, поки не будуть видалені точки закріплення потрібних сегментів.

7 Щоб замкнути область виділення, відпустіть кнопку миші, не утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).

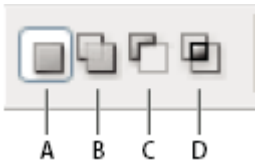
8 (За потребою) Клацніть "Уточнення краю", щоб змінити межі виділення або переглянути виділення з різними фонами або як маску. Див. розділ Уточнення меж виділення на сторінці 261.

Виділення за допомогою інструменту "Прямолінійне ласо"

Інструмент "Прямолінійне ласо" корисно застосовувати для малювання меж областей виділення з прямолінійними краями.

1 Виберіть інструмент "Прямолінійне ласо" , а потім — потрібні параметри.

2 Задайте один із параметрів виділення в рядку параметрів.



Параметри виділення
***A.** Створити **B.** Додати до **C.** Відняти з **D.** Перетин з*

3 (Необов'язкова дія) Задайте в рядку параметрів розтушовку та згладжування. Див. розділ Пом'якшення країв виділених областей на сторінці 262.

4 Клацніть на зображенні, щоб задати початкову точку.

5 Виконайте один чи декілька кроків із наведених нижче:

- Щоб намалювати відрізок прямої, розташуйте курсор там, де повинен закінчуватися перший відрізок, і клацніть. Продовжуйте клацати, задаючи кінцеві точки наступних сегментів.
- Щоб намалювати пряму під кутом, кратним 45°, під час вибору кінцевої точки наступного відрізка утримуйте клавішу Shift.
- Щоб намалювати довільний сегмент від руки, під час перетягування утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS). Завершивши малювати, відпустіть клавішу Alt або Option, а потім — кнопку миші.
- Щоб стерти відрізки прямої, які були намальовані останніми, натисніть клавішу Delete.

6 Замкніть межу виділення:

- Для цього розташуйте курсор інструменту "Прямолінійне ласо" на точці прямої (біля курсору з'явиться маленький кружок) і клацніть.
- Якщо курсор розташований не на точці прямої, двічі клацніть курсор інструменту "Прямолінійне ласо" або клацніть його, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або клавішу Command (Mac OS).

7 (За потребою) Клацніть "Уточнення краю", щоб змінити межі виділення або переглянути виділення з різними фонами або як маску. Див. розділ Уточнення меж виділення на сторінці 261.

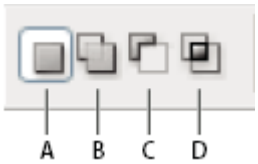
Виділення за допомогою інструменту "Магнітне ласо"

Якщо застосовується інструмент "Магнітне ласо" , межа прив'язується до країв визначеної області зображення. Інструмент "Магнітне ласо" недоступний для зображень, для яких задано по 32 біти на канал.

Цей інструмент особливо корисний для швидкого вибору об'єктів із складними краями, заданих на фоні з високим контрастом.

1 Виділіть потрібну область за допомогою інструменту "Магнітне ласо".

2 Задайте один із параметрів виділення в рядку параметрів.



Параметри виділення
***A.** Створити **B.** Додати до **C.** Відняти з **D.** Перетин з*

3 (Необов'язкова дія) Задайте в рядку параметрів розтушовку та згладжування. Див. розділ Пом'якшення країв виділених областей на сторінці 262.

4 Задайте будь-який із наступних параметрів:

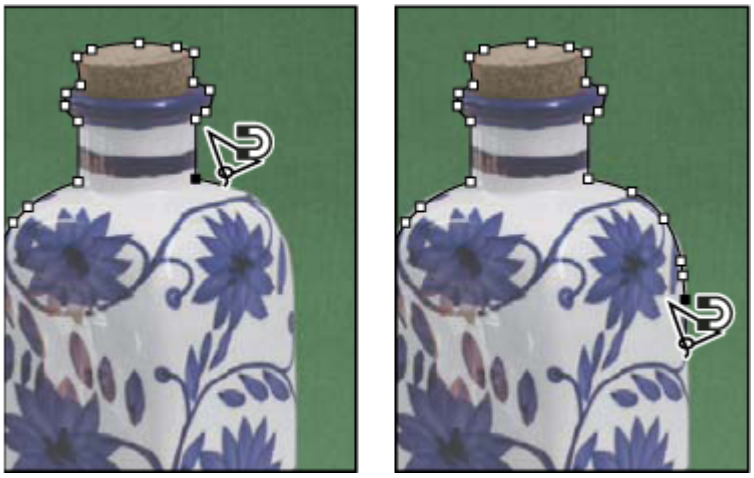
Ширина	**Щоб задати визначення ширини, уведіть значення ширини в пікселях. Інструмент "Магнітне ласо" визначить краї лише в межах указаної відстані від курсору.** ***Щоб перевести курсор інструменту "Ласо" в режим показу ширини ласо, натисніть клавішу Caps Lock. Курсор можна змінювати, коли інструмент виділений, але не коли він використовується.***
Контраст	**Щоб задати чутливість інструменту "Ласо" до країв зображення, введіть для параметра "Контраст" значення від 1% до 100%. Якщо задати більше значення, визначатимуться лише краї, які чітко контрастують з оточенням; якщо задати менше значення, визначатимуть менш контрастні краї.**
Лініатура	**Щоб указати частоту розташування точок закріплення для інструменту "Ласо", уведіть для параметра "Частота" значення від 0 до 100. Більшим значенням відповідає вища частота закріплення межі виділення у фіксованих точках.** ***Якщо зображення має чітко окреслені межі, варто спробувати задати більшу ширину та вищий контраст країв, а проводити курсором по контуру можна зі значними відхиленнями. Якщо зображення має більш плавні контури, спробуйте задати меншу ширину та нижчий контраст країв, а проводити курсором по межі слід точніше.***
Натиск пера	**Якщо ви працюєте з табличкою для стилуса, установіть або зніміть прапорець "Натиск пера". Якщо цей прапорець установлений, збільшення натискання стилуса призведе до зменшення товщини краю.** ***Під час створення виділення товщина краю збільшується на один піксель натисканням правої квадратної дужки (]), а його зменшення — натисканням лівої квадратної дужки ([).***

5 Наведіть курсор інструменту на зображення і натисніть кнопку миші, щоб визначити першу точку закріплення. Точки закріплення фіксують межу виділеної області на своєму місці.

6 Щоб намалювати сегмент від руки, проведіть курсор уздовж краю, до якого потрібно прив'язатися, з натиснутою або відпущеною кнопкою миші.

Останній сегмент межі виділення залишається активним. Під час переміщення курсору активний сегмент прив'язується до найчіткішого краю зображення на основі ширини визначення, заданої в рядку параметрів. Інструмент "Магнітне ласо" періодично додає до межі виділеної області точки закріплення, щоб зафіксувати попередні сегменти.

7 Якщо межа не припасовується до потрібного краю, клацніть один раз, щоб додати точку закріплення вручну. Продовжуйте відстежувати хід краю та додавати точки закріплення по мірі необхідності.



Точки закріплення фіксують межу виділення по краю

8 Щоб тимчасово переключитися на інші види інструменту "Ласо", виконайте одну з наступних дій:

- Щоб активувати інструмент "Ласо", утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і протягніть курсором із натиснутою кнопкою миші.
- Щоб активувати інструмент "Прямолінійне ласо", утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і клацніть.

9 Щоб стерти щойно намальовані сегменти та точки закріплення, натисніть клавішу Delete й утримуйте її, поки не будуть стерті точки закріплення потрібного сегмента.

10 Замкніть межу виділення:

- Щоб замкнути межу за допомогою сегмента довільної форми, доданого за допомогою магнітного ласо, двічі клацніть мишею або натисніть клавішу Enter або Return.
- Щоб замкнути межу відрізком, утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і двічі клацніть мишею.
- Щоб замкнути межу, протягніть по початковій точці та клацніть мишею.

11 (За потребою) Клацніть "Уточнення краю", щоб змінити межі виділення або переглянути виділення з різними фонами або як маску. Див. розділ Уточнення меж виділення на сторінці 261.

Виділення за допомогою інструменту "Швидке виділення"

Можна скористатися інструментом "Швидке виділення", щоб швидко "зафарбувати" виділення за допомогою регульованого круглого кінчика пензля. Під час перетягування виділення збільшується та автоматично знаходить і використовує визначенні межі зображення.

1 Виберіть інструмент "Швидке виділення".

2 Задайте один із параметрів виділення в рядку параметрів: Нове, Додати до, Відняти від.

Якщо жоден з параметрів не вибраний, за замовчуванням використовується параметр "Нове". Після початкового виділення параметр автоматично змінюється на "Додати до".

3 Щоб змінити розмір кінчика пензля інструменту "Швидке виділення", клацніть меню "Пензель" в рядку параметрів та введіть розмір пензля або пересуньте бігунець "Діаметр". Скористайтеся спливаючим меню "Розмір", щоб зробити розмір кінчика пензля залежним від натиску пера або коліщатка стилуса.

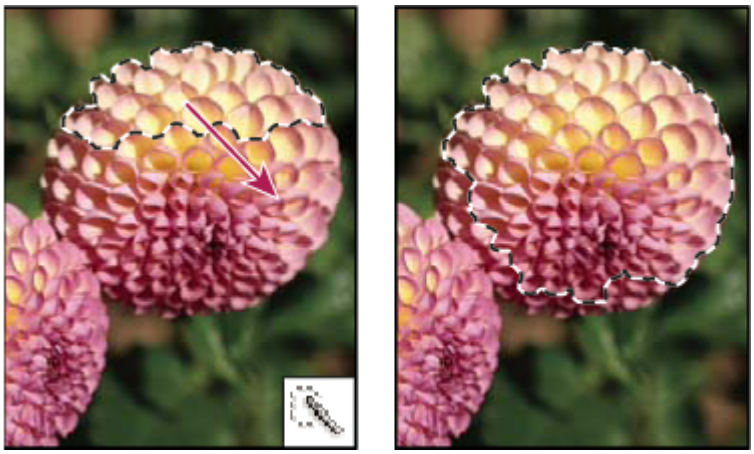
При створенні виділення можна натиснути клавішу правої квадратної дужки (]), щоб збільшити розмір кінчика пензля інструмента "Швидке виділення", та клавішу лівої квадратної дужки ([), щоб зменшити розмір кінчика пензля.

4 Виберіть параметр швидкого виділення.

Зразки всіх шарів	**Створює виділення на базі всіх шарів, а не тільки виділеного.**
Автопокращення	**Знижує різкість та блочність меж виділення. Функція автопокращення автоматично розміщує виділення вздовж меж зображення та застосовує деякі очищення країв, які можна застосувати вручну в діалоговому вікні "Уточнення краю" за допомогою параметрів "Згладжування", "Контраст" та "Радіус".**

5 Намалюйте всередині частини зображення, яке необхідно виділити.

Під час малювання виділення буде збільшуватися. Якщо оновлення виконується повільно, продовжуйте перетягування, щоб дати час на завершення обробки виділення. Під час малювання поруч з межами фігури область виділення збільшується разом з контурами меж фігури.



Малювання за допомогою інструменту "Швидке виділення" для збільшення виділення

Якщо припинити перетягування та клацнути або перетягнути в сусідню область, виділення збільшиться, щоб вмістити нову область.

- Щоб відняти від виділення, виберіть параметр "Відняти від" в рядку параметрів та перетягніть в існуюче виділення.
- Щоб тимчасово переключитися між додаванням та відніманням, утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac).
- Щоб змінити курсор інструмента, виберіть "Редагування" > "Уподобання" > "Курсори малювання" (Windows) або "Photoshop" > "Уподобання" > "Курсори" > "Курсори малювання" (Mac OS). Курсор "Звичайний кінчик пензля" має вигляд звичайного курсору інструменту "Швидке виділення" зі знаком плюс або мінус, які свідчать про поточний режим виділення.

6 (За потребою) Клацніть "Уточнення краю", щоб змінити межі виділення або переглянути виділення з різними фонами або як маску. Див. розділ Уточнення меж виділення на сторінці 261.

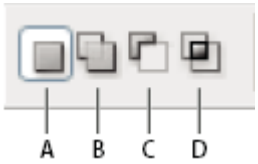
Виділення за допомогою інструменту "Чарівна паличка"

Інструмент "Чарівна паличка" дає змогу вибирати неперервну замкнуту область (наприклад, квітку), не відстежуючи її контур. Діапазон кольорів або *допуск* для виділення за допомогою інструменту "Чарівна паличка" задається відносно пікселів, які ви клацаєте.

Інструмент "Чарівна паличка" не застосовується для зображень у бітовому режимі або для зображень з 32-ма бітами на канал.

1 Виділення за допомогою інструменту "Чарівна паличка" .

2 Задайте один із параметрів виділення в рядку параметрів. Курсор інструменту "Чарівна паличка" залежить від вибраного параметра.



Параметри виділення
***A.** Створити **B.** Додати до **C.** Відняти з **D.** Перетин з*

3 Виберіть у рядку параметрів наступні варіанти:

Допуск	**Визначає подібність до вибраних пікселів або відмінність від них. Уведіть значення в пікселях у діапазоні від 0 до 255. Якщо вказати невисоке значення, буде вибрана невелика кількість кольорів, дуже подібних до пікселя, який ви клацнули. Більше значення призводить до виділення ширшого діапазону кольорів.**
Згладжено	**Створюється виділення з гладкішими краями.**
Суміжний	**Виділяє лише неперервні області за допомогою однакових кольорів. В іншому разі виділяються всі пікселі в усьому зображенні на основі подібності кольорів.**
Зразки всіх шарів	**Виділення кольорів здійснюється на основі даних з усіх видимих шарів. В іншому випадку інструмент "Чарівна паличка" виділяє кольори лише в активному шарі.**

4 Клацніть на зображенні колір, який потрібно виділити. Якщо вибраний параметр "Суміжні", будуть виділені всі суміжні пікселі в межах заданого допуску. В іншому випадку будуть виділені всі пікселі в межах заданого допуску.

5 (За потребою) Клацніть "Уточнення краю", щоб змінити межі виділення або переглянути виділення з різними фонами або як маску. Див. розділ Уточнення меж виділення на сторінці 261.

Виділення колірного діапазону

Команда "Колірний діапазон" виділяє заданий колір або колірний діапазон у наявній виділеній області або в усьому зображенні. Якщо потрібно замінити виділення, перед застосуванням цієї команди переконайтеся, що всі зайві виділення зняті. Команда "Колірний діапазон" недоступна для зображень з 32-ма бітами на канал.

Щоб поліпшити наявне виділення, виділіть підмножину кольорів, повторно застосовуючи команду "Колірний діапазон". Наприклад, щоб виділити зелені області у блакитному виділенні, виберіть у діалоговому вікні "Колірний діапазон" пункт "Блакитний" і натисніть кнопку "OK". Потім повторно відкрийте діалогове вікно "Колірний діапазон" і виберіть пункт "Зелений". (Результати будуть мало помітними, тому що за цим методом виділяються частини кольорів у їхній суміші.)

1 Виберіть команду "Виділити" > "Колірний діапазон".

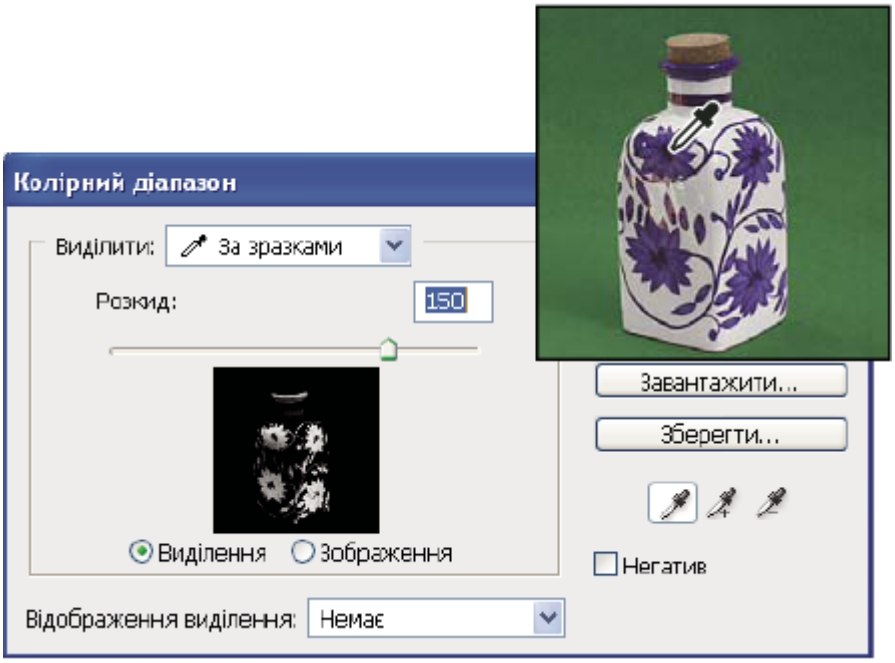
2 Виберіть у меню "Виділити" інструмент "За зразками".

У меню "Виділити" можна також виділити колір або градаційну шкалу, але потім не можна буде налаштувати виділення. Параметр "За межами діапазону" працює лише для зображень у колірних просторах RGB і Lab. (Колір за межами діапазону — це такий колір RGB або Lab, який не можна надрукувати за допомогою тріадних кольорів.)

3 Виберіть одну з можливостей відображення:

Виділення	**Дає змогу попередньо переглянути виділення, одержане в результаті вибору кольорів у зображенні. Білі області означають виділені пікселі, чорні — невиділені, а сірі — частково виділені.**
Зображення	**Дає змогу переглянути все зображення. Наприклад, може виникнути потреба вказати зразок на тій частині зображення, яка перебуває поза межами екрана.** ***Щоб переключитися в режим "Зображення" або "Виділення" в діалоговому вікні "Колірний діапазон" натисніть клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).***

4 Розташуйте курсор у вигляді піпетки на зображенні або в області попереднього перегляду та клацніть зразки кольорів, які потрібно включити.



Зразки кольорів

5 Налаштуйте виділений діапазон кольорів за допомогою повзунка "Розкид" або шляхом уводу значення. Параметр "Розкид" керує тим, наскільки широким буде діапазон кольорів у виділенні. Він дає змогу збільшити або зменшити кількість частково виділених пікселів (сірі області в режимі попереднього перегляду виділення). Щоб обмежити колірний діапазон, задайте менше значення параметра "Розкид", а щоб розширити його — задайте більше значення.



Збільшення розкиду розширює виділення

6 Налаштуйте виділення:

- Щоб додати кольори, виберіть піпетку зі знаком "плюс" і клацніть в області попереднього перегляду зображення.
- Щоб видалити кольори, виберіть піпетку зі знаком "мінус" і клацніть в області попереднього перегляду зображення.

Щоб тимчасово увімкнути піпетку зі знаком "плюс", натисніть клавішу Shift. Щоб активувати піпетку зі знаком "мінус", натисніть та утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).

7 Щоб переглянути виділення у вікні зображення, виберіть параметр для команди "Переглянути виділення".

8 Щоб повернутися до вихідного виділення, утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і натисніть кнопку "Відновити".

9 Щоб зберегти та завантажити параметри колірного діапазону, скористайтеся кнопками "Зберегти" та "Завантажити" в діалоговому вікні "Колірний діапазон".

Примітка: *Якщо відобразиться повідомлення "Немає пікселів, виділених більш ніж на 50%", межа виділення буде невидимою. Можливо, вибір кольорів здійснювався в меню "Виділити", наприклад, був вибраний параметр "Червоний", хоча зображення не містить відтінків червоного з досить високим насиченням.*

Відео про виділення можна знайти на www.adobe.com/go/vid0002_ua.

Налаштування виділення пікселів

Переміщення, приховування або інвертування виділення

Межу виділення можна переміщувати по зображенню, можна її приховувати, а також інвертувати виділення так, що стане виділеною та частина зображення, яка перед цим була невиділеною.

Примітка: *Саме виділення (а не лише його межа) переміщується за допомогою інструменту "Переміщення". Див. розділ Переміщення виділення на сторінці 265.*

Також див.

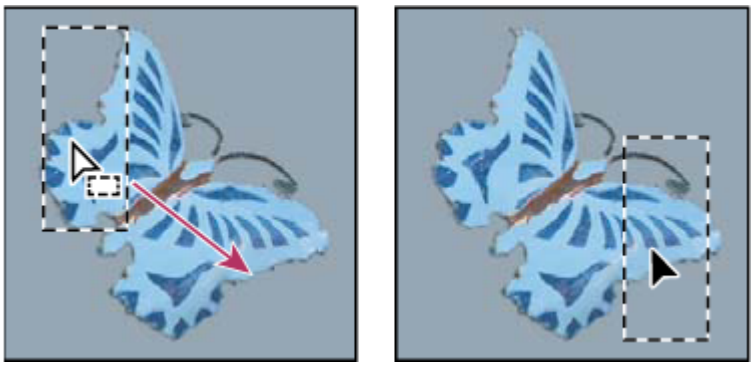
Застосування трансформувань на сторінці 218

Показ або приховування допоміжних елементів на сторінці 47

Переміщення межі виділення

1 За допомогою будь-якого інструменту виділення виберіть у рядку параметрів пункт "Нове виділення" і розташуйте курсор усередині межі виділення. Курсор набуде вигляду щоб показати, що виділення можна переміщувати.

2 Перетягніть межу, щоб обмежити іншу область зображення. Після перетягування межа виділення може вийти за межі полотна. Якщо перетягнути її назад, вихідна межа виявиться незмінною. Межу виділення можна перетягнути у вікно іншого зображення.



Вихідна межа виділення (ліворуч) і межа виділення після переміщення (праворуч)

Можна змінити форму межі виділення, застосувавши геометричні перетворення.

Керування переміщенням виділення

- Щоб обмежити напрямки кутами, кратними 45°, почніть перетягування, а потім натисніть та утримуйте клавішу Shift.
- Щоб змістити виділення на 1 піксель, скористайтеся клавішами зі стрілками.
- Щоб змістити виділення на 10 пікселів, натисніть та утримуйте клавішу Shift і скористайтеся клавішами зі стрілками.

Приховування або показ меж виділених ділянок

Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть команду "Перегляд" > "Допоміжні елементи". Ця команда дає змогу показати або приховати межі виділених ділянок, сітки, направляючі, цільові контури, фрагменти, коментарі, межі шарів, кількість та швидкі напрямні.
- Виберіть команду "Перегляд" > "Показати" > "Межі виділених ділянок". У результаті межі виділених ділянок будуть приховані або показані (залежно від попереднього стану); команда вплине лише на поточне виділення. Коли буде зроблено інше виділення, межі виділених ділянок знову з'являться.

Виділення невиділених частин зображення

❖ Оберіть "Виділити" > "Інверсія".

За допомогою цього параметра можна виділити об'єкт, розташований на фоні чистого кольору. Виберіть фон за допомогою інструменту "Чарівна паличка", а потім застосуйте інверсію до зображення.

Налаштовування виділень вручну

До наразі виділених пікселів можна додавати нові за допомогою інструментів виділення. Можлива також зворотна операція (віднімання пікселів).

Перед операціями додавання або віднімання пікселів, які здійснюються вручну, може виникнути потреба задати значення розтушовки та згладжування в тому самому рядку параметрів, який застосовувався для вихідного виділення.

Додавання до виділення або виділення додаткової області

1 Виділіть яку-небудь область.

2 Виконайте одну з наступних дій за допомогою будь-якого інструменту виділення:

- Виберіть у рядку параметрів пункт "Додати до виділення" та окресліть курсором область, яку потрібно додати.
- Утримуючи клавіш Shift, окресліть курсором область, яку потрібно додати до виділення.

Під час додавання виділення біля курсору з'являється знак "плюс".

Віднімання з виділення

1 Виділіть яку-небудь область.

2 Виконайте одну з наступних дій за допомогою будь-якого інструменту виділення:

- Виберіть у рядку параметрів пункт "Відняти з виділення" та перетягуйте курсор до перетину з іншими виділеннями.
- Щоб відняти інше виділення, натисніть та утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).

Під час віднімання виділення біля курсору з'являється знак "мінус".

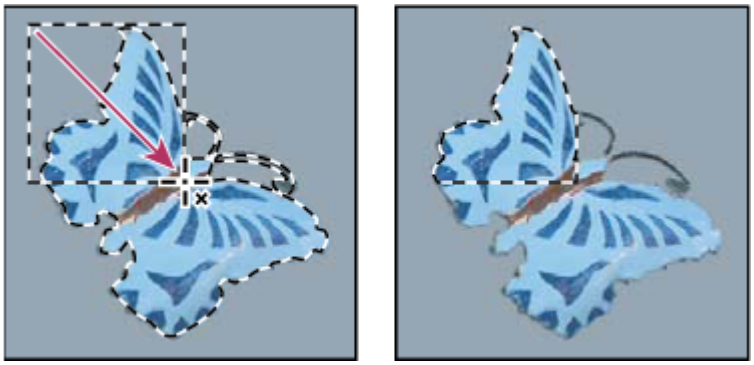
Виділяйте лише область, яка перетинається з іншими виділеннями

1 Виділіть яку-небудь область.

2 Виконайте одну з наступних дій за допомогою будь-якого інструменту виділення:

- Виберіть у рядку параметрів пункт "Перетин з виділенням" і перетягніть.
- Натисніть клавіші Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS) і протягніть по тій частині вихідного виділення, яку потрібно виділити.

Під час додавання області перетину біля курсору відображається символ “x”.



Виділення, які перетинаються

Розширення або звуження виділення на певну кількість пікселів

1 Виділіть область за допомогою інструменту виділення.

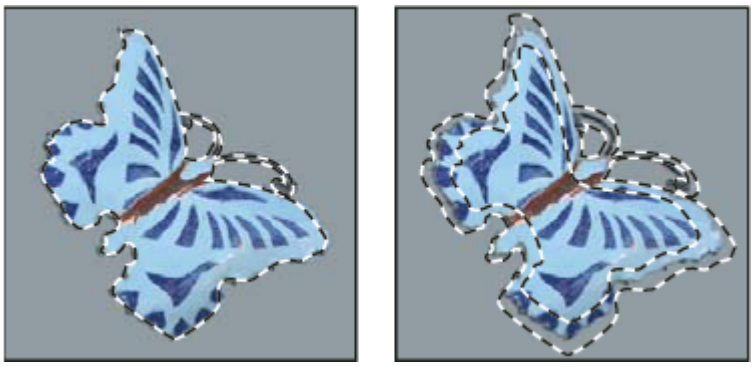
2 Виберіть команду "Виділити" > "Змінити" > "Розгорнути" або "Згорнути".

3 Для команд "Розгорнути" або "Згорнути" введіть кількість пікселів від 1 до 100 і натисніть кнопку "OK".

Межа збільшується або зменшується на вказану кількість пікселів. Будь-яка частина межі виділення, яка проходить уздовж краю полотна, залишається незмінною.

Створення виділення навколо межі виділення

Команда "Межа" дає змогу вибирати ширину пікселів усередині та ззовні наявної межі виділення. Це може стати у пригоді, якщо потрібно виділити межу або смугу пікселів навколо області зображення, а не саму область, наприклад, щоб позбавитися ефекту гало навколо вставленого об'єкта.



Вихідне виділення (ліворуч) і виділення після застосування команди "Межа": 5 пікселів (праворуч)

1. Виділіть область за допомогою інструменту виділення.
2. Виберіть команду "Виділити" > "Змінити" > "Межа".
3. Уведіть значення від 1 до 200 пікселів для ширини межі нового виділення та натисніть кнопку "OK".

   Нове виділення є рамкою для вихідної виділеної області та центрується відносно вихідної межі виділення. Наприклад, додавання межі шириною 20 пікселів призведе до створення нового виділення з м'якими краями, яке розширюється на 10 пікселів усередину вихідної межі виділення та на 10 пікселів назовні.

Розширення виділення за рахунок включення областей із подібним кольором

Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть команду "Виділити" > "Суміжні пікселі", щоб включити у виділення всі суміжні пікселі, які потрапляють у діапазон допуску, заданий параметрами чарівної палички.
- Щоб включити у виділення пікселі в межах допуску в усьому зображенні, а не лише суміжні, виберіть команду "Виділити" > "Подібні".

  Щоб надати додатковий приріст виділенню, виберіть одну з двох команд декілька разів.

  Примітка: *Команди "Суміжні пікселі" та "Подібні" не можна застосовувати до зображень у бітовому режимі або до зображень із 32 бітами на канал.*

Очищення виділення на основі кольору від відокремлених пікселів

1. Виберіть команду "Виділити" > "Змінити" > "Оптимізувати".
2. Уведіть для параметра "Радіус зразка" кількість пікселів від 1 до 100 і натисніть кнопку "OK".

   Для кожного пікселя у виділенні програма Photoshop перевіряє наявність інших пікселів навколо нього на відстані, вказаній у згаданому вище параметрі. Якщо виділено більше половини цих оточуючих пікселів, даний піксель залишається у виділенні, а невиділені пікселі навколо нього додаються у виділення. Якщо виділено менше половини оточуючих пікселів, даний піксель видаляється з виділення. Загальний результат полягає в тому, що у виділенні зменшується розрізненість і згладжуються гострі кути та зазубрення.

Уточнення меж виділення

Параметр "Уточнення краю" покращує якість меж виділення та дозволяє переглядати виділення з різними фонами, що спрощує редагування.

1. Створіть виділення за допомогою будь-якого інструменту виділення.
2. Натисніть "Уточнення краю" в рядку параметрів інструменту виділення або виберіть "Уточнити край", щоб вибрати параметри зміни виділення:

Радіус	**Визначає розмір області уточнення навколо меж виділення. Збільшення радіусу призводить до створення чіткіших мед виділення в областях з плавними переходами або дрібною деталізацією, наприклад в короткому волоссі або хутрі або в розмитих межах.**
Контраст	**Збільшує різкість меж виділення та видаляє розмиті артефакти. Збільшення контрасту може видалити зайвий шум навколо меж виділення, спричинений занадто великим радіусом.**
Згладжування	**Знижує кількість нерегулярних областей ("нерівності та западини") в межах виділення, створюючи гладкіший контур. Введіть значення або пересуньте бігунець від 0 до 100.**
Розмиття	**Створює плавний перехід між виділенням та оточуючими його пікселями. Введіть значення або пересуньте бігунець, щоб визначити ширину розтушованого краї від 0 до 250 пікселів.**
Стиснути/розгорнути	**Зменшує або збільшує межі виділення. Введіть значення або пересуньте бігунець, щоб вибрати значення від 0 до 100%, щоб розгорнути, або від 0 до -100%, щоб стиснути. Це дуже корисна функція при м'якому налаштуванні виділень з м'якими краями. Зменшення виділення може допомогти при видаленні небажаних фонових кольорів з меж виділення.**

Для зображень, в яких кольори виділеного об'єкту відрізняються від фону, спробуйте збільшити радіус, застосувати контраст для того, щоб зробити межі більш різкими, а потім пересуньте бігунець "Стиснути/розгорнути". Для зображень у градаціях сірого, в яких кольори виділеного об'єкту та фону дуже схожі, спробуйте спочатку виконати згладжування, потім скористайтеся розтушовкою, а потім - функцією "Стиснути/розгорнути".

3 Щоб змінити режим перегляду, клацніть значок "Вигляд виділення". Щоб переглянути відомості про кожний з режимів, клацніть "Опис".

- Встановіть або приберіть прапорець "Попередній перегляд", щоб увімкнути або вимкнути попередній перегляд уточнення країв.
- Клацніть інструмент "Масштаб", щоб збільшити або зменшити масштаб виділення під час його налаштування.
- Скористайтеся інструментом "Рука", щоб змінити розташування зображення.

Двічі клацніть значок режими перегляду "Швидка маска", щоб змінити колір або прозорість маски.

4 Щоб зберегти зміни виділення, натисніть кнопку "ОК".

Пом'якшення країв виділених областей

Застосувавши згладжування та розтушовку, можна пом'якшити жорсткі краї виділення.
Згладжування Дає змогу згладити краї із зазубреннями шляхом пом'якшення переходів кольорів між крайніми пікселями виділення та пікселями фону. Оскільки змінюються лише крайні пікселі, жодні подробиці не втрачаються. Згладжування є корисним для операцій вирізання, копіювання та вставляння для створення складних зображень.

Воно доступне для наступних інструментів: "Ласо", "Прямолінійне ласо", "Магнітне ласо", "Овальна область" і "Чарівна паличка". (Щоб відобразити рядок параметрів інструменту, виберіть його).

Примітка: *Цей параметр слід вибрати перед застосуванням відповідних інструментів. Після того як виділена область буде створена, до неї не можна застосовувати згладжування.*

Розтушовка Дає змогу розмивати межі між виділенням і оточуючими пікселями. Таке розмивання може спричинити втрату деяких подробиць на краях виділення.

Розтушовку можна задавати для інструменту "Область", "Ласо", "Прямолінійне ласо" або "Магнітне ласо" під час використання цих інструментів; її також можна додавати до наявного виділення.

Примітка: *Ефекти розтушовки стають помітними лише після переміщення, вирізання, копіювання або заливки виділення.*

Виділення пікселів за допомогою згладжування

1 Виберіть інструмент "Ласо", "Прямолінійне ласо", "Магнітне ласо", "Овальна область" або "Чарівна паличка".

2 Виберіть у рядку параметрів пункт "Згладжування".

Визначення розтушованих країв для інструменту "Виділення"

1 Виберіть будь-який з інструментів типу "ласо" або "область".

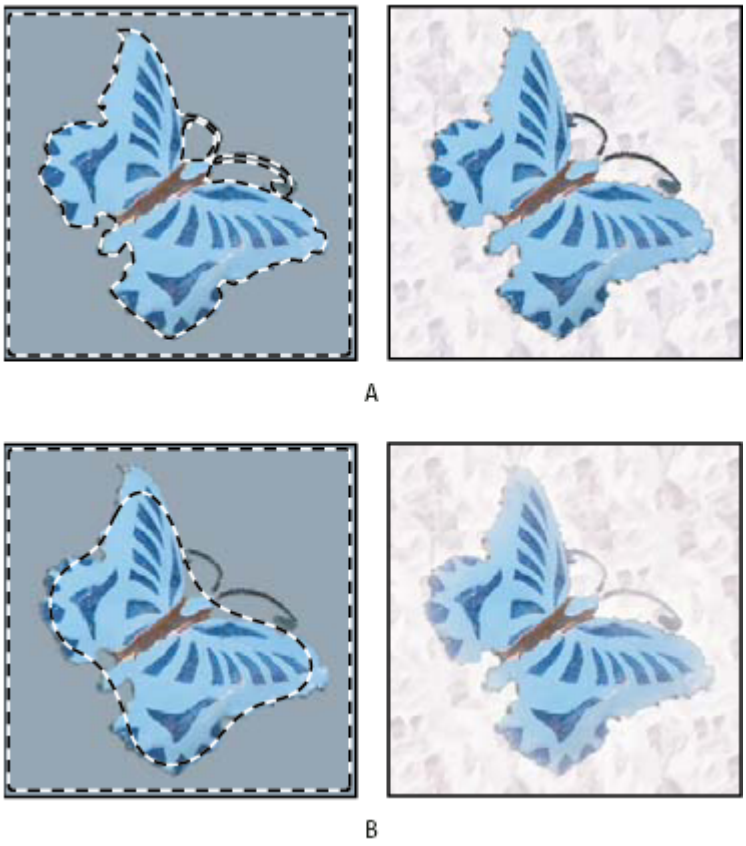
2 Уведіть у рядку параметрів значення для параметра "Розтушовка". Це значення визначає ширину розтушованого краю і може змінюватися в діапазоні від 0 до 250 пікселів.

Визначення розтушованого краю наявного виділення

1 Виберіть команду "Виділити" > "Змінити" > "Розтушувати".

2 Уведіть значення параметра "Радіус розтушовки" та натисніть кнопку "OK".

Примітка: *Створення виділеної області малого розміру з великим радіусом розтушовки може бути настільки нечітким, що його краї будуть невидимими, і його неможливо буде вибрати. Якщо з'явиться повідомлення "Немає пікселів, виділених більш ніж на 50%", слід зменшити радіус розтушовки або збільшити розмір виділення. Можна також натиснути кнопку "OK", щоб прийняти маску з поточними параметрами та створити виділення, в якому не можна буде побачити краї.*



Виділення без розтушовки та з розтушовкою.
A. *Виділення без розтушовки, те саме виділення із заливкою у вигляді візерунка* ***B.*** *Виділення з розтушовкою, те саме виділення із заливкою у вигляді візерунка*

Видалення граничних пікселів із виділення

Під час переміщення або вставляння згладженого виділення частина пікселів, які оточують межу виділення, включається у нього. Це може призвести до утворення бахроми або гало навколо країв вставленого виділення. Ці команди "Робити матовим" дають змогу змінювати небажані граничні пікселі:

- Прибирання кайми замінює колір усіх пікселів кайми на колір пікселів, які знаходяться далі від краю виділення, якщо їхній колір відмінний від кольору фону.
- Команди "Видалити чорний ореол" і "Видалити білий ореол" корисні, якщо виділення згладжене на білому або чорному фоні, і його потрібно вставити на інший фон. Наприклад, чорний текст, згладжений на білому фоні, має на краях сірі пікселі, помітні на кольоровому фоні.

Граничні області, які належать шару, можна також видалити або зробити прозорими за допомогою повзунків "Додаткове накладання" в діалоговому вікні "Стилі шару". У цьому разі відповідні чорні або білі області стають прозорими. Щоб відокремити повзунки, клацніть їх, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS); відокремлення повзунків дає змогу видаляти пікселі кайми та зберігати краї гладкими.

Звуження кайми виділення

1. Виберіть команду "Шар" > "Робити матовим" > "Прибрати кайму".
2. Уведіть значення в поле "Ширина", щоб задати область, у якій слід здійснювати пошук пікселів для заміни. У більшості випадків достатньою є відстань 1 або 2 пікселя.
3. Натисніть кнопку "OK".

Видалення матовості з виділення

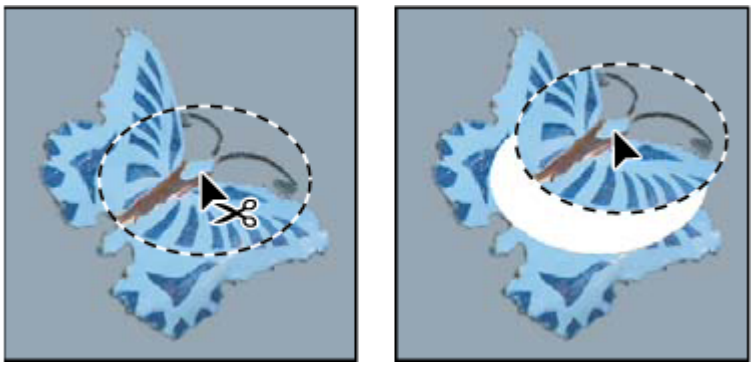
❖ Виберіть команду "Шар" > "Робити матовим" > "Видалити чорний ореол" або команду "Шар" > "Робити матовим" > "Видалити білий ореол".

Переміщення та копіювання виділених пікселів

Переміщення виділення

1 Виберіть інструмент "Переміщення" .

2 Перемістіть курсор усередину межі виділення й перемістіть виділення на нове місце. Якщо було виділено декілька областей, усі вони переміщуються в результаті перетягування.



Вихідне виділення (ліворуч) і після застосування інструменту "Переміщення" (праворуч)

Копіювання виділення

Інструмент "Переміщення" можна застосовувати для копіювання виділень у процесі їхнього перетягування по зображенню або з одного зображення на інше. Можна також копіювати та переміщувати виділення за допомогою команд "Копіювати", "Злита копія", "Вирізати" та "Вставити". Перетягування за допомогою інструменту "Переміщення" заощаджує місце в пам'яті, оскільки, на відміну від команд "Копіювати", "Злита копія", "Вирізати" та "Вставити", цей інструмент не використовує буфер обміну.

Копіювати Копіює виділену область активного шару.

Злита копія Створює злиту копію всіх видимих шарів у виділеній області.

Вставити Команда вставляє вирізане або скопійоване виділення в іншу частину зображення або в інше зображення в якості нового шару. Якщо у вас є виділення, команда "Вставити" розташовує скопійоване виділення на поточному. За відсутності виділення команда "Вставити" розташовує скопійоване виділення всередині області перегляду.

Вставити в Вставляє вирізане або скопійоване виділення в інше виділення в цьому самому або в іншому зображенні. Вихідне виділення вставляється на новий шар, а межа кінцевого виділення перетворюється на шар-маску.

Коли виділення або шар вставляється між зображеннями з різними роздільною здатністю, розміри у пікселях уставлених даних залишаються незмінними. У результаті може здаватися, що вставлена частина не вписується у пропорції нового зображення. Щоб узгодити роздільні здатності вихідного та кінцевого зображень перед операціями копіювання та вставки, скористайтеся командою "Розмір зображення" або змініть розмір вставленого фрагмента за допомогою команди "Вільне трансформування".

У залежності від параметрів керування кольорами та колірного профілю, пов'язаного з файлом (або імпортованими даними), користувачеві може бути запропоновано вказати спосіб обробки інформації про кольори у файлі (або в імпортованих даних).

Також див.

Про шари та векторні маски на сторінці 326

Налаштовування керування кольором на сторінці 134

Копіювання виділення

1 Виберіть область, яку потрібно скопіювати.

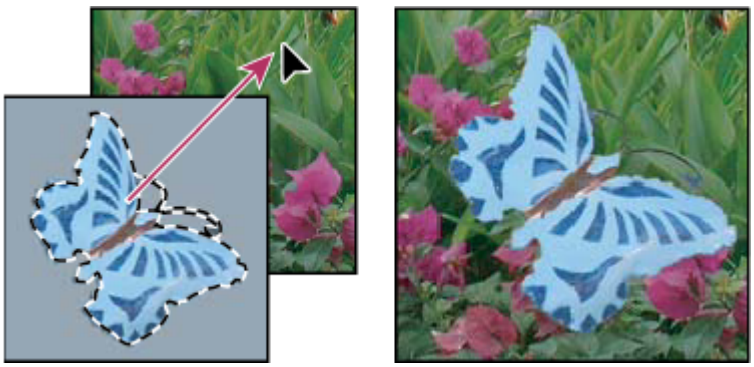
2 Виберіть команду "Редагування" > "Копіювати" або "Редагування" > "Злита копія".

Копіювання виділення під час перетягування

1 Виберіть інструмент "Переміщення" або активуйте його, натиснувши клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

2 Натисніть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і перетягніть виділення, яке потрібно скопіювати або перемістити.

Якщо виділення копіюється з одного зображення в інше, перетягніть його з активного вікна у вікно кінцевого зображення. Якщо немає жодних виділень, скопіюється весь активний шар. Коли виділення буде перетягнене у вікно з іншим зображенням, то наявність рамки навколо цього вікна буде свідчити про те, що у нього можна вставити виділення.



Перетягування виділення в інше зображення

Створення декількох копій виділення в зображенні

1 Виберіть інструмент "Переміщення" або активуйте його, натиснувши клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

2 Скопіюйте виділення:

- перетягніть його, натиснувши клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).
- Щоб скопіювати виділення та зсунути дублікат на 1 піксель, натисніть клавішу зі стрілкою, утримуючи клавішу Alt або Option.
- Щоб скопіювати виділення та зсунути дублікат на 10 пікселів, натисніть клавішу зі стрілкою, утримуючи клавіші Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS).

До тих пір поки буде натиснута клавіша Alt або Option, кожне натискання клавіші зі стрілкою буде призводити до створення копії виділення та його зсуву на певну відстань відносно останнього дубліката. У цьому випадку копія створюється на тому самому шарі.

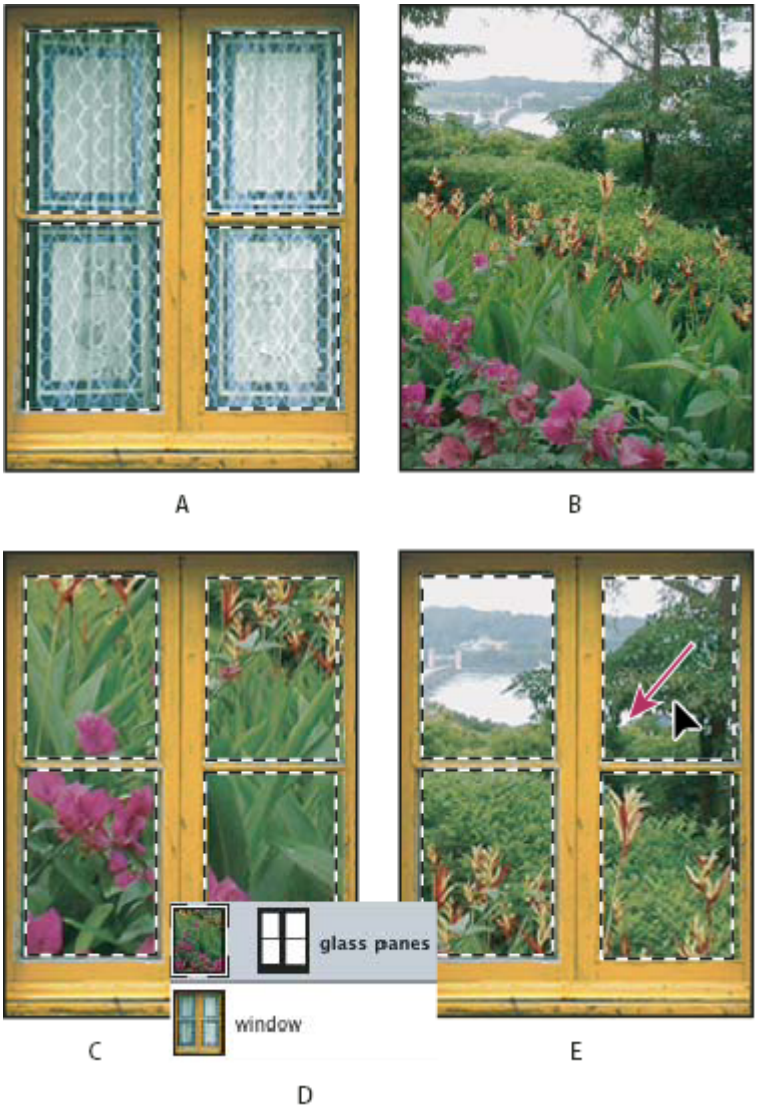
Вставляння одного виділення в інше

1 Виріжте або скопіюйте ту частину зображення, яку потрібно вставити.

2 Виділіть частину зображення, куди потрібно вставити виділення. Вихідне та кінцеве виділення можуть бути розташованими в тому самому зображенні або в різних зображеннях Photoshop.

3 Виберіть команду "Правка" > "Вставити в". Уміст вихідного виділення відобразиться в кінцевому виділенні.

Операція "Вставити в" додає в зображення шар та шар-маску. У палітрі "Шари" біля мініатюри шар-маски для нового шару створюється мініатюра вставленого виділення. Вставлене виділення є основою шар-маски: на нього маска не розповсюджується (біла область), а на решту зображення — розповсюджується (чорна область). Шар і шар-маска не пов'язані між собою: кожне з них можна переміщувати незалежно від іншого.



Використання команди "Вставити в"
A. *Виділені частини вікна* ***B.*** *Скопійоване зображення* ***C.*** *команда "Вставити в"* ***D.*** *Мініатюри шару та шар-маска на палітрі "Шари"* ***E.*** *Вставлене зображення після зміни розташування*

4 Виберіть інструмент "Переміщення" або активуйте його, натиснувши клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS). Потім перетягуйте вихідний уміст, поки потрібна його частина не буде над маскою.

5 Щоб указати яка частина розташованого під низом зображення буде показана, клацніть мініатюру маски на палітрі "Шари", виберіть інструмент малювання та змініть маску:

- Щоб збільшити приховану частину розташованого під низом зображення, зафарбуйте маску чорним кольором.
- Щоб зменшити приховану частину розташованого під низом зображення, зафарбуйте маску білим кольором.
- Щоб частково показати зображення, розташоване під шаром, зафарбуйте маску сірим кольором.

6 Якщо результати є задовільними, можна вибрати команду "Шар" > "Об'єднати з попереднім", щоб об'єднати новий шар і шар-маску з шаром, розташованим знизу, і щоб ці зміни стали остаточними.

Копіювання з однієї програми в іншу

За допомогою команд "Вирізати", "Копіювати" або "Вставити" можна скопіювати виділення у програмі Photoshop та вставити його в інші програми. Цим самим способом можна вставити ілюстрацію з інших програм у Photoshop. Вирізане або скопійоване виділення залишається в буфері обміну до того часу, поки туди не буде вставлене інше виділення. Крім того, можна копіювати ілюстрації між програмами Photoshop та Illustrator шляхом перетягування.

У деяких випадках уміст буфера обміну перетворюється на растрове зображення. У цьому разі програма Photoshop видає попередження.

Примітка: *Роздільна здатність зображення після растеризування визначається роздільною здатністю файлу, у який здійснюється вставляння.*

Також див.

Про смарт-об'єкти на сторінці 318

Про формати файлів і стиснення на сторінці 474

Видалення граничних пікселів із виділення на сторінці 264

Вставляння ілюстрації PostScript з іншої програми

1 У програмі, яка підтримує PostScript, виділіть ілюстрацію та виберіть команду "Редагування" > "Копіювати".

2 Виберіть зображення, в яке потрібно вставити виділення.

3 Виберіть команду "Правка" > "Вставити".

4 У діалоговому вікні "Вставка" зробіть вибір із наступних варіантів команди "Вставити як":

Смарт-об'єкт	**Ілюстрація вставляється в новий шар як смарт-об'єкт.**
Пікселі	**Растеризує ілюстрацію під час вставляння. У ході растеризування визначене математично векторне зображення перетворюється на набір пікселів.**
Контури	**Копія вставляється як контур у палітрі "Контури". У процесі копіювання тексту з програми Illustrator його спочатку потрібно перетворити на контури.**
Шар-фігура	**Створюється форма-шар; контур використовується там як векторна маска.** ***Примітка: Під час копіювання ілюстрації з програми Adobe Illustrator стандартні уподобання буфера обміну у програмі Illustrator можуть перешкодити відображенню діалогового вікна "Вставляння" у програмі Photoshop. Якщо потрібно зробити так, щоб під час вставляння ілюстрації в Photoshop відображалися параметри вставляння, установіть в програмі Illustrator у діалоговому вікні "Уподобання" прапорець "AICB" на панелях "Обробка файлів" і "Буфер обміну".***

5 Якщо на попередньому кроці була вибрана команда "Вставити як пікселі", у рядку параметрів можна вибрати пункт "Згладжений", щоб згладити переходи на межі, яка розділяє виділення та навколишні пікселі.

Примітка: *Можна скористатися командами "Зробити матовим", якщо дані вже об'єднані, і робиться спроба повторно вилучити растеризовані дані.*

Збереження вмісту буфера обміну після закриття програми Photoshop

1 Виконайте одну з таких дій:

- (Windows) Виберіть команду "Редагування" > "Уподобання" > "Загальні".

- (Mac OS) Виберіть команду "Photoshop" > "Уподобання" > "Загальні".

2 Виберіть команду "Експорт буфера обміну", щоб зберегти весь вміст Photoshop у буфері обміну після закриття програми Photoshop.

Копіювання ілюстрації шляхом перетягування

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть векторні об'єкти Illustrator у відкрите зображення в Photoshop. У результаті в зображенні буде створений векторний шар "смарт-об'єкт". Щоб повторно відкрити цей уміст для редагування у програмі Illustrator, виберіть команду "Шар" > "Смарт-об'єкти" > "Редагувати вміст".
- Щоб скопіювати векторний об'єкт як контур у програму Photoshop, натисніть клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) під час перетягування з програми Illustrator.
- Щоб скопіювати вміст наразі виділеного шару з програми Photoshop у програму Illustrator, перетягніть уміст із вікна Photoshop у вікно Illustrator за допомогою інструменту "Переміщення".

Видалення та вилучення об'єктів

Видалення (вирізання) об'єкта з фотографії

1 Виберіть на палітрі "Шари" шар, що містить об'єкт, який потрібно видалити.

2 Виділіть за допомогою інструменту "Виділення" об'єкт, який потрібно видалити.

3 Якщо потрібно поліпшити виділення, натисніть на палітрі інструментів кнопку "Режими швидкої маски"  .
На області поза виділенням накладаються маски, або вони перетворюються у програмі Photoshop на напівпрозорі кольори. Виберіть у рядку результатів потрібний пензель та його розмір. Зафарбовуйте чорним кольором, щоб збільшити площу маски, а білим — щоб збільшити площу зображення.

4 Щоб видалити виділений об'єкт, виберіть команду "Редагування" > "Вирізати".

Також див.

Вилучення об'єкта з фону на сторінці 269

Видалення виділених пікселів

❖ Виберіть команду "Редагування" > "Очистити" або натисніть кнопку Backspace (Windows) або Delete (Mac OS). Щоб вирізати виділення в буфер обміну, виберіть команду "Редагування" > "Вирізати".

У результаті видалення виділення на фоні або шарі, шляхом вибору на палітрі "Шари" параметра "Заблокувати прозорість", призводить до заміни вихідної області фоновим кольором. Видалення виділення на шарі зі знятим прапорцем "Заблокувати прозорість" призводить до заміни вихідної області прозорістю шару.

Вилучення об'єкта з фону

Фільтр вилучення надає різноманітні можливості ізолювання об'єкта на передньому плані та видалення фону, розташованого в цьому самому шарі. відокремити від фону з мінімальними затратами ручної праці можна навіть об'єкти з нечіткими або складними краями. Частина зображення, яку потрібно вилучити, вказується за допомогою інструментів у діалоговому вікні "Вилучення".

У простіших випадках спробуйте скористатися інструментом "Фонова гумка".

Під час вилучення об'єкта програма Photoshop стирає його фон, роблячи його прозорим. Пікселі по краях об'єкта втрачають компоненти кольорів, наявні у фоні, щоб вони змогли перейти в новий фон, не створюючи гало.



Виділена область із підсвічуванням і заливкою та вилучений об'єкт

Після вилучення фону можна повернути непрозорість, а також застосувати до нього інші ефекти за допомогою команди "Редагування" > "Затухання".

1 Виберіть на палітрі "Шари" шар, що містить об'єкт, який потрібно вилучити. Якщо буде вибраний фоновий шар, після вилучення він стане звичайним. Якщо шар містить виділення, після операції вилучення фон буде стертий лише у виділений області.

Щоб запобігти втратам вихідних даних у зображенні, створіть дублікат шару або зробіть миттєвий знімок стану початкового зображення.

2 Виберіть команду "Фільтр" > "Вилучити", а потім задайте параметри інструменту:

Розмір пензля	**Уведіть значення або задайте за допомогою повзунка ширину інструменту "Підсвічування країв" . Для визначення ширини інструментів "Гумка", "Очищення" та "Редагування країв" також використовується параметр "Розмір пензля".**
Підсвічування	**Виберіть стильові параметри кольорів, за допомогою яких будуть підсвічуватися об'єкти в результаті застосування до них інструменту "Підсвічування країв", або виберіть пункт "Інший", щоб вибрати власний колір для підсвічування.**
Залив	**Виберіть стильовий параметр кольору або пункт "Інший", щоб задати власний колір для області, яка перетворюється за допомогою інструменту "Заливка".**
Розумне підсвічення	**Цей параметр слід вибирати, якщо підсвічується чітко визначений край. Цей параметр допомагає зберігати край підсвіченим і застосовує підсвічення, ширина якого достатня саме для того, щоб перетворити край незалежно від поточного розміру пензля.** ***Примітка: Якщо за допомогою інструменту "Розумне підсвічування" позначається край об'єкта, розташований біля іншого краю, і через накладання підсвічування знімається, зменште розмір пензля. Якщо колір краю об'єкта з однієї сторони є однорідним, а з іншої має контрастні переходи, край такого об'єкта слід тримати в області пензля, але сам пензель потрібно центрувати по однорідному кольору.*** **Укажіть параметри вилучення:**

Зображення текстури	**Цей параметр слід вибирати, якщо передній план або фон зображення містить багато текстури.**
Згладжування	**Уведіть значення або змініть плавність контуру за допомогою повзунка. Зазвичай найкраще починати з нуля або невеликого значення, щоб запобігти небажаному розмиванню дрібних деталей. Якщо в результатах вилучення наявні артефакти з різкими переходами, можна збільшити значення параметра "Оптимізувати", щоб видалити ці артефакти з вилучення.**
Канал	**Виберіть у меню "Канал" альфа-канал: підсвічування буде основане на виділенні, збереженому в цьому альфа-каналі. В основі цього альфа-каналу повинна бути виділена межа. У результаті зміни виділення на основі каналу ім'я каналу в меню буде змінене на "Власний". Альфа-канал для параметра "Канал" повинен бути доступним у зображенні.**
Примусово вивести на передній план	**Цей параметр слід вибирати, якщо об'єкт є дуже заплутаним або його внутрішній частині бракує чіткості.**

3 Виберіть інструмент "Виділення країв" і проведіть ним по краях об'єкта, який потрібно вилучити. Проводьте так, щоб підсвічування злегка накладалося і на об'єкт на передньому плані, і на фон. Для окреслення серпанкових та заплутаних країв, на яких передній план переходить у фон, таких як краї зачіски або дерев, слід застосовувати великий пензель.

Налаштуйте область перегляду відповідним чином за допомогою інструменту "Масштаб" або "Ручка".

Якщо потрібно стерти виділення, виберіть інструмент "Гумка" та проведіть ним по виділенню. Щоб стерти все виділення, натисніть клавіші Alt+Backspace (Windows) або Option+Delete (Mac OS).

Якщо об'єкт має чітку внутрішню частину, переконайтеся, що виділення є замкнутим. Немає потреби підсвічувати області, в яких об'єкти торкаються меж зображення. Якщо внутрішній частині об'єкта бракує чіткості, виділіть підсвічуванням увесь об'єкт.

Примітка: *Не можна підсвітити весь об'єкт, якщо вибраний параметр "Зображення текстури" або "Примусово вивести на передній план".*

4 Задайте область переднього плану одним із наступних способів:

- Якщо внутрішня область об'єкта добре визначена, виберіть інструмент "Заливка" . Клацніть всередині об'єкта, щоб заповнити його внутрішню частину. Якщо повторно клацнути залиту область інструментом "Заливка", то заливку буде видалено.
- Якщо вибрано параметр "Примусово вивести на передній план", виберіть інструмент "Піпетка" та клацніть усередині об'єкта, щоб указати зразок кольору переднього плану, або клацніть у текстовому полі "Колір" і виберіть колір переднього плану за допомогою палітри кольорів. Цей метод найкраще працює для об'єктів, які містять тони окремого кольору.

5 (Необов'язкова дія) Натисніть кнопку "Перегляд", щоб переглянути вилучений об'єкт. У разі потреби наблизьте його.

Показати	**Вибір потрібного пункту меню дає змогу переключатися між переглядом вихідного та вилученого зображень.**
Показати	**Виберіть параметр меню, щоб переглянути вилучений об'єкт на кольоровому матовому фоні або на фоні у градаціях сірого. Щоб відобразити прозорий фон, виберіть пункт "Немає".**

6 (Необов'язкова дія) Щоб поліпшити вилучення, виконайте одну з наступних дій:

- Виберіть нові параметри виділення підсвічуванням та заливки та повторно проведіть інструментом "Підсвічування країв". Повторно задайте область фону, а потім перегляньте вилучений об'єкт.
- Задайте нові параметри вилучення (Оптимізація, Примусове виведення на передній план або Колір), після чого перегляньте вилучений об'єкт.

  Коли вилучення стане задовільним, можна буде внести остаточні правки.

7 Щоб підправити вилучення, виконайте одну з наступних дій:

- Витріть за допомогою інструменту "Очищення" залишки фону у вилученій області. Цей інструмент знімає непрозорість; його дія накопичується. Крім того, за допомогою інструменту "Очищення" можна заповнити проміжки у вилученому об'єкті. Щоб повернути непрозорість, натисніть та утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і проведіть курсором по об'єкту.
- Щоб змінити край вилученого об'єкта, скористайтеся інструментом "Редагування країв". Цей інструмент робить краї гострішими; його дія накопичується. За відсутності чіткого краю інструмент "Редагування країв" збільшує непрозорість об'єкта або зменшує непрозорість фону.

Зображення можна також очистити після вилучення за допомогою інструментів "Фонова гумка" та "Архівний пензель", розташованих у палітрі інструментів.

8 Натисніть кнопку "OK", щоб прийняти кінцевий вигляд вилучення. Усі пікселі на шарі поза вилученим об'єктом стираються (стають прозорими).

Також див.

Надання пікселям прозорості за допомогою інструменту "Фонова гумка" на сторінці 337

Ефекти фільтрів змішування та затухання на сторінці 396

Канали

Про канали

Канали — це зображення у градаціях сірого, які містять інформацію різного типу:

- *Колірні інформаційні канали* створюються автоматично під час відкриття нового зображення. Кількість колірних каналів, які створюються, визначається колірним режимом зображення. Наприклад, зображення RGB повинно мати канал для кожного кольору (червоного, зеленого та синього), а також складений канал, який використовується для редагування зображення.
- В *альфа-каналах* виділення зберігаються як зображення у градаціях сірого. Альфа-канали можна додавати для створення та зберігання масок, які дають змогу маніпулювати частинами зображення або захищати їх.
- *Плашкові канали* задають додаткові форми для друкування плашковими фарбами.

  Зображення може містити до 56 каналів. Розміри та кількість пікселів у всіх нових каналах співпадають з розмірами та кількістю пікселів у вихідному зображенні.

  Розмір файлу, необхідний для каналу, залежить від інформації про пікселі, яка міститься в каналі. У файлах певного типу, включаючи формати TIFF і Photoshop, інформація про канали стискається, завдяки чому зберігається місце. Розмір нестисненого файлу, включаючи альфа-канали та шари, відображається внизу вікна у рядку стану справа під час вибору в розкривному меню пункту "Розміри документа".

  Примітка: *Якщо файл зберігається у форматі, який підтримує колірний режим зображення, колірні канали зберігаються. Альфа-канали не порушуються лише за умови, що файл зберігається у форматі Photoshop, PDF, PICT, Pixar, TIFF, PSB або RAW. Формат DCS 2.0 зберігає лише плашкові канали. Збереження файлу в інших форматах може призвести до того, що інформація про канал пропаде.*

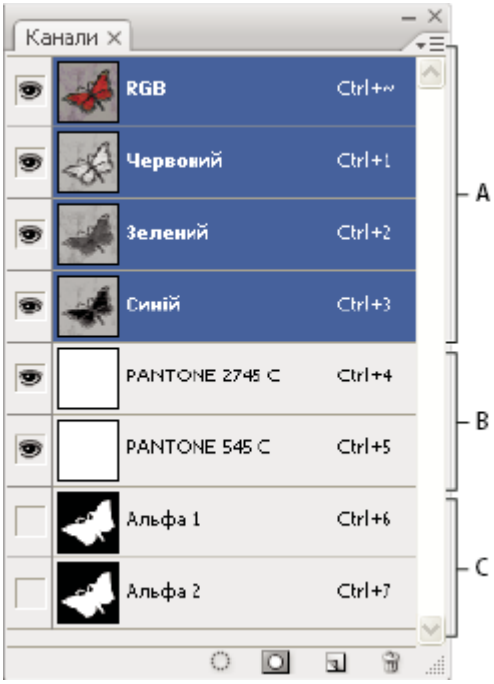
Також див.

Про плашкові кольори на сторінці 517

Про маски й альфа-канали на сторінці 277

Огляд палітри каналів

У палітрі каналів усі канали зображення наявні у вигляді списку, в якому спочатку йдуть складні канали (для зображень у форматі RGB, CMYK і Lab). Мініатюра вмісту каналу відображається зліва від назви каналу; під час зміни каналу вона автоматично оновлюється.



Типи каналів
A. *Колірні канали* ***B.*** *Плашкові канали* ***C.*** *Альфа-канали*

Відображення палітри каналів

❖ Виберіть команду "Вікна" > "Канали".

Зміна розміру або приховування мініатюр каналів

❖ Виберіть пункт "Параметри палітри" у меню палітри "Канали". Виберіть розмір мініатюри або клацніть пункт "Немає", щоб відключити показ мініатюр.

Перегляд мініатюр — це зручний спосіб стеження за вмістом каналів, але вимикання відображення мініатюр може призвести до підвищення продуктивності

Показ або приховування каналу

За допомогою палітри "Канали" можна переглянути довільну комбінацію каналів у вікні документа. Наприклад, можна разом переглянути альфа-канал і комбінований канал, щоб побачити відмінність між умістом альфа-каналу та всім зображенням.

❖ Щоб показати або приховати канал, клацніть стовпець із зображенням ока, розташований біля каналу. (Клацніть комбінований канал, щоб переглянути всі стандартні колірні канали. Комбінований канал відображається кожного разу, коли показані всі колірні канали.)

Щоб показати або приховати декілька каналів, проведіть по стовпцю із зображенням ока на палітрі "Канали".

Показ колірних каналів у кольорі

Окремі канали відображаються у градаціях сірого. У зображеннях RGB, CMYK і Lab окремі канали можна переглядати в кольорі. (У зображеннях Lab у кольорі відображаються лише канали *a* та *b*). Якщо активні декілька каналів, вони завжди відображаються в кольорі.

Можна змінити стандартні параметри, щоб окремі кольорові канали теж відображалися в кольорі. Якщо канал у зображенні є видимим, ліворуч від палітри відображається значок ока .

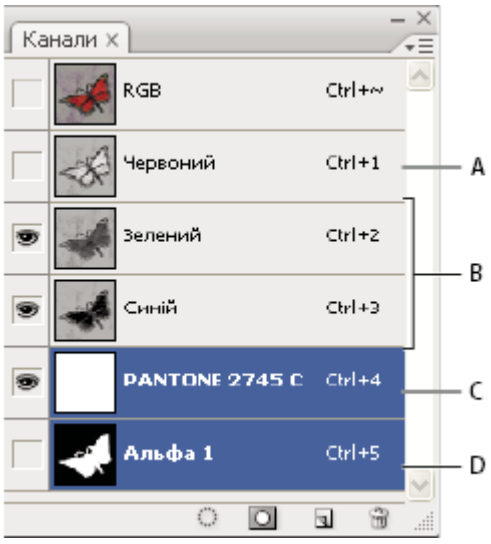
1 Виконайте одну з таких дій:

- У Windows виберіть команду "Редагування" > "Уподобання" > "Інтерфейс".
- У Mac OS виберіть команду "Photoshop" > "Уподобання" > "Інтерфейс".

2 Виберіть параметр "Показати канали в кольорі" та натисніть кнопку "OK".

Виділення та зміна каналів

У палітрі "Канали" можна вибрати потрібні канали. Імена всіх виділених або *активних* каналів виділяються підсвічуванням.



Вибір декількох каналів
A. *Невидимий або недоступний для зміни* ***B.*** *Видимий, але не вибраний для редагування* ***C.*** *вибраний для перегляду та редагування* ***D.*** *Вибраний для редагування, але не видимий*

- Щоб вибрати канал, клацніть його назву. Щоб вибрати декілька каналів (або зняти з них виділення), клацніть їх, утримуючи клавішу Shift.
- Щоб змінити канал, виберіть його, а потім застосовуйте до зображення відповідні інструменти малювання або правки. Не можна вносити зміни в декілька каналів одночасно. Зафарбовуйте білою фарбою, щоб збільшити інтенсивність кольору виділеного каналу до 100%. Щоб задати меншу інтенсивність кольору каналу, зафарбуйте його сірим. Щоб повністю видалити колір каналу, зафарбуйте його чорним.

Перевпорядкування та перейменування альфа-каналів і плашкових каналів

Альфа-канали або плашкові канали можна перемістити над стандартними каналами лише за умови, що зображення перебуває в багатоканальному режимі.

- Щоб змінити порядок альфа-каналів або плашкових каналів, перетягніть його вгору або вниз у палітрі "Канали". Коли лінія відобразиться на потрібній позиції, відпустіть кнопку миші.

Примітка: *Плашкові кольори накладаються в порядку їхнього розташування на палітрі "Канали" зверху вниз.*

- Щоб перейменувати альфа-канал або плашковий канал, двічі клацніть його ім'я на палітрі "Канали" та введіть нове ім'я.

Також див.

Створення нового плашкового каналу на сторінці 518

Дублювання каналів

Можна скопіювати канал для використання в поточному зображенні або в іншому зображенні.

Створення дублікатів каналу

Якщо створюються дублікати альфа-каналів у різних зображеннях, розміри пікселів у цих зображеннях повинні бути однаковими. Не можна створювати дублікати каналу для бітового зображення.

1. Виберіть на палітрі "Канали" канал, дублікат якого потрібно створити.
2. Виберіть пункт "Дублювати канал" у меню палітри "Канали".
3. Уведіть ім'я каналу-дубліката.
4. Виконайте для параметра "Документ" одну з наступних дій.

- Виберіть цільову теку. Доступні лише відкриті зображення, розміри пікселів яких збігаються з розміром пікселів поточного зображення. Щоб створити дублікат каналу в тому самому файлі, виберіть поточний файл каналу.
- Виберіть команду "Створити", щоб скопіювати канал у нове зображення, створюючи багатоканальне зображення, яке містить один канал. Уведіть ім'я нового зображення.

5. Щоб обернути виділені та масковані області в дублікатах каналів, виберіть команду "Інвертувати".

Створення дубліката каналу в зображенні

1. Виберіть на палітрі "Канали" канал, дублікат якого потрібно створити.
2. Перетягніть цей канал на зображення кнопки "Новий канал" унизу палітри.

Створення дубліката каналу в іншому зображенні

1. Виберіть на палітрі "Канали" канал, дублікат якого потрібно створити.
2. Переконайтеся, що кінцеве зображення відкрите.

   Примітка: *Розмір пікселів у кінцевому зображенні не повинен збігатися з розміром пікселів у дублікаті каналу.*

3. Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть канал із палітри "Канали" у вікно кінцевого зображення. Дублікат каналу відображається внизу палітри "Канали".
- Виберіть команду "Виділити" > "Все", а потім — команду "Виділити" > "Копіювати". Виберіть канал у кінцевому зображенні, а потім — команду "Редагувати" > "Вставити". Вставлений канал заміняє наявний.

Розділення каналів на окремі зображення

Канали можна розділювати лише у зведених зображеннях. Розділення каналів є корисним, коли інформацію про окремі канали потрібно зберегти у файлі, формат якого не підтримує каналів.

❖ Щоб розділити канали на окремі зображення, виберіть команду "Розділити канали" у меню палітри "Канали".

Вихідний файл закривається, а окремі канали відображаються у вигляді зображень у градаціях сірого в окремих вікнах. У рядках заголовків нових вікон відображається ім'я вихідного файлу, до якого додаються назви каналів. Збереження та зміна кожного нового зображення здійснюється окремо.

Об'єднання каналів

Декілька зображень у градаціях сірого можна об'єднати у вигляді каналів єдиного зображення. Зображення, які потрібно об'єднати, повинні бути у градаціях сірого; крім того, у них повинні бути склеєні шари, розмір пікселів повинен збігатися, і зображення повинні бути відкриті. Кількість відкритих зображень у градаціях сірого визначає колірні режими, доступні під час злиття каналів. Наприклад, якщо відкрито три зображення, їх можна об'єднати в зображення RGB, якщо відкрито чотири зображення, з них може бути створене зображення CMYK.

Якщо здійснюється обробка файлів DCS, у яких випадково втрачені посилання (у результаті чого їх не вдається відкрити, помістити або надрукувати), відкрийте файли каналів й об'єднайте їх у зображення CMYK. Потім повторно збережіть файл у форматі DCS EPS.

1. Відкрийте зображення у градаціях сірого, які містять канали, що підлягають об'єднанню, і активуйте одне із зображень.

   Щоб параметр "Об'єднати канали" був активним, повинно бути відкрите, принаймні, одне зображення.

2. Виберіть у меню палітри "Канали" команду "Об'єднати канали".

3. У якості значення параметра "Режим" виберіть колірний режим, який потрібно створити. У текстовому полі "Канали" відобразиться кількість каналів, яка відповідає режимові.

4. У разі потреби введіть у поле число.

   Якщо введене число є несумісним із вибраним режимом, автоматично виділяється режим "Багатоканальний". У результаті створюється багатоканальне зображення з двома або більше каналами.

5. Натисніть кнопку "OK".

6. Переконайтеся, що для кожного каналу відкрите потрібне зображення. Якщо ви зміните свою думку щодо типу зображення, натисніть кнопку "Режим", щоб повернутися в діалогове вікно "Об'єднати канали".

7. Якщо канали об'єднуються в багатоканальне зображення, натисніть кнопку "Далі" та виберіть решту каналів.

   Примітка: *Усі канали багатоканального зображення є альфа-каналами або плашковими каналами.*

8. Закінчивши вибирати канали, натисніть кнопку "OK".

   Зазначені канали об'єднаються в нове зображення вказаного типу, а вихідні зображення закриваються без змін. Нове зображення відображається у вікні без заголовка.

   Примітка: *Не можна розділяти та повторно об'єднувати (зливати) зображення за допомогою плашкових каналів. Плашковий канал буде доданий як альфа-канал.*

Видалення каналу

Перед збереженням зображення може виникнути потреба видалити плашкові канали або альфа-канали. Складні альфа-канали можуть значно збільшити кількість місця, необхідного на диску для зображення.

❖ У програмі Photoshop виберіть канал на палітрі "Канали" та виконайте одну з наступних дій:

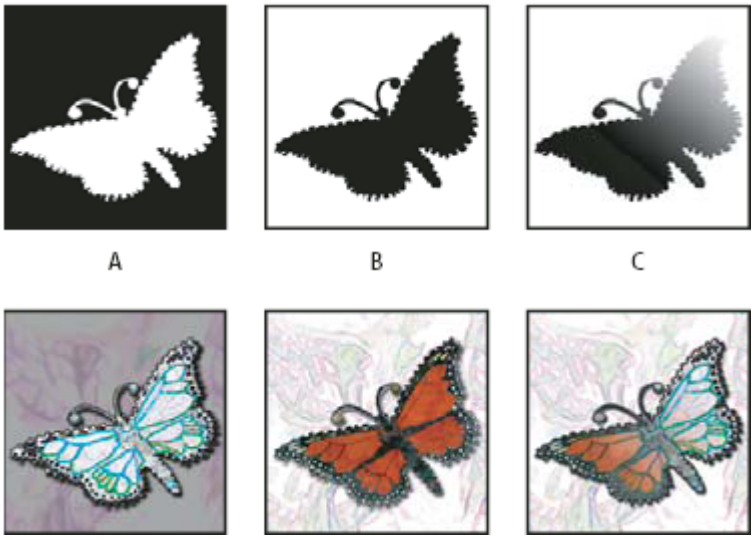
- Клацніть значок "Видалити" , утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).
- Перетягніть ім'я каналу на значок "Видалити" на палітрі.
- Виберіть пункт "Видалити канал" у меню палітри "Канали".
- Клацніть значок "Видалити" внизу палітри та натисніть кнопку "Так".

Примітка: *Під час видалення колірного каналу з файлу із шарами видимі шари зводяться, а приховані — відкидаються. Це відбувається через те, що видалення колірного каналу призводить до перетворення каналу в багатоканальний режим, у якому не підтримуються шари. У зображенні шари не склеюються в результаті видалення альфа-каналу, плашкового каналу або швидкої маски.*

Збереження виділень і застосування масок

Про маски й альфа-канали

В результаті виділення частини зображення область поза виділенням є “замаскованою” або захищеною від редагування. Таким чином, створюючи маску, користувач ізолює та захищає області зображення від застосування до решти зображення змін кольорів, фільтрів та інших ефектів. Можна також використовувати маски для складного редагування зображень, наприклад, поступове застосування до зображення кольорів або ефектів фільтрів.

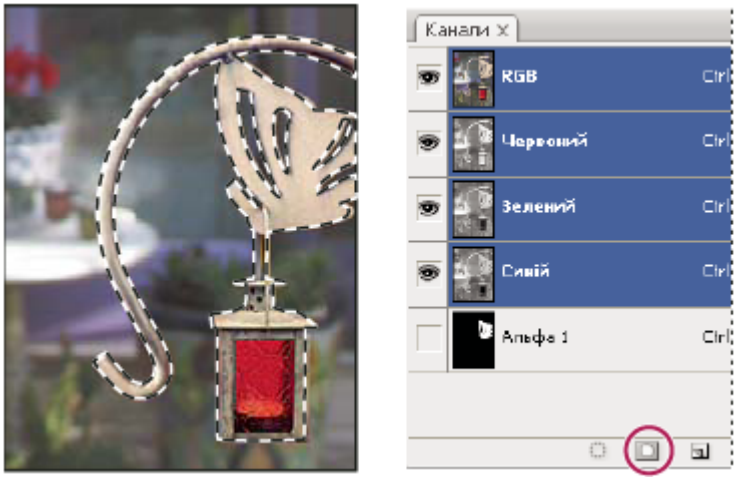


Приклади масок
A. *Непрозора маска, застосована для захисту фону та зміни метелика* ***B.*** *Прозора маска, застосована для захисту метелика та зміни фону* ***C.*** *Напівпрозора маска, застосована до кольорів фону та частини метелика*

Маски зберігаються в альфа-каналах. Маски та канали — це зображення у градаціях сірого, тому їх можна змінювати за допомогою інструментів малювання, редагування та фільтрів, як і будь-які інші зображення. Захищеними є ті області маски, які зафарбовані чорним кольором; області, зафарбовані білим, доступні для редагування.

Режим "Швидка маска" використовується для перетворення виділення на тимчасову маску для зручнішого редагування. "Швидка маска" відображається як перекриття кольорів, прозорість якого можна налаштовувати. Засіб "Швидка маска" можна редагувати за допомогою будь-якого інструменту малювання або змінювати за допомогою фільтра. Після виходу з режиму "Швидка маска" маска знову перетворюється на виділення на зображенні.

Зберігати виділення протягом тривалішого терміну можна в альфа-каналі. В альфа-каналі виділення зберігається у вигляді доступної для редагування маски у градаціях сірого на палітрі "Канали". Після збереження в альфа-каналі, виділення будь-коли можна завантажити в те саме або навіть в інше зображення.



Виділення, збережене у вигляді альфа-каналу на палітрі "Канали"

Примітка: *За допомогою маски шару можна маскувати або приховувати частини шару.*

Також див.

Про шари та векторні маски на сторінці 326

Створення тимчасової швидкої маски

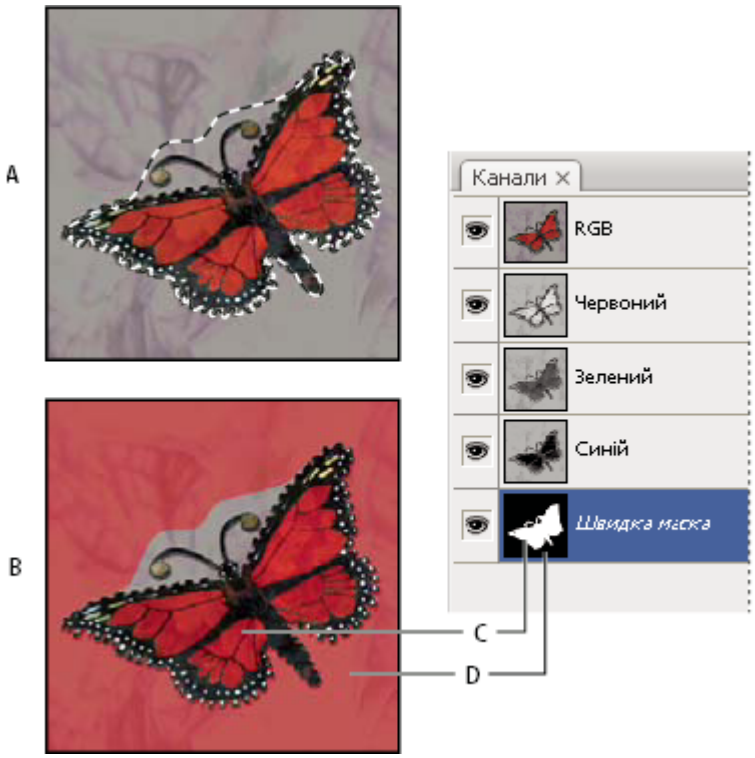
Щоб скористатися режимом "Швидка маска", почніть з виділення, а потім додайте до нього нові області або відніміть їх від нього, щоб створити маску. Можна також цілком створити маску в режимі "Швидка маска". Захищена та незахищена області відрізняються за кольором. Після виходу з режиму "Швидка маска" незахищені області стануть виділеними.

Примітка: *Тимчасовий канал режиму "Швидка маска" відображається на палітрі "Канали" під час роботи в цьому режимі. Однак усі операції по редагуванню маски здійснюються у вікні зображення.*

1 Виділіть за допомогою будь-якого інструменту виділення частину зображення, яку потрібно змінити.

2 Натисніть на палітрі інструментів кнопку переходу в режим "Швидка маска" .

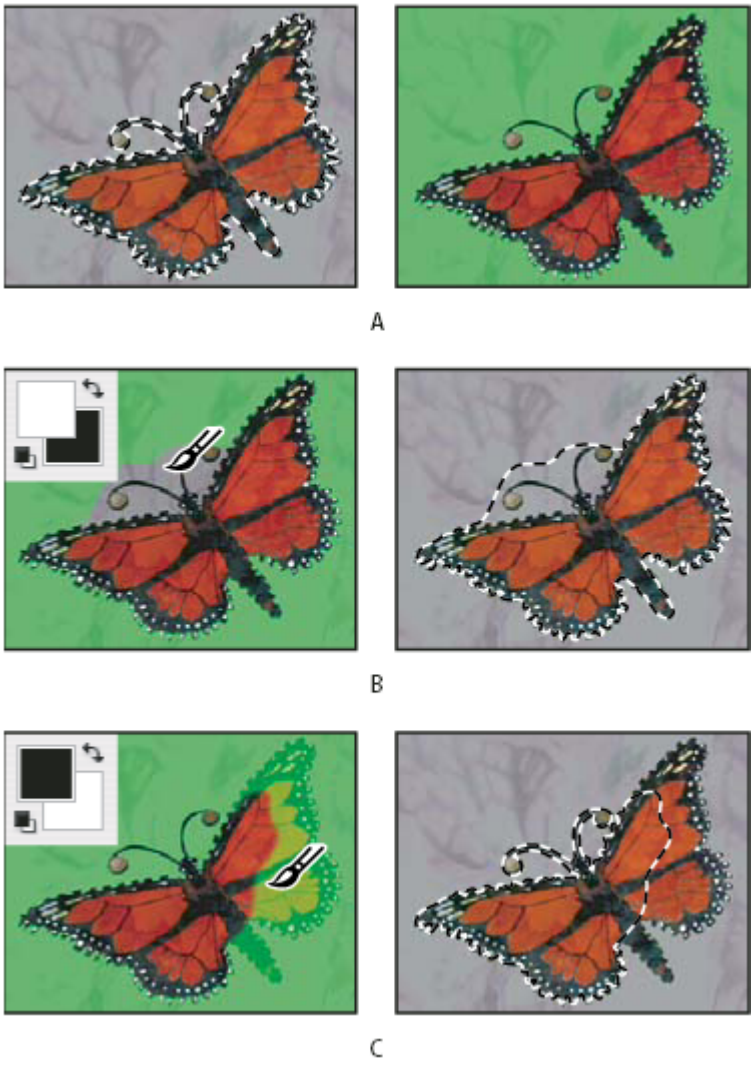
Накладання кольору (аналогічне до рубіліту) покриває та захищає область поза межами виділення. Виділені області залишаються незахищеними цією маскою. За замовчуванням у режимі "Швидка маска" захищена область позначається червоним кольором із непрозорістю перекриття 50%.



Вибір режиму "Стандартний" і режиму "Швидка маска"
***A.** стандартний режим **B.** режим "Швидка маска" **C.** На мініатюрі каналу виділені пікселі позначаються білим кольором **D.** Область поза виділенням захищена рубілітовим перекриттям, а невиділені пікселі позначені на мініатюрі каналу білим кольором*

3 Щоб змінити маску, виберіть інструмент малювання на палітрі інструментів. Зразки на палітрі інструментів автоматично стають чорними та білими.

4 Щоб розповсюдити збільшення на зображення, зафарбуйте його білим кольором (із цих областей знімається накладання кольору). Щоб зняти виділення з областей, зафарбуйте їх чорним кольором (накладання кольору покриває такі області). Зафарбовування сірим або іншим кольором призводить до створення напівпрозорої області, корисної для застосування ефектів розтушовки та згладжування. (Іноді напівпрозорі області не виглядають виділеними після виходу з режиму "Швидка маска", але насправді вони такими є).



Малювання в режимі "Швидка маска"
A. *Вихідне виділення та режим "Швидка маска", в якому в якості кольору маски вибраний зелений колір* ***B.*** *Зафарбовування білим кольором у режимі "Швидка маска" збільшує площу виділення* ***C.*** *Зафарбовування чорним кольором у режимі "Швидка маска" зменшує площу виділення*

5 Щоб вимкнути режим швидкої маски та повернутися до вихідного зображення, натисніть на палітрі інструментів кнопку "Стандартний режим" . Тепер межа виділення обмежує область, не захищену швидкою маскою.

Якщо на виділення перетворюється розтушована маска, межа проходить посередині між чорними та білими пікселями градієнта маски. Межі виділеного вказують на перехід між пікселями, в яких виділено менше, ніж 50% та тими, в яких виділено більше 50%.

6 Внесіть у зображення бажані зміни. Зміни впливають лише на виділену область.

7 Щоб зняти виділення, виберіть команду "Виділити" > "Зняти виділення"; щоб зберегти виділення, виберіть команду "Виділити" > "Зберегти виділення".

Цю тимчасову маску можна перетворити на постійний альфа-канал шляхом переходу у звичайний режим та вибору команди "Виділити" > "Зберегти виділення".

Зміна параметрів режиму "Швидка маска"

1 Двічі клацніть на палітрі інструментів кнопку переходу в режим "Швидка маска" .

2 Виберіть одну з наступних можливостей відображення:

Масковані області	**Замасковані області позначаються чорним кольором (непрозорі), а виділені — білим (прозорі). Зафарбовування чорним кольором збільшує замасковану область, а зафарбовування білим — збільшує виділену область. Якщо вибраний цей параметр, кнопка "Швидка маска" на панелі інструментів перетворюється на біле коло на сірому фоні .**
Виділені області	**Замасковані області позначаються білим кольором (прозорі), а виділені — чорним (непрозорі). Зафарбовування білим кольором збільшує замасковану область, а зафарбовування чорним — збільшує виділену область. Якщо вибраний цей параметр, кнопка "Швидка маска" на панелі інструментів перетворюється на сіре коло на білому фоні .** ***Щоб переключатися між параметрами "Маскована область" і "Виділена область" швидких масок, натисніть кнопку "Режим швидкої маски", утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).***

3 Щоб створити новий колір маски, клацніть колір рамки та виберіть новий колір.

4 Щоб змінити непрозорість, введіть значення від 0% до 100%.

Обидва параметри кольору та непрозорості впливають лише на вигляд маски, але не на захищені області під нею. Зміна цих параметрів може зробити маску більш видимою, ніж кольори у зображенні.

Також див.

Вибрати колір, викликаючи діалогове вікно Adobe Color Picker на сторінці 123

Створення та зміна масок в альфа-каналах

Можна створити новий альфа-канал, а потм — маску з нього за допомогою інструментів малювання та редагування, а також фільтрів. Можна також зберегти наявне виділення в зображенні Photoshop як альфа-канал, який відображатиметься на палітрі "Канали". Див. розділ Зберігання та завантаження виділення на сторінці 282.

Також див.

Про канали на сторінці 272

Створення маски з альфа-каналів за допомогою поточних інструментів

1 Натисніть кнопку "Створити канал" у нижній частині палітри "Канали".

2 Зафарбуйте новий канал, щоб замаскувати області зображення.

Щоб створити маску, перед створенням каналу виділіть області зображення. Потім зафарбуйте канал, щоб поліпшити маску.

Створення маски з альфа-каналів і налаштування параметрів

1 Натисніть кнопку "Створити канал" унизу палітри "Канали", утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), або виберіть пункт "Новий канал" у меню палітри "Канали".

2 Задайте параметри в діалоговому вікні "Створити канал".

3 Зафарбуйте новий канал, щоб замаскувати області зображення.

Параметри каналу

Щоб змінити параметри існуючого каналу, двічі клацніть мініатюру каналу в палітрі "Канали" або виберіть параметри каналів в меню палітри "Канали".

Наведемо перелік доступних параметрів у діалогових вікнах "Створити канал" та "Параметри каналу".
Масковані області Замасковані області позначаються чорним кольором (непрозорі), а виділені — білим (прозорі). Зафарбовування чорним кольором збільшує замасковану область, а зафарбовування білим — збільшує виділену область. Якщо вибраний цей параметр, кнопка "Швидка маска" на панелі інструментів перетворюється на біле коло на сірому фоні .

Виділені області Замасковані області позначаються білим кольором (прозорі), а виділені — чорним (непрозорі). Зафарбовування білим кольором збільшує замасковану область, а зафарбовування чорним — збільшує виділену область. Якщо вибраний цей параметр, кнопка "Швидка маска" на панелі інструментів перетворюється на сіре коло на білому фоні

Плашковий колір Перетворює альфа-канал на канал плашкового кольору. Доступний тільки для існуючих каналів.

Колір Встановлює колір та непрозорість маски. Клацніть у полі кольору, щоб змінити колір. Параметри кольору та непрозорості впливають лише на вигляд маски, але не на захищені області під нею. Зміна цих параметрів може зробити маску більш видимою, ніж кольори у зображенні.

Зафарбуйте канал, щоб замаскувати області зображення.

Коли новий канал з'явиться внизу палітри "Канали", буде видимим лише один канал у вікні зображення. Клацніть значок ока для змішаного колірного каналу (RGB, CMYK), щоб показати зображення з кольором перекриття, яке показує маску.

❖ Виберіть пензель або інструмент редагування та виконайте одну з наступних дій, щоб додати або відняти маску, створену з альфа-каналу:

- Щоб видалити області в новому каналі, зафарбуйте їх білим.
- Щоб додати області до нового каналу, зафарбуйте їх чорним.
- Додайте або видаліть області за допомогою непрозорості, меншої від 100%, налаштуйте непрозорість у рядку параметрів інструменту та зафарбуйте ці області білим або чорним. Ви також можете замалювати їх іншим кольором, щоб зменшити непрозорість.

Зберігання та завантаження виділення

Виділення можна зберігати як маску в новому або існуючому альфа-каналі, а потім повторно завантажити його з маски.

Виділення можна використовувати як шар-маску, завантаживши (активізувавши) його, а потім — додавши нову шар-маску.

Також див.

Додавання шарів-масок на сторінці 327

Збереження виділення в новому каналі

1 Виділіть області зображення, які потрібно ізолювати.

2 Натисніть кнопку "Зберегти виділення" в нижній частині палітри "Канали". З'явиться новий канал, названий у відповідності до послідовності створення.

Збереження виділення в наявному каналі

1 Виділіть за допомогою будь-якого інструменту виділення частини зображення, які потрібно ізолювати.

2 Виберіть команду "Виділити" > "Зберегти виділення".

3 Задайте наступні параметри в діалоговому вікні "Зберегти виділення" та натисніть кнопку "OK":

Документ	**Виберіть цільове зображення для виділення. За замовчуванням виділення розміщується в каналі активного зображення. Виділення можна зберегти в каналі іншого відкритого зображення з такими самими розмірами в пікселях або в новому зображенні.**
Канал	**Виберіть канал призначення для виділення. За замовчуванням виділення зберігається в новому каналі. Виділення можна зберегти в будь-якому наявному каналі виділеного зображення або у шарі-масці, якщо зображення містить шари.**

4 Якщо виділення зберігається як новий канал, уведіть ім'я каналу в текстовому полі "Ім'я".

5 Якщо потрібно зберегти виділення в наявному каналі, виберіть спосіб об'єднання виділених областей:

Замінити канал	**Замінює поточні виділення в каналі.**
Додати до каналу	**Додає виділення до поточного вмісту каналу.**
Відняти з каналу	**Видаляє виділення з умісту каналу.**
Перетин з каналом	**Зберігає області нового виділення, які перетинаються з умістом каналу.**

Щоб переглянути збережене виділення у відтінках сірого, можна вибрати канал у палітрі "Канали".

Завантаження збереженого виділення з палітри "Канали"

Одне й те саме збережене виділення можна використовувати повторно, завантажуючи його із зображення. Можна також завантажувати виділення в зображення по завершенні модифікації альфа-каналу.

❖ У палітрі "Канали" виконайте одну з наступних дій:

- Виберіть альфа-канал, натисніть кнопку "Завантажити виділення" ◌ внизу палітри, а потім клацніть змішаний колірний канал у верхній частині палітри.
- Перетягніть на кнопку "Завантажити виділення" канал, що містить виділення, яке потрібно завантажити.
- Клацніть канал, що містить виділення, яке потрібно завантажити, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).
- Щоб додати маску до існуючого виділення, натисніть клавіші Ctrl+Shift (Windows) або Command+Shift (Mac OS) і клацніть канал.
- Щоб відняти маску від існуючого виділення, натисніть клавіші Ctrl+Alt (Windows) або Command+Option (Mac OS) і клацніть канал.
- Щоб завантажити перетин збереженого виділення та наявного виділення, натисніть клавіші Ctrl+Alt+Shift (Windows) або Command+Option+Shift (Mac OS) і виділіть канал.

Можна перетягнути виділення з одного відкритого зображення Photoshop в інше.

Завантаження збереженого виділення

Примітка: *Завантажуючи збережене виділення з іншого зображення, перевірте, чи воно відкрите. Переконайтеся також, що кінцеве зображення активне.*

1 Виберіть команду "Виділити" > "Завантажити виділення".

2 Задайте параметри "Джерело" в діалоговому вікні "Завантажити виділення".

Документ	**Виберіть джерело завантаження.**
Канал	**Вибір каналу, що містить виділення, яке потрібно завантажити.**

Інверсія	**Виділяє невиділені області.**

3 Виберіть параметр "Операція", щоб указати спосіб поєднання виділень, якщо зображення вже містить виділення:

Створити виділення	**Додавання завантаженого виділення.**
Додати до виділеного	**Додавання завантаженого виділення до будь-якого наявного виділення в зображенні.**
Відняти з виділення	**Віднімання завантаженого виділення з будь-якого наявного виділення в зображенні.**
Перетин з виділенням	**Зберігає виділення з області, що перетинається із завантаженим виділенням та існуючими виділеннями у зображенні.** ***Можна перетягнути виділення з одного відкритого зображення Photoshop в інше.***

Обчислення каналу

Накладення шарів і каналів

За допомогою ефектів накладання, пов'язаних із шарами, можна поєднувати канали між собою та між зображеннями у нових зображеннях. Можна скористатися командою "Застосувати зображення" (на одному або об'єднаних каналах) або командою "Обчислення" (на єдиному каналі). Ці команди дають два додаткові режими накладання, які є недоступними в палітрі "Шари", — "Додати" та "Відняти". Нові поєднання каналів можна створювати, копіюючи канали у шари в палітрі "Шари", але може виявитися, що швидший спосіб — накладання інформації про канали за допомогою команди обчислення.

Команди обчислення виконують математичні операції з відповідними пікселями двох каналів (пікселі з ідентичним розташуванням на зображенні), а потім поєднують результат в одному каналі. Для розуміння способу роботи команд обчислення важливо розуміти два основних принципи.

- Кожному пікселеві в каналі відповідає значення яскравості. Команди "Обчислення" та "Застосувати зображення" обробляють ці значення, щоб створити результуючі композитні пікселі.
- Ці команди перекривають пікселі в кількох каналах. Таким чином, зображення, які використовуються для обчислення, повинні мати однакові розміри у пікселях.

Накладання каналів командою "Застосувати зображення"

Команда "Застосувати зображення" дає змогу накладати шар і канал одного зображення (*джерело*) на шар і канал активного зображення (*ціль*).

1 Відкрийте зображення-джерело та зображення-ціль і виберіть потрібний шар і канал у зображенні-цілі. Розміри зображень у пікселях повинні відповідати іменам зображень, які з'являються в діалоговому вікні "Застосувати зображення".

Примітка: *Якщо колірні режими двох зображень відрізняються (наприклад, одне зображення має формат RGB, а інше — формат CMYK), можна застосувати один канал (але не комбінований канал зображення-джерела) до комбінованого каналу кінцевого шару.*

2 Виберіть команду "Зображення" > "Застосувати зображення".

3 Виберіть зображення-джерело, шар і канал, який потрібно скомбінувати з ціллю. Щоб використовувати всі шари у файлі-джерелі, установіть прапорець "Об'єднати для шарів".

4 Щоб переглянути результати у вікні зображення, виберіть команду "Перегляд".

5 Щоб використати в обчисленні негатив умісту каналів, виберіть параметр "Інвертувати".

6 Для команди "Накладання" виберіть параметр накладання.

Інформацію про параметри "Додати" та "Відняти" можна знайти в розділі Режими накладання "Додати" та "Відняти" на сторінці 285. Щоб отримати інформацію про інші параметри накладання, див. розділ Перелік режимів накладання на сторінці 351.

7 Уведіть значення непрозорості, щоб задати інтенсивність ефекту.

8 Щоб застосувати результат лише для непрозорих областей у результуючому шарі, установіть прапорець "Зберігати прозорість".

9 Якщо потрібно застосувати накладання крізь маску, виберіть параметр "Маска". Потім виберіть зображення та шар, що містять маску. Для параметра "Канал" можна вибрати будь-який колірний канал або альфа-канал, який буде використовуватися як маска. Можна також використовувати маску на основі активного виділення або на основі меж вибраного шару (Прозорість). Виберіть команду "Інвертувати", щоб поміняти місцями замасковані та незамасковані області каналу.

Накладання каналів командою "Обчислення"

Команда "Обчислення" дає змогу накладати два різні канали з одного або кількох зображень-джерел. Згодом результати можна буде застосовувати до нового зображення або до нового каналу або виділення в активному зображенні. Команду "Обчислення" не можна застосовувати до комбінованих каналів.

1 Відкрийте зображення-джерело або джерела.

Примітка: *Якщо ви використовуєте декілька зображень-джерел, вони повинні мати однакові розміри в пікселях.*

2 Виберіть пункт меню "Зображення" > "Обчислення".

3 Щоб переглянути результати у вікні зображення, виберіть команду "Перегляд".

4 Виберіть перше зображення-джерело, шар і канал. Щоб використовувати всі шари у файлі-джерелі, установіть прапорець "Сполучити для шарів".

5 Щоб використати в обчисленні негатив умісту каналів, виберіть параметр "Інвертувати". Щоб дублювати ефект перетворення зображення у градації сірого, виберіть для параметра "Канал" значення "Сірий".

6 Виберіть друге зображення-джерело, шар, та канал і налаштуйте параметри.

7 Виберіть режим накладання параметра "Накладання".

Інформацію про параметри "Додати" та "Відняти" можна знайти в розділі Режими накладання "Додати" та "Відняти" на сторінці 285. Щоб отримати інформацію про інші параметри накладання, див. розділ Перелік режимів накладання на сторінці 351.

8 Уведіть значення непрозорості, щоб задати інтенсивність ефекту.

9 Якщо потрібно застосувати накладання крізь маску, виберіть параметр "Маска". Потім виберіть зображення та шар, що містять маску. Для параметра "Канал" можна вибрати будь-який колірний канал або альфа-канал, який буде використовуватися як маска. Можна також використовувати маску на основі активного виділення або на основі меж вибраного шару (Прозорість). Виберіть команду "Інвертувати", щоб поміняти місцями замасковані та незамасковані області каналу.

10 Для параметра "Результат" укажіть де слід розміщувати результати накладання — у новому документі, у новому каналі чи у виділенні активного зображення.

Режими накладання "Додати" та "Відняти"

Режими накладання "Додати" та "Відняти" є доступними лише для команд "Застосувати зображення" та "Обчислити".

Додати

Додаються значення пікселів в обох каналах. Найкраще комбінувати зображення, що не перекриваються, у двох каналах.

Оскільки більші значення пікселів відповідають світлішим кольорам, додавання каналів із пікселями, які накладаються, робить зображення світлішим. Чорні області в обох каналах залишаються чорними (0 + 0 = 0). Білий у будь-якому каналі дає білий колір (255 + будь-яке значення = 255 або більше).

У режимі додавання сума значень пікселів ділиться на значення параметра "Масштаб", після чого до суми додається значення параметра "Зсув". Наприклад, щоб знайти середнє значення пікселів у двох каналах, додайте їх, розділіть на 2 і не вводьте жодного значення параметра "Зсув".

Коефіцієнт "Масштаб" повинен бути в діапазоні від 1 000 до 2 000. Чим більше введене значення параметра "Масштаб", тим темніше зображення.

Значення параметра "Зсув" дає змогу робити пікселі в каналі призначення світлішими або темнішими, ввівши будь-яке значення від +255 до -255. Від'ємні значення затемнюють зображення, а додатні — висвітлюють.

Відняти

Значення пікселів у каналі джерела віднімаються від відповідних пікселів у каналі призначення. Як і в режимі "Додати", результат буде поділений на значення параметра "Масштаб" та доданий до значення параметра "Зсув".

Коефіцієнт "Масштаб" повинен бути в діапазоні від 1 000 до 2 000. Значення параметра "Зсув" дає змогу робити пікселі в каналі призначення світлішими або темнішими, ввівши будь-яке значення від +255 до -255.

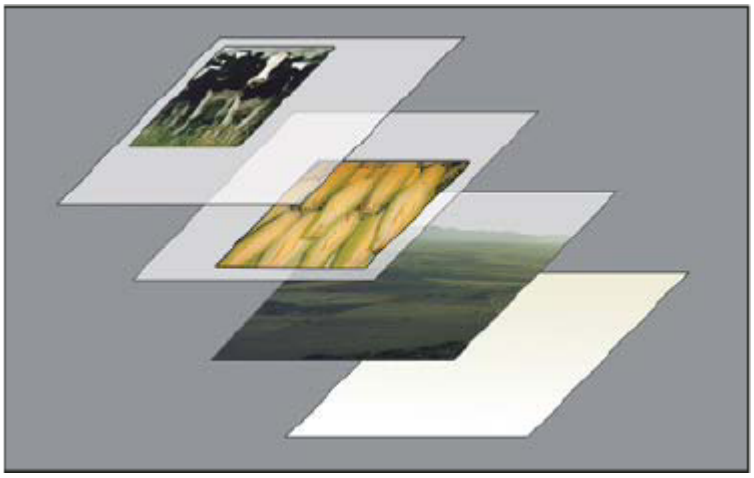
Глава 10: Шари

Шари є структурними елементами багатьох процесів створення зображень. Вам може не знадобитися працювати з шарами, якщо ви робите просте коригування зображення, але шари допомагають вам ефективно працювати та у більшості випадків є важливими для неруйнівного редагування зображень.

Основні дані щодо шарів

Про шари

Шари Photoshop нагадують аркуші кальки у стосі. Через прозорі області шару можна бачити нижні шари. Ви переміщуєте шар, щоб розмістити на ньому вміст, точно таким же чином, як переміщували б аркуш кальки у стосі. Також можна змінити непрозорість шару і таким чином зробити вміст частково прозорим.



Прозорі області шару дозволяють бачити нижні шари.

Шари використовуються для створення декількох зображень, а також для додавання тексту або фігур векторної графіки до зображення. До шару можна застосовувати стилі, які дозволяють додавати спеціальні ефекти, такі як тінь або світіння.

Недеструктивна робота

Іноді шари не містять ніякого видимого вмісту. Наприклад, *коригувальний* шар містить коригування кольору або відтінку, які впливають на розміщені нижче шари. Замість прямого редагування пікселів зображення, можна редагувати коригувальний шар, залишаючи таким чином нижні пікселі незмінними.

Спеціальний тип шару, що називається *Смарт-об'єкт*, містить один або більше шарів вмісту. Смарт-об'єкт можна трансформувати (масштабувати, нахиляти або перемальовувати), не змінюючи при цьому безпосередньо пікселі зображення. Крім того, смарт-об'єкт можна редагувати як окреме зображення навіть після його розміщення у зображенні Photoshop. Смарт-об'єкти також можуть містити ефекти смарт-фільтрів, які дозволяють недеструктивно застосовувати фільтри до зображень таким чином, що згодом ефекти фільтрів можна буде змінити або прибрати. Див. Недеструктивна правка на сторінці 317.

Упорядкування шарів

Нове зображення має один шар. Кількість додаткових шарів, ефектів та наборів шарів, які можна додати до зображення, обмежується лише обсягом пам'яті вашого комп'ютера.

Робота з шарами відбувається у палітрі "Шари". *Групи шарів* допомагають упорядковувати шари та керувати ними. За допомогою груп шари можна розташувати в логічному порядку, уникаючи таким чином мішанини в палітрі "Шари". Групи можуть містити в собі інші групи. Групи також можна використовувати для одночасного застосування атрибутів та масок до кількох шарів.

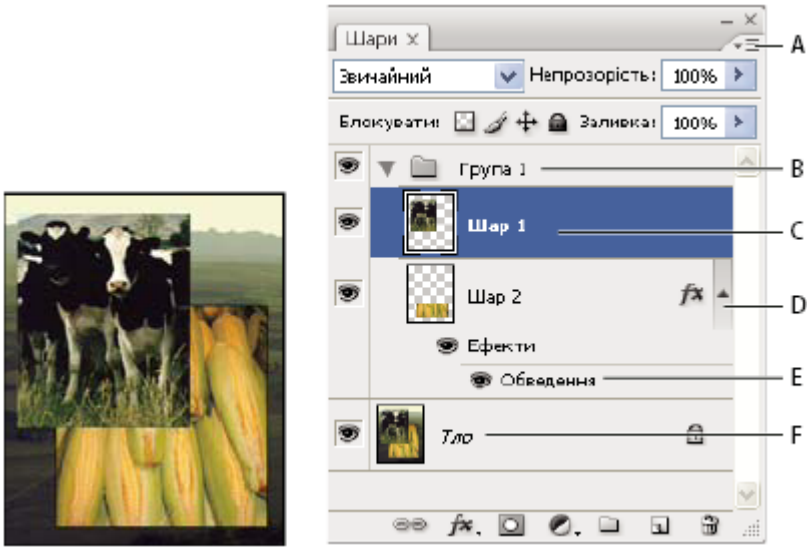
Відеошари

Відеошари використовуються для додавання відео до зображення. Після імпортування в зображення відеокліпа (у якості відеошару або смарт-об'єкта), до шару можна застосовувати маску, трансформувати його, додавати ефекти, малювати на окремих кадрах або растеризувати окремий кадр, перетворивши його на стандартний шар. Використовуйте палітру "Шкала часу" для програвання відео всередині зображення або для отримання доступу до окремих кадрів. Див. Підтримувані формати послідовності відео та зображень (Photoshop Extended) на сторінці 562.

Відео щодо використання шарів можна знайти на web-сайті www.adobe.com/go/vid0001_ua.

Огляд палітри "Шари"

В палітрі "Шари" перелічені всі шари, групи шарів та ефекти шарів на зображенні. Ви можете використовувати палітру "Шари", щоб показувати та ховати шари, створювати нові шари, працювати з групами шарів. У меню палітри "Шари" можна отримати доступ до додаткових команд та параметрів.



Палітра "Шари" Photoshop
***A.** Меню палітри "Шари" **B.** Група шарів **C.** Шар **D.** Розгорнути/згорнути ефекти шарів **E.** Ефект шару **F.** Мініатюра шару*

Показати палітру "Шари"

❖ Виберіть "Вікно > Шари".

Вибрати команду з меню палітри "Шари"

❖ Клацніть на трикутникові у верхньому правому куті палітри.

Змінити розмір мініатюр шарів

❖ Оберіть "Параметри палітри" з меню палітри "Шари" та виберіть розмір мініатюри.

Змінити вміст мініатюри

❖ Оберіть "Параметри палітри" з меню палітри "Шари" та оберіть "Весь документ", що показувати вміст всього документа. Виберіть "Межі шарів", щоб обмежити мініатюру пікселями об'єкта на шарі.

Вимкніть мініатюри, щоб збільшити швидкість роботи та зекономити місце на моніторі.

Розгорнути та згорнути групи

❖ Клацніть на трикутникові ліворуч від теки групи. Див. Перегляд шарів та груп у групі на сторінці 291.

Перетворення фону та шарів

Коли ви створюєте нове зображення з білим або кольоровим фоном, найнижче зображення на палітрі "Шари" називається *фон*. Зображення може мати лише один шар фону. Порядок розташування шару фону, його режим накладання та прозорість змінити неможливо. Проте, можна перетворити фон на звичайний шар, а потім змінити будь-які з цих атрибутів.

Коли ви створюєте нове зображення із прозорим вмістом, зображення не має шару фону. Найнижчий шар не обмежується як шар фону, і ви можете переміщувати його будь-куди по палітрі "Шари" та змінювати його непрозорість і режим накладання.

Перетворення фону на шар

1 Двічі клацніть на фоні в палітрі "Шари" або оберіть "Шар > Створити > Шар із фону".

2 Встановіть параметри шару. (Див. Створення шарів та груп на сторінці 289.)

3 Клацніть "OK".

Перетворення шару на фон

1 Оберіть шар на палітрі "Шари".

2 Оберіть "Шар > Створити > Фон із шару".

Будь-які прозорі пікселі шару одержують колір фону і шар потрапляє униз стосу шарів.

Примітка: *Не можна створити фон, просто давши звичайному шарові назву "фон": необхідно застосувати команду "Фон із шару".*

Створення шарів та груп

Новий шар з'являється або над виділеним шаром або у виділеній групі на палітрі "Шари".

Створення нового шару або групи

1 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб створити новий шар чи групу, використовуючи стандартні параметри, натисніть кнопку "Створити шар" або "Створити групу" на палітрі "Шари".
- Оберіть "Шар > Створити > Шар" або "Шар > Створити > Група".
- Оберіть "Створити шар" або "Створити групу" в меню палітри "Шари".
- Клацніть, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), на кнопці "Створити шар" або "Створити групу" на палітрі "Шари", щоб відобразити діалогове вікно "Створення шару" та встановити параметри шару.
- Клацніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), на кнопці "Створити шар" або "Створити групу" на палітрі "Шари", щоб додати новий шар під виділеним шаром.

2 Встановіть параметри шару і натисніть кнопку "OK":

Ім'я	**Встановлює назву шару або групи.**
Використовувати попередній шар для створення відсічної маски	**Цей параметр недоступний для груп. (Див. Шар-маски з відсічними масками на сторінці 330.)**
Колір	**Присвоює колір шарові або групі на палітрі "Шари".**
Режим	**Встановлює режим накладання для шару або групи. (Див. Про режими накладання на сторінці 351.)**
Непрозорість	**Встановлює рівень непрозорості шару або групи.**
Залити нейтральним до режиму кольором	**Заливає шар попередньо налаштованим нейтральним кольором.**

Створює новий шар з ефектами з іншого.

1 Оберіть наявний шар на палітрі "Шари".

2 Перетягніть цей шар на кнопку "Створити шар" внизу палітри "Шари". Новий створений шар містить всі ефекти наявного.

Перетворення виділення на новий шар

1 Виділіть яку-небудь область.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Оберіть "Шар > Створити > Шар через копію", щоб скопіювати виділення на новий шар.
- Оберіть "Шар > Створити > Шар через вирізання", щоб вирізати виділення та вставити в новий шар.

Примітка: *Ви мусите растеризувати смарт-об'єкти чи шари фігур, щоб дозволити ці команди.*

Дублювати шари

Ви можете дублювати шари в межах зображення або в інше чи нове зображення.

Дублювання шару або групи в межах зображення

1 Оберіть шар або групу на палітрі "Шари".

2 Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть шар або групу на кнопку "Створити шар" .
- Оберіть "Дублювати шар" або "Дублювати групу" з меню "Шари" або меню палітри "Шари". Введіть назву шару або групи і клацніть на "OK".

Дублювання шару або групи між зображеннями

1 Відкрийте зображення-джерело і зображення-ціль.

2 На палітрі "Шари" зображення-джерела виберіть один або декілька шарів або групу шарів.

3 Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть шар або групу з палітри "Шари" до цільового зображення.
- Оберіть інструмент "Переміщення" та перетягніть шар із зображення-джерела на зображення-ціль. Дубльований шар або група з'явиться над активним шаром у палітрі "Шари" зображення-цілі. Утримуючи Shift, перетягуйте, щоб перемістити вміст зображення точно на те місце, яке воно займало на зображенні-джерелі (якщо зображення-джерело і зображення-ціль мають однакові розміри в пікселях) або до центру вікна документа (якщо зображення-джерело та зображення-ціль мають різні розміри в пікселях).
- Оберіть "Дублювати шар" або "Дублювати групу" з меню "Шари" або меню палітри "Шари". Виберіть цільовий документ зі спливного меню "Документ" і клацніть OK.
- Оберіть "Виділити > Всі", щоб виділити всі пікселі шару, та оберіть "Правка > Копіювати". Потім оберіть "Правка > Вставити" на зображенні-цілі.

Створення нового документа з шару або групи

1 Оберіть шар або групу на палітрі "Шари".

2 Оберіть "Дублювати шар" або "Дублювати групу" з меню "Шари" або меню палітри "Шари".

3 Оберіть "Створити" зі спливного меню документа і клацніть на "OK".

Показати або приховати шар, групу чи стиль

❖ Виконайте одну з наступних дій на палітрі "Шари":

- Клацніть на значку ока біля шару, групи чи ефекту шару, щоб приховати його вміст у вікні документа. Клацніть на стовпчику знову, щоб показати вміст. Щоб переглянути значок ока для стилів та ефектів, клацніть на "Відкрити ефекти" на значку палітри .

- Оберіть "Показати шари" або "Сховати шари" з меню "Шари".
- Клацніть, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), на значку ока, щоб показати лише вміст даного шару чи групи. Photoshop запам'ятовує стан видимості всіх шарів перед тим, як приховати їх. Якщо ви не змінюєте видимість жодного іншого шару, клацання з утримуванням Alt (Windows) чи Option (Mac OS) на тому самому значку відновлює первісні параметри видимості.
- Перетягніть по стовпчику ока, щоб змінити видимість декількох елементів на палітрі "Шари".

Примітка: *Друкуються лише видимі шари.*

Перегляд шарів та груп у групі

❖ Виконайте одну з наступних дій, щоб відкрити групу:

- Клацніть на трикутникові ліворуч від значка теки.
- Клацніть правою кнопкою миші (Windows) або клацніть, утримуючи Control (Mac OS), на трикутникові ліворуч від значка теки та оберіть "Відкрити цю групу".
- Клацніть, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), на трикутникові, щоб відкрити або закрити групу та групи, вкладені в неї.

Відбір з усіх видимих шарів

Поведінка за замовчуванням інструментів "Чарівна паличка", "Палець", "Розмиття", "Різкість", "Заливка", "Клонувальний штамп" та "Пензель, що відновлює" полягає у відборі кольору лише з пікселів на активному шарі. Це означає, що ви можете розмазувати або відбирати в одному шарі.

❖ Щоб цими інструментами розмазати або відібрати пікселі з усіх видимих шарів, оберіть "Використовувати всі шари" на панелі параметрів.

Зміна уподобань прозорості

1. У Windows оберіть "Правка > Уподобання > Прозорість та охоплення"; у Mac OS оберіть "Photoshop > Уподобання > Прозорість та охоплення".
2. Виберіть розмір та колір для шахівниці прозорості або виберіть "Немає" для параметра "Розмір сітки", щоб приховати шахівницю прозорості.
3. Клацніть "OK".

Виділення, групування та зв'язування шарів

Виділення шарів

Ви можете обрати один чи декілька шарів, щоб працювати над ними. У разі певних дій, таких як малювання чи налаштування кольорів чи відтінків, ви можете одночасно працювати лише з одним шаром. Єдиний виділений шар називається *активним шаром*. Назва активного шару з'являється у заголовку вікна документа.

У разі інших дій, таких як пересування, вирівнювання, трансформування, застосування стилів із палітри "Стилі", ви можете виділяти декілька шарів і працювати з ними одночасно. Ви можете виділяти шари у палітрі "Шари" або за допомогою інструмента "Переміщення".

Ви так само можете зв'язувати шари. На відміну від декількох шарів, виділених одночасно, зв'язані шари залишаються зв'язаними і після того, як ви зміните виділення на палітрі "Шари". Див. Зв'язування та звільнення шарів на сторінці 293.

Якщо ви не бачите потрібні результати, коли використовуєте інструмент чи застосовуєте команду, можливо, ви не виділили належний шар. Перевірте палітру "Шари", щоб переконатися, що працюєте з потрібним шаром.

Виділення шарів на палітрі "Шари"

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на шарі на палітрі "Шари".
- Щоб виділити декілька послідовних шарів, клацніть на першому, і далі, утримуючи Shift, на останньому.
- Щоб виділити декілька непослідовних шарів, клацайте на них на палітрі "Шари", утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

  Примітка: *Виділяючи клацайте, утримуючи Ctrl, на ділянці поза мініатюрою шару. Клацання з утримуванням Ctrl на мініатюрі шару виділяє прозорість шару.*
- Щоб виділити всі шари, оберіть "Виділити > Всі шари".
- Щоб виділити всі шари подібного типу (наприклад, всі шари тексту), виділіть один із шарів та оберіть "Виділити > Виділити подібні шари".
- Щоб зняти виділення, зробіть клацніть на шарі, утримуючи Ctrl.
- Щоб зняти усе виділення, клацніть на палітрі "Шари" нижче шару фону або нижнього шару, або оберіть "Виділити > Зняти виділення шарів".

Виділення шарів у вікні документа

1 Виберіть інструмент "Переміщення" .

2 Виконайте одну з таких дій:

- На панелі параметрів виділіть "Автовиділення", потім виділіть "Шар" зі спадаючого меню та клацніть у документі на шарі, який необхідно виділити. Виділяється верхній шар, що містить пікселі під курсором.
- На панелі параметрів виділіть "Автовиділення", потім виділіть "Група" зі спадаючого меню та клацніть у документі на вмісті, який необхідно виділити. Виділяється верхня група, що містить пікселі під курсором. Якщо ви клацнете на не згрупованому шарі, він буде виділений.
- Клацніть у зображенні правою кнопкою миші (Windows) або клацніть, утримуючи клавішу Control (Mac OS), і виберіть шар із контекстного меню. У контекстному меню перелічені всі шари, що містять пікселі під поточним положенням курсора.

Виділення шару в групі

1 Клацніть на групі на палітрі "Шари".

2 Клацніть на трикутникові ліворуч від значка теки.

3 Клацніть на окремому шарі в групі.

Групування та розгрупування шарів

1 Виділіть декілька шарів на палітрі "Шари"

2 Виконайте одну з таких дій:

- Оберіть "Шар > Групувати шари".
- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть шари на значок теки внизу палітри "Шари", щоб згрупувати шари.

3 Щоб розгрупувати шари, виберіть групу та оберіть "Шар > Розгрупувати шари".

Додавання шарів до групи

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть групу в палітрі "Шари" і клацніть на кнопці "Створити шар" .
- Перетягніть шар у теку групи.
- Перетягніть теку одної групи до теки іншої групи. Група переміщується з усіма своїми шарами.
- Перетягніть наявну групу на кнопку "Створити групу" .

Зв'язування та звільнення шарів

Ви можете зв'язати два або декілька шарів або груп. На відміну від декількох шарів, виділених одночасно, зв'язані шари залишають свій зв'язок, доки їх не звільнять. Ви можете пересувати або застосовувати трансформації до зв'язаних шарів.

1 Оберіть шари або групи на палітрі "Шари".

2 Клацніть на значку зв'язку внизу на панелі "Шари".

3 Щоб звільнити шари, виконайте одне з наступного:

- Виділіть зв'язаний шар та клацніть на значку зв'язку.
- Щоб тимчасово вимкнути зв'язаний шар, утримуючи Shift, клацніть на значку зв'язку для зв'язаного шару. З'являється червоний X. Утримуючи Shift, клацніть на значку зв'язку, щоб увімкнути зв'язок знову.
- Виділіть зв'язані шари і клацніть на значку зв'язку. Щоб виділити всі зв'язані шари, виділіть один із шарів і потім оберіть "Шар > Виділити зв'язані шари".

Переміщення, укладання у стос та блокування шарів

Зміна порядку шарів та груп у стосі

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть шар або групу вгору або вниз на панелі "Шари". Відпустіть кнопку миші, коли виділена лінія з'явиться там, де ви бажаєте помістити шар чи групу.
- Щоб перемістити шар до групи, перетягніть шар на теку групи . Якщо групу закрито, шар ставиться внизу групи.

  Примітка: *Якщо групу розгорнуто, так що ви можете бачити всі шари в ній, додавання шару під розгорнутою групою автоматично додає цей шар до цієї групи. Щоб запобігти цьому, згорніть групу перед тим, як додавати новий шар.*
- Виділіть шар або групу, оберіть "Шар > Впорядкувати", виберіть команду з підменю. Якщо виділений елемент є групою, команда застосовується до порядку в стосі в межах групи. Якщо виділений елемент не є групою, команда застосовується до порядку в стосі в панелі "Шари".
- Щоб змінити порядок виділених шарів на зворотний, оберіть "Шар > Впорядкувати > Зворотний". Ці параметри затінені, якщо ви не виділили щонайменше два шари.

  Примітка: *За визначенням задній план завжди знаходиться внизу стосу. Тому команда "На задній план" ставить виділений елемент безпосередньо над шаром заднього плану.*

Показувати краї та держаки шарів

Показ границі або країв вмісту шару може допомогти вам пересувати та вирівнювати цей вміст. Ви також можете відображати держаки трансформування виділених шарів та груп, коли змінюєте їх розмір або обертаєте їх.



Вміст шару з показаними краями (ліворуч) та з вибраним режимом трансформування (праворуч)

Показувати краї вмісту виділеного шару

❖ Оберіть "Перегляд > Показати > Краї шарів".

Показувати держаки трансформування виділеного шару

1 Виберіть інструмент "Переміщення".

2 На панелі параметрів виберіть "Показувати елементи керування трансформуванням".

Ви можете змінювати розмір та обертати вміст шару за допомогою держаків трансформування. Див. Вільне трансформування на сторінці 221.

Переміщення вмісту шарів

1 В палітрі "Шари" виділіть шари, що містять об'єкти, які необхідно перемістити.

2 Виберіть інструмент "Переміщення".

Ви можете виділяти шари, які бажаєте перемістити, безпосередньо у вікні документа. На панелі параметрів інструмента "Переміщення" виберіть "Автовиділення", потім зі спадаючого меню виберіть "Шар". Клацніть, утримуючи Shift, щоб виділити декілька шарів. Оберіть "Автовиділення", потім виберіть "Група", щоб виділити всю групу під час виділення одного шару в групі.

3 Виконайте одну з таких дій:

- У вікні документа перетягніть будь-який об'єкт на один із виділених шарів. (Усі об'єкти на шарі переміщуються разом).
- Щоб перемістити об'єкти на 1 піксель, натискайте клавіші зі стрілками на клавіатурі.
- Щоб перемістити об'єкти на 10 пікселів, натискайте клавіші зі стрілками на клавіатурі, утримуючи Shift.

Вирівнювання об'єктів на різних шарах

Ви можете вирівнювати вміст шарів та груп, застосовуючи інструмент "Переміщення". (Див. Переміщення вмісту шарів на сторінці 294.)

1 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб вирівняти декілька шарів, виділіть шари інструментом "Переміщення" або в палітрі "Шари", або виділіть групу.
- Щоб вирівняти вміст одного або декількох шарі згідно межі виділення, зробіть виділення в зображенні, потім виберіть шари в палітрі "Шари". Використовуйте цей метод, щоб виконувати вирівнювання за будь-якою зазначеною точкою на зображенні.

2 Оберіть "Шар > Вирівняти" або "Шар > Вирівняти шари за виділенням" та виберіть команду з підменю. Ті самі команди доступні у вигляді кнопок вирівнювання на панелі параметрів інструмента "Переміщення".

Верхні краї	**Вирівнює верхній піксель виділених шарів за найвищим пікселем усіх виділених шарів або за верхнім краєм межі виділення.**
Вертикальні центри	**Вирівнює піксель вертикального центру на кожному виділеному шарі за пікселем вертикального центру всіх виділених шарів або за вертикальним центром межі виділення.**
Нижні краї	**Вирівнює нижній піксель виділених шарів за найнижчим пікселем усіх виділених шарів або за нижнім краєм межі виділення.**
Ліві краї	**Вирівнює лівий піксель виділених шарів за лівим пікселем крайнього лівого шару або за лівим краєм межі виділення.**
Горизонтальні центри	**Вирівнює піксель горизонтального центру на кожному виділеному шарі за пікселем горизонтального центру всіх виділених шарів або за горизонтальним центром межі виділення.**
Праві краї	**Вирівнює правий піксель зв'язаних шарів за крайнім правим пікселем усіх виділених шарів або за правим краєм межі виділення.**

Також див.

Автоматичне вирівнювання шарів зображення на сторінці 295

Рівний розподіл шарів та груп

1 Виберіть три або більше шарів.

2 Оберіть "Шар > Розподілити" та виберіть команду. Або виберіть інструмент "Переміщення" і клацніть на кнопці розподілу на смузі параметрів.

Верхні краї	**Розподіляє шари рівномірно, починаючи з верхнього пікселя кожного шару.**
Вертикальні центри	**Розподіляє шари рівномірно, починаючи з пікселя вертикального центру кожного шару.**
Нижні краї	**Розподіляє шари рівномірно, починаючи з нижнього пікселя кожного шару.**
Ліві краї	**Розподіляє шари рівномірно, починаючи з лівого пікселя кожного шару.**
Горизонтальні центри	**Розподіляє шари рівномірно, починаючи з пікселя горизонтального центру кожного шару.**
Праві краї	**Розподіляє шари рівномірно, починаючи з правого пікселя кожного шару.**

Автоматичне вирівнювання шарів зображення

Команда "Автовирівнювання шарів" дозволяє автоматично вирівняти шари, базуючись на однаковому вмісті різних шарів (наприклад, на кутах та краях). Ви можете призначити один шар для посилання або дозволити Photoshop вибрати цей шар автоматично. Інші шари буде вирівняно з шаром для посилання таким чином, що відповідний зміст шарів перекриватиметься.

Використання команди "Автовирівнювання шарів" дозволяє комбінувати зображення кількома способами:

- Заміна або видалення частин зображень, що мають однаковий фон. Після вирівнювання зображень використовуйте ефекти маскування або накладання, щоб скомбінувати частини кожного зображення в одне зображення.
- Об'єднання зображень, які мають вміст, що накладається.
- Кадри відеокадрів, знятих на статичному фоні, можна перетворювати в шари, а потім додавати чи видаляти вміст на кількох кадрах.

1 Скопіюйте або розмістіть в одному документі зображення, які необхідно вирівняти.

Кожне зображення знаходитиметься на окремому шарі. Див. Дублювання шарів на сторінці 290.

Завантажити кілька зображень на шари можна за допомогою сценарію. Виберіть "Файл > Сценарії > Завантаження файлів у стос".

2 (При потребі) На палітрі "Шари" створіть шар для посилання, заблокувавши його. Див. Блокування шарів на сторінці 297. Якщо шар для посилання не буде встановлено, Photoshop проаналізує всі шари та вибере шар у центрі кінцевої композиції для використання у якості посилання.

3 Виберіть решту шарів, які необхідно вирівняти.

Для вибору кількох суміжних шарів у палітрі, клацайте на них, утримуючи Shift. Для вибору несуміжних шарів клацайте, утримуючи Ctrl (Windows) або Option (Mac OS).

Примітка: *Не вибирайте коригуючі шари, векторні шари або смарт-об'єкти, оскільки вони не містять інформації, необхідної для вирівнювання.*

4 Виберіть "Правка > Автовирівнювання шарів" та оберіть параметр вирівнювання. Для об'єднання кількох зображень, що мають області, які накладаються (наприклад, для створення панорами), використовуйте параметр "Автоматично", "Перспектива" або "Циліндричний". Для вирівнювання відсканованих зображень зі зсунутим вмістом використовуйте параметр "Тільки для переміщення".

Авто	**Photoshop проаналізує вихідні зображення і застосує до них макет "Перспектива" або "Циліндричний" залежно від того, який з макетів допоможе виготовити краще складене зображення.**
Перспектива	**Створює узгоджене складене зображення шляхом використання одного з вихідних зображень (за замовчуванням - середнього) у якості зображення для посилання. Інші зображення трансформуються (переміщуються, розтягуються або нахиляються) таким чином, щоб на всіх шарах співпадав вміст, що накладається.**
Циліндричний	**Зменшує викривлення у формі краватки-метелика, яке може виникнути під час використання макета "Перспектива", шляхом відображення кожного зображення як на розгорнутому циліндрі. Вміст, що накладається, так само співпадає на усіх шарах. Зображення для посилання розміщується у центрі. Цей макет оптимально підходить для створення широких панорам.**
Тільки для переміщення	**Вирівнює шари та суміщає вміст, що накладається, але не трансформує (не розтягує та не нахиляє) жодного з вихідних шарів.**

Після виконання автоматичного вирівнювання можна використати "Правка > Вільне трансформування" для більш точного регулювання вирівнювання або виконання коригування тонів для вирівнювання різниці експозиції між шарами, потім шари можна об'єднати в одне складене зображення.

Відео щодо вирівнювання шарів за вмістом див. на www.adobe.com/go/vid0014_ua.

Також див.

Сполучання декількох зображень у груповий портрет на сторінці 331

Стоси зображень (Photoshop Extended) на сторінці 613

Автоматичне накладання шарів

При об'єднанні або комбінуванні зображень для створення складених зображень, різниця в експозиції між вихідними зображеннями може спричинити появу стикових візерунків або невідповідностей на складеному зображенні. Для створення плавних переходів на кінцевих зображеннях використовуйте команду "Автоматичне накладання шарів".

Примітка: *Команда "Автоматичне накладання шарів" доступна тільки для RGB-зображень та зображень у градаціях сірого.*

1. Скопіюйте або розмістіть в одному документі зображення, які необхідно комбінувати.

   Кожне зображення знаходитиметься на окремому шарі. Див. Дублювання шарів на сторінці 290.

2. Вирівняйте шари таким чином, щоб однакові області накладалися.

   Вирівнювання можна виконати вручну або за допомогою команди "Автовирівнювання шарів". Див. Автовирівнювання шарів зображення на сторінці 295.

3. Поки шари виділено, виберіть "Правка > Автоматичне накладання шарів".

Команда "Автоматичне накладання шарів" застосує, якщо необхідно, шар-маски до кожного шару, щоб вирівняти пере- чи недоекспоновані області або різницю вмісту, та створити складене зображення без стикових візерунків.

Також див.

Сполучання декількох зображень у груповий портрет на сторінці 331

Створення панорамних зображень на сторінці 244

Обертання шару

1. На панелі "Шари" виділіть шар, який бажаєте обернути.
2. Якщо на зображенні щось виділене, оберіть "Виділення > Зняти".
3. Оберіть "Правка > Трансформування > Поворот". З'явиться рамка, що визначає межі шару (т.з. рамка розміру).
4. Пересуньте курсор за межі рамки розміру (курсор перетворюється на зігнуту двосторонню стрілку), потім перетягніть. Натисніть Shift, щоб зберігати приріст кута 15° під час повороту.
5. Коли результат вас задовольнить, натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS), або клацніть на позначці на панелі параметрів. Щоб скасувати обертання, натисніть Esc або клацніть на значку "Скасувати трансформацію" на панелі параметрів.

Також див.

Поворот або віддзеркалення цілого зображення на сторінці 196

Масштаб, поворот, нахил, деформація, застосування перспективи або викривлення на сторінці 220

Замикання шарів

Ви можете замикати шари цілком або частково, щоб захистити їх вміст. Наприклад, ви можете забажати замкнути шар цілком, коли закінчите працювати над ним. Ви можете забажати замкнути шар частково, якщо він має належну прозорість та стилі, але ви все ще розмірковуєте з приводу розташування. Коли шар замкнуто, праворуч від назви шару з'являється значок замикання. Значок замикання є суцільним, коли шар замкнуто повністю, та порожнім, коли шар замкнуто частково.

Замикання всіх властивостей шару або групи

1 Виберіть шар або групу.

2 Клацніть на параметрі "Замкнути всі" на панелі "Шари".

Примітка: *Шари у замкнутій групі показуються тьмяним значком замикання .*

Часткове замикання шару

1 Виберіть шар.

2 Клацніть на одному або декількох параметрах замикання на панелі "Шари".

Замкнути прозорість	**Обмежує редагування непрозорими частинами шару. Цей параметр еквівалентний до параметра "Зберігати прозорість" у попередніх версіях Photoshop.**
Замкнути зображення	**Запобігає змінам пікселів шару інструментами фарбування.**
Замкнути позицію	**Запобігає пересуванню пікселів шару.** ***Примітка: Для текстових та фігурних шарів "Замкнути прозорість" та "Замкнути зображення" вибираються автоматично і не можуть бути зняті.***

Застосування параметрів замикання до вибраних шарів або групи

1 Виділіть декілька шарів або групу.

2 Оберіть "Заблокувати шари" або "Заблокувати всі шари в групі" в меню "Шари" або в меню палітри "Шари".

3 Виберіть параметри замикання і натисніть кнопку "OK".

Керування шарами

Перейменування шару або групи

Коли ви додаєте шари до зображення, корисно давати їм назви, що відбивають їх вміст. Описові назви дозволяють легко ідентифікувати шари на палітрі.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть на назві шару або групи на панелі "Шари" та введіть нову назву.
- Натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS) та двічі-клацніть на шарі (не на його назві чи мініатюрі) на панелі "Шари". Введіть нову назву у текстовому полі "Назва" і клацніть на "OK".
- Виділіть шар або групу та оберіть "Властивості шару" або "Властивості групи" в меню "Шари" або в меню палітри "Шари". Введіть нову назву у текстовому полі "Назва" і клацніть на "OK".

Присвоєння кольору шарові або групі

Колірне кодування шарів або груп допомагає вам знаходити відповідні шари в панелі "Шари".

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виділіть шар або групу та оберіть "Властивості шару" або "Властивості групи" в меню "Шари" або в меню палітри "Шари".
- Натисніть Alt (Windows) або Option (Mac OS) та двічі-клацніть на шарі (не на його назві чи мініатюрі) на панелі "Шари".

2 Оберіть колір зі спливного меню "Колір" і клацніть на "OK".

Растеризування шарів

Ви не можете застосовувати фарбувальні інструменти або фільтри до шарів, що містять векторні дані (текстові шари, фігурні шари, векторні маски або смарт-об'єкти). Проте ви можете растеризувати ці шари, щоб перетворити їх вміст на пласке растрове зображення.

❖ Виділіть шари, які бажаєте растеризувати, оберіть "Шар > Растеризувати", потім виберіть параметр з підменю:

Текст	**Растеризує текст на текстовому шарі. Не растеризує решту векторних даних на шарі.**
Фігура	**Растеризує фігурний шар.**
Заливка вмісту	**Растеризує заливку на фігурному шарі, залишаючи векторну маску.**
Векторна маска	**Растеризує векторну маску на шарі, перетворюючи її на шар-маску.**
Смарт-об'єкт	**Перетворює смарт-об'єкт на растровий шар.**
Відео	**Растеризує поточний відео-кадр, перетворюючи на шар зображення.**
Шар	**Растеризує всі векторні дані на виділених шарах.**
Усі шари	**Растеризує всі шари, що містять векторні та згенеровані дані.**

Примітка: *Щоб растеризувати зв'язані шари, виділіть зв'язаний шар, оберіть "Шар > Виділити зв'язані шари", потім растеризуйте виділені шари.*

Вилучення шару або групи

Вилучення непотрібних шарів дозволяє зменшити розмір файла зображення.

1 Виділіть один або декілька шарів або груп на палітрі "Шари".

2 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб вилучити з підтверджувальним повідомленням, клацніть на значку "Вилучити". Або оберіть "Шар > Вилучити > Шар" або "Вилучити шар" чи "Вилучити групу" з меню палітри "Шари".
- Щоб вилучити шар або групу без підтвердження, перетягніть його/її на значок "Вилучити", утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на значку "Вилучити" або натисніть клавішу Delete, коли активовано інструмент "Переміщення".
- Щоб вилучити приховані шари, оберіть "Шари > Вилучити > Сховані шари".

Щоб вилучити зв'язані шари, виділіть зв'язаний шар, оберіть "Шар > Виділити зв'язані шари", потім вилучіть шари.

Експорт шарів

Ви можете експортувати всі шари або видимі шари до окремих файлів.

❖ Оберіть "Файл > Сценарії > Експортувати шари до файлів".

Стежити за розміром файлу

Розмір файлу залежить від піксельних розмірів зображення та числа шарів, які воно містить. Зображення з більшою кількістю пікселів можуть давати більше подробиць під час друку, проте вони потребують більше місця на диску і їхнє редагування та друк уповільнюються. Ви маєте стежити за розмірами ваших файлів, щоб файли не

ставали занадто великими для ваших цілей. Якщо файл стає завеликим, зменшіть число шарів зображення або змініть його розмір.

❖ Ви можете переглянути відомості про розмір файла зображення внизу вікна програми. Докладнішу інформацію див. у Показ відомостей про файл у вікні документа на сторінці 41.

Об'єднання та штампування шарів

Завершивши працювати над вмістом шарів, ви можете об'єднати їх, щоб зменшити розмір файла зображення. Коли ви об'єднуєте шари, дані верхніх шарів замінюють будь-які дані, що їх перекривають, на нижчих шарах. Перетин усіх прозорих ділянок об'єднаних шарів залишається прозорим.

Примітка: *Ви можете використовувати коригувальний шар або шар заливки в якості цільового шару для об'єднання.*

Окрім об'єднання шарів, ви можете штампувати їх. Штампування дозволяє вам об'єднувати вміст декількох шарів на цільовому шарі, залишаючи решту шарів незмінними.

Примітка: *Записавши об'єднаний документ, ви вже не можете повернутися до роз'єднаного стану; шари об'єднуються назавжди.*

Об'єднання двох шарів або груп

1 Переконайтеся, що шари та групи, які ви бажаєте об'єднати, є видимими.

2 Виділіть шари та групи, які бажаєте об'єднати.

3 Оберіть "Шар > Об'єднати шари".

Примітка: *Ви можете об'єднати два суміжних шари або групи, виділивши верхній елемент і потім обравши "Шар > Об'єднати вниз" або "Об'єднати групу". Ви можете об'єднувати шари, обираючи "Шари > Виділити зв'язані шари" і потім об'єднуючи виділені шари.*

Об'єднання шарів у відсічній масці

1 Сховайте будь-які шари, які не бажаєте об'єднувати.

2 Виділіть базовий шар на відсічній масці. Базовий шар має бути растровим.

3 Оберіть "Об'єднати відсічну маску" з меню "Шари" або меню панелі "Шари".

Докладніші відомості про відсічні маски див. у Шари-маски з відсічними масками на сторінці 330.

Об'єднання всіх видимих шарів і груп в одному зображенні

❖ Оберіть "Об'єднати видимі" з палітри "Шари" або меню панелі "Шари". Усі шари зі значком ока об'єднуються.

Примітка: *Видимий шар повинен бути виділений, щоб дозволити команду "Об'єднати видимі".*

Штампування декількох шарів або зв'язаних шарів

Коли ви штампуєте декілька виділених шарів або зв'язані шари, Photoshop створює новий шар, що має об'єднаний вміст.

1 Виділіть декілька шарів.

2 Натисніть Ctrl+Alt+E (Windows) або Command+Option+E (Mac OS).

Штампування всіх видимих шарів

1 Ввімкніть видимість усіх шарів, які бажаєте об'єднати.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть Shift+Ctrl+Alt+E (Windows) або Shift+Command+Option+E (Mac OS).
- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), оберіть "Шар > "Об'єднати видимі".

Photoshop створює новий шар, що має об'єднаний вміст.

Зведення всіх шарів

Зведення зменшує розмір файла, об'єднуючи всі видимі шари з фоном та відкидаючи приховані шари. Будь-які прозорі ділянки, що залишаються, заповнюються білим. Записавши зведене зображення, ви вже не можете повернутися до незведеного стану; шари об'єднуються назавжди.

Примітка: *Конвертація зображення між певними колірними режимами призводить до зведення файла. Запишіть копію вашого файла з усіма шарами в первісному стані, якщо бажаєте редагувати первісне зображення після перетворення.*

1 Переконайтеся, що всі бажані шари залишаються видимими.

2 Оберіть "Шар > Виконати зведення" або "Виконати зведення" з меню палітри "Шари".

Встановлення непрозорості і змішування

Встановлення непрозорості шару або групи

Непрозорість шару визначає, до якої міри він приховує чи відкриває шар під ним. Шар із непрозорістю 1% здається майже прозорим, а шар із непрозорістю 100% є цілковито непрозорим.

Примітка: *Ви не можете змінювати непрозорість шару фону або замкненого шару. Проте ви можете перетворити шар фону на звичайний шар, що підтримує прозорість. Див. Перетворення фону та шарів на сторінці 289.*

1 Оберіть шар або групу на палітрі "Шари".

2 Виконайте одну з таких дій:

- На палітрі "Шари" введіть значення в текстовому полі "Непрозорість" або перетягніть спливний повзунок "Непрозорість".
- Оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання". Введіть значення в текстовому полі "Непрозорість" або перетягніть спливний повзунок "Непрозорість".
- Оберіть інструмент "Переміщення" і введіть число, що визначає відсоток непрозорості.

  Примітка: *Щоб переглянути параметри накладання для текстового шару, оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання" або оберіть "Параметри накладання" з кнопки "Додати стиль шару" внизу меню палітри "Шари".*

Зазначення непрозорості заливки для шару

На додаток до встановлення непрозорості, що впливає на будь-які стилі шарів та режими накладання, що застосовуються до шару, ви можете зазначити непрозорість заливки для шарів. Непрозорість заливки впливає на пікселі, намальовані на шарі, або на фігурах, намальованих на шарі, не зачіпаючи прозорості жодних ефектів шару, застосованих до нього.

Наприклад, якщо шар містить намальовану фігуру або текст, де використовується ефект тіньового шару, налаштовуйте непрозорість заливки, аби змінити непрозорість самої фігури чи тексту, не змінюючи непрозорість тіні.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- На палітрі "Шари" введіть значення в текстовому полі "Непрозорість заливки" або перетягніть спливний повзунок "Непрозорість заливки".
- Двічі клацніть на мініатюрі шару, виберіть "Шар > Стилі шару > Параметри накладання" та введіть значення у текстове поле "Непрозорість заливки" або перетягніть спливний повзунок "Непрозорість заливки".

  Примітка: *Щоб переглянути параметри накладання для текстового шару, оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання" або оберіть "Параметри накладання" з кнопки "Додати стиль шару" внизу палітри "Шари". Введіть потрібне значення в текстове поле "Непрозорість заливки".*

Встановлює режим накладання для шару або групи.

Режим накладання шару визначає як його пікселі накладатимуться на пікселі під ними на зображенні. Ви можете створити різноманітні спеціальні ефекти за допомогою режимів накладання.

За замовчуванням, режимом накладання групи шарів є "Пропускання", що означає, що група не має власних параметрів накладання. Коли ви вибираєте інший режим накладання для групи, ви фактично змінюєте порядок, в якому складаються компоненти зображення. Спочатку складаються всі шари в групі. Сполучена група далі обробляється як єдине зображення і накладається на решту зображення за вибраним режимом накладання. Відтак, якщо ви обираєте для групи режим накладання, відмінний від "Пропускання", жоден із коригувальних шарів чи режимів накладання всередині групи не застосовуватиметься до шарів поза межами групи.

Примітка: *Для шарів немає режиму накладання "Прозорий". Крім того, для зображень Lab недоступні режими "Освітлення основи", "Затемнення основи", "Заміна темним", "Заміна світлим", "Різниця" та "Виключення". Режими накладання шарів, доступні для 32-бітних файлів - "Звичайний", "Розчинення", "Заміна темним", "Множення", "Лінійний освітлювач (Додавання)", "Заміна кольору темним", "Заміна світлим", "Заміна кольору світлим", "Різниця", "Колірний тон", "Насиченість", "Колір" та "Свічення".*

1 Оберіть шар або групу на палітрі "Шари".

2 Вибір режиму накладання:

- У палітрі "Шари" оберіть параметр зі спливного меню "Режим накладання".
- Оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання", потім оберіть параметр зі спливного меню "Режим накладання".

Відео щодо використання режимів накладання див. на сайті www.adobe.com/go/vid0012_ua.

Також див.

Перелік режимів накладання на сторінці 351

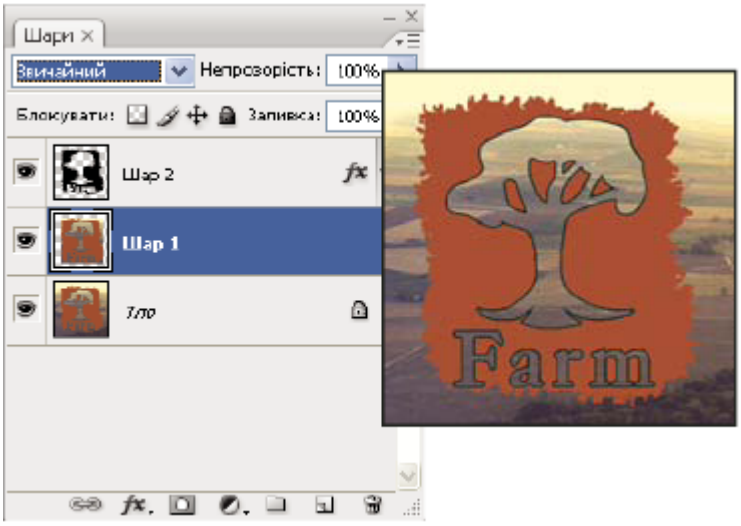
Заливка нових шарів нейтральним кольором

Ви не можете застосовувати певні фільтри (такі як "Ефекти освітлення") до шарів, що не містять пікселів. Вибір "Заливка нейтральним кольором" в діалоговому вікні "Створити шар" розв'язує цю проблему, спочатку заливаючи шар попередньо налаштованим нейтральним кольором. Цей невидимий нейтральний колір призначається відповідно до режиму накладання шару. Якщо жодного ефекту не застосовується, заливка нейтральним кольором не впливає на решту шарів. Параметр "Заливка нейтральним кольором" недоступний для шарів, що використовують режими "Звичайний", "Розчинення", "Жорстке змішування", "Колірний тон", "Насиченість", "Колір" або "Свічення".

Створення вибиття

Параметри вибиття дозволяють вам вказати які шари "протикатимуться", аби відкрити вміст інших шарів. Наприклад, ви можете використати текстовий шар, щоб вибити шар коригування кольору та відкрити частину зображення з первісними кольорами.

Коли ви плануєте ефект вибиття, вам потрібно вирішити які шари створюватимуть форму вибиття, які шари протикатимуться, і які шари відкриватимуться. Якщо ви бажаєте відкрити шар, що не є фоном, ви можете помістити шари, що бажаєте використовувати, в групу або відсічну маску.



Емблема ферми з поверховим вибиттям шару фону

1 Виконайте одну з наступних дій на палітрі "Шари":

- Щоб відкрити фон, поставте шар, що створить вибиття, над шаром, що протикатиметься, і переконайтеся, що нижній шар зображення є шаром фону. (Оберіть "Шар > Створити > Фон із шару", щоб перетворити звичайний шар на шар фону).
- Щоб відкрити шар над фоном, поставте шари, що їх бажаєте проткнути, у групу. Верхній шар у групі протикатиме згруповані шари до наступного шару під групою. Якщо ви бажаєте проткнути все до фону, встановіть режим накладання для групи на "Пропускання" (режим за замовчуванням).
- Щоб відкрити базовий шар відсічної маски, поставте шари, які бажаєте використовувати, у відсічну маску. (Див. Шар-маски з відсічними масками на сторінці 330.) Переконайтеся, що параметр "Накладати відсічні шари як групу" виділено для базового рівня. (Див. Групувати ефекти накладання на сторінці 304).

2 Виділіть верхній шар (шар, що створюватиме вибиття).

3 Щоб показати параметри накладання, двічі клацніть на шарові (будь-де, тільки не на назві та не на мініатюрі шару), оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання", або оберіть "Параметри накладання" в меню палітри "Шари".

Примітка: *Щоб переглянути параметри накладання для текстового шару, оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання" або оберіть "Параметри накладання" з кнопки "Додати стиль шару" внизу меню палітри "Шари".*

4 Виберіть параметр зі спливного меню "Вибиття":

- Виберіть "Поверхове", щоб вибивати лише до першої можливої точки зупинки, такої, як перший шар після групи шарів або базовий шар відсічної маски.
- Виберіть "Глибоке", щоб вибивати до фону. Якщо фону немає, "Глибоке" вибиває до прозорості.

Примітка: *Якщо ви не використовуєте групу шарів або відсічну маску і "Поверхове" і "Глибоке" створюють вибиття, що відкриває шар фону (або прозорість, якщо нижній шар не є шаром фону).*

5 Щоб створити ефект вибиття, виконайте одну з наступних дій:

- Зменшіть непрозорість заливки.
- Скориставшись варіантами в меню "Режим накладання", змініть режим накладання, щоб відкрити нижні пікселі.

6 Клацніть "OK".

Виключення каналів із накладання

Ви можете обмежити ефекти накладання зазначеними каналами, коли накладаєте шар чи групу. Автоматично включаються всі канали. Наприклад, використовуючи зображення RGB, ви можете виключити з накладання червоний канал; у сполученому зображенні змінюються лише зелений та синій канали.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть на мініатюрі шару.
- Оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання".
- Оберіть "Параметри накладання" з кнопки "Додати стиль шару" внизу палітри "Шари".

  Примітка: *Щоб переглянути параметри накладання для текстового шару, оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання" або оберіть "Параметри накладання" з кнопки "Додати стиль шару" внизу меню палітри "Шари".*

2 В частині "Розширене накладання" діалогового вікна "Стиль шару" зніміть виділення з будь-яких каналів, які не бажаєте включати до накладання шару.

Ефекти накладання групи

Автоматично шари у відсічній масці накладаються на нижні шари за режимом накладання найнижчого шару в групі. Проте ви можете вибрати, щоб режим накладання найнижчого шару застосовувався лише до цього шару, що дозволить зберегти первісний вигляд накладання відсічних шарів. (Див. Шар-маски з відсічними масками на сторінці 330.)

Ви також можете застосувати режим накладання шару до ефектів шару, що модифікують непрозорі пікселі, таких як "Внутрішнє світіння шару" або "Накладання кольору", не змінюючи ефектів шару, що змінюють лише прозорі пікселі, таких як "Зовнішнє світіння шару" чи "Тінь".

1 Виділіть шар, який ви бажаєте змінити.

2 Клацніть двічі на мініатюрі шару, оберіть "Параметри накладання" з меню панелі "Шари" або оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання

Примітка: *Щоб переглянути параметри накладання для текстового шару, оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання" або оберіть "Параметри накладання" з кнопки "Додати стиль шару" внизу меню палітри "Шари".*

3 Зазначте обсяг параметрів накладання

- Виберіть "Накласти внутрішні ефекти як групу", аби застосувати режим накладання шару до ефектів шару, що змінюють непрозорі пікселі, таких як "Внутрішнє світіння шару", "Атлас", "Накладання кольору" та "Накладання градієнта".
- Оберіть "Накладати відсічні шари як групу", щоб застосувати режим накладання базового шару до всіх шарів у відсічній масці. Якщо зняти цей параметр, що завжди вибирається автоматично, це збереже первісний режим накладання та вигляд кожного шару в групі.



Додаткові параметри накладання
A. *Емблема ферми і шари мазків фарби кожний із своїм режимом накладання* ***B.*** *Вибрано параметр "Накласти внутрішні ефекти як групу"* ***C.*** *Вибрано параметр "Накладати відсічні шари як групу"*

- Виберіть "Шар-фігура прозорості", щоб обмежити ефекти шарів і вибиття непрозорими ділянками шару. Якщо відмінити цей параметр, що завжди вибирається автоматично, ці ефекти застосовуватимуться по всьому шару.
- Виберіть "Шар-маска ховає ефекти", щоб обмежити ефекти шару ділянкою, визначеною шаром-маскою.
- Виберіть "Векторна маска ховає ефекти", щоб обмежити ефекти шару ділянкою, визначеною векторною маскою.

4 Клацніть "OK".

Зазначення відтінкового діапазону для накладання шарів

Повзунки в діалоговому вікні "Параметри накладання" керують тим, як пікселі з активного шару та з нижнього видимого шару виглядають на кінцевому зображенні. Наприклад, ви можете виключити темні пікселі активного шару або примусити яскраві пікселі нижніх шарів показуватися крізь верхній шар. Також ви можете визначити діапазон частково накладених пікселів, щоб забезпечити плавний перехід між накладеними та ненакладеними ділянками.

1 Двічі клацніть на мініатюрі шару, оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання" або "Додати стиль шару > Параметри накладання" в меню палітри "Шари".

Примітка: *Щоб переглянути параметри накладання для текстового шару, оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання" або оберіть "Параметри накладання" з кнопки "Додати стиль шару" внизу меню палітри "Шари".*

2 В частині "Розширене накладання" діалогового вікна "Стиль шару" оберіть параметр зі спливного меню "Накладати якщо".

- Оберіть "Сірий", щоб встановити діапазон накладання для всіх каналів.
- Оберіть окремий колірний канал (наприклад, червоний, зелений або синій у зображенні RGB), щоб встановити накладання в цьому каналі.

3 Застосовуйте повзунки "Цей шар" та "Нижній шар", щоб встановити діапазон яскравості пікселів, що накладаються, вимірюваний за шкалою від 0 (чорний) до 255 (білий). Перетягніть білий повзунок, щоб встановити найвище значення діапазону. Перетягніть чорний повзунок, щоб встановити найнижче значення діапазону.

Щоб визначити діапазон пікселів, що накладаються частково, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть половину трикутника повзунка. Два значення, що з'являються над розділеним повзунком, показують діапазон часткового накладання.

Зазначаючи діапазони накладання, пам'ятайте про таке:

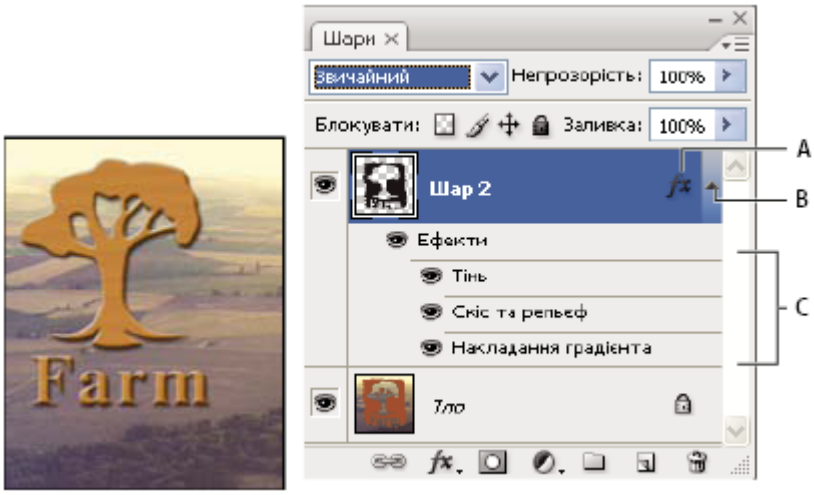
- Використовуйте повзунки "Цей шар", щоб встановити діапазон пікселів на активному шарі, що накладатимуться, а відтак з'являтимуться в остаточному зображенні. Наприклад, якщо ви перетягнете білий повзунок на 235, пікселі зі значеннями яскравості вище за 235 залишатимуться без накладання і виключатимуться з остаточного зображення.
- Використовуйте повзунки "Нижній шар", щоб встановити діапазон пікселів на нижніх видимих шарах, що накладатимуться в остаточному зображенні. Накладені пікселі сполучаються з пікселями активного шару, даючи сполучені пікселі, а ненакладені пікселі показуватимуться крізь верхні ділянки активного шару. Наприклад, якщо ви перетягнете чорний повзунок на 19, пікселі зі значеннями яскравості нижче за 19 залишатимуться без накладання і показуватимуться в остаточному зображенні крізь активний шар.

Ефекти і стилі шарів

Про ефекти і стилі шарів

Photoshop надає різноманітні ефекти, такі як тіні, світіння, скоси, що змінюють вигляд вмісту шару. Ефекти шару зв'язуються із вмістом шару. Коли ви пересуваєте або редагуєте вміст шару, ті самі ефекти застосовуються до зміненого вмісту. Наприклад, якщо ви застосовуєте ефект тіні до текстового шару, а потім додаєте новий текст, тінь автоматично додається і до нового тексту.

Стиль шару є одним або декількома ефектами, застосованими до шару або групи шарів. Ви можете застосувати один із попередньо налаштованих стилів, встановлених у Photoshop, або створити власний стиль, скориставшись діалоговим вікном "Стилі шару". Значок ефектів шару з'являється праворуч від назви шару на палітрі "Шари". Ви можете розгорнути стиль на палітрі "Шари", щоб побачити чи скоригувати ефекти, що утворюють стиль.



На палітрі "Шари" показано шар із декількома застосованими ефектами
***A.** Значок ефектів шару **B.** Клацніть, щоб розгорнути та показати ефекти шару **C.** Ефекти шару*

Коли ви обираєте власний стиль, він стає попередньо налаштованим стилем. Попередньо налаштовані стилі з'являються на палітрі "Стилі" і можуть бути застосовані до шару або групи в одне натискання.

Застосування попередньо налаштованих стилів

Ви можете застосовувати попередньо налаштовані стилі з палітри "Стилі". Стилі шару, що встановлюються разом із Photoshop, згруповано в бібліотеки за функцією. Наприклад, одна бібліотека містить стилі для створення Web-кнопок, інша - стилі для додавання ефектів до тексту. Щоб скористатися цими стилями, вам треба завантажити відповідну бібліотеку. Інформацію щодо завантаження та збереження стилів див. у Створення попередньо налаштованих стилів та керування ними на сторінці 312

Примітка: *Ви не можете застосовувати стилі шарів до фону, замкненого шару або групи.*

Показати палітру "Стилі"

❖ Оберіть "Вікно > Стилі".

Застосування попередньо налаштованого стилю до шару

Зазвичай застосування попередньо налаштованого стилю замінює поточний стиль шару. Проте ви можете додавати атрибути другого стилю до атрибутів поточного стилю.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на стилі в палітрі "Стилі", щоб застосувати його до поточно виділених шарів.
- Перетягніть стиль із палітри "Стилі" на шар на палітрі "Шари".
- Перетягніть стиль з палітри "Стилі" до вікна документа і відпустіть кнопку миші, коли курсор стане над вмістом шару, до якого ви бажаєте застосувати стиль.

  Примітка: *Утримуйте Shift, клацаючи або перетягуючи, щоб додати (а не замінити) стиль до будь-яких наявних ефектів на цільовому шарі.*
- Оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри змішування" і клацніть на слові *Стилі* в діалоговому вікні "Стилі шару" (верхній елемент у списку праворуч в діалоговому вікні). Клацніть на стилі, який бажаєте застосувати, і клацніть на "OK".
- Коли ви використовуєте інструмент "Фігура" в режимі фігурних шарів, виділіть стиль на спливній палітрі на панелі параметрів перед тим, як малювати фігуру.

Застосування стилю з іншого шару

❖ На палітрі "Шари", утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть стиль зі списку ефектів шару на інший шар.

Зміна показу попередньо налаштованих стилів

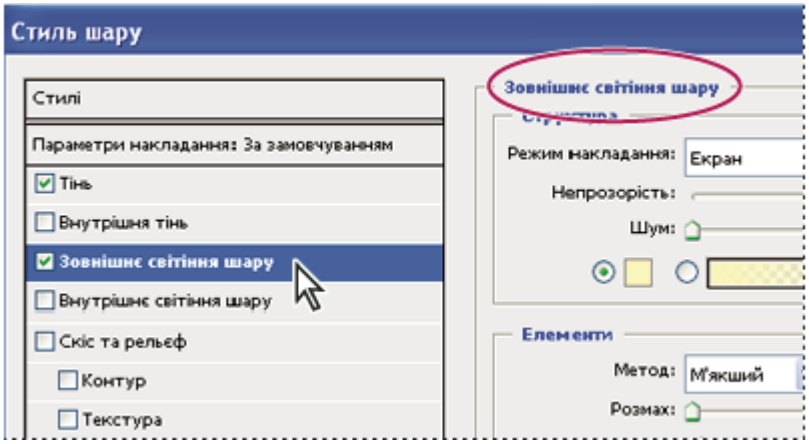
1 Клацніть на трикутникові на палітрі "Стилі", в діалозі "Стилі шару" або на спливній палітрі "Стилі шару" на панелі параметрів.

2 Виберіть параметр відображення в меню палітри:

- "Лише текст", щоб показувати стилі шарів у формі списку.
- "Маленька мініатюра" або "Велика мініатюра", щоб показувати стилі шарів у формі мініатюр.
- "Маленькі мініатюри та назви" або "Великі мініатюри та назви", щоб показувати стилі шарів у списку з мініатюрами виділеного стилю шару.

Огляд діалогового вікна "Стилі шару"

Ви можете редагувати стилі, застосовані до шару, або створювати нові стилі в діалозі "Стилі шару".



Огляд діалогового вікна "Стилі шару". Клацніть на кнопці-прапорці, щоб застосувати поточні параметри без відображення параметрів ефекту. Клацніть на назві ефекту, щоб показати ці параметри.

Ви можете створювати власні стилі, скориставшись одним або декількома з наступних ефектів:
Тінь Додає тінь, що падає за вмістом на шарі.

Внутрішня тінь Додає тінь, що падає в межах країв вмісту шару, надаючи шарові заглибленого вигляду.

"Зовнішнє світіння шару" та "Внутрішнє світіння шару" Додає світіння, що виходить із зовнішніх або внутрішніх країв вмісту шару.

Скіс та рельєф Додає до шару різні комбінації підсвічування й тіні.

Атлас Застосовує внутрішнє затінення, що створює "атласний" вигляд.

"Колір", "Градієнт" та "Перекриття візерунка" Заливає вміст шару кольором, градієнтом чи візерунком.

Обведення Обводить об'єкт на поточному шарі кольором, градієнтом чи візерунком. Зокрема корисний для фігур із різкими краями, таких як текст.

Застосування або редагування власного стилю шару

Примітка: *Ви не можете застосовувати стилі шарів до шару фону, замкненого шару або групи. Щоб застосувати стиль шару до шару фону, спочатку перетворіть фон на звичайний шар.*

1 Виділіть один шар на палітрі "Шари".

2 Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть на шарі, але не на назві та не на мініатюрі шару.
- Клацніть на кнопці "Стилі шару" *fx* внизу палітри "Шари" та виберіть ефект зі списку.
- Виберіть ефект з підменю "Шар > Стиль шару".
- Щоб редагувати наявний стиль, двічі клацніть на ефекті, що показується під назвою шару на палітрі "Шари". (Клацніть на трикутникові біля значка “fx” *fx*, щоб показати ефекти, які містяться в цьому стилі).

3 Встановіть параметри ефекту в діалоговому вікні "Стиль шару". Див. Параметри стилю шару на сторінці 308.

4 Додайте інші ефекти до стилю, якщо потрібно. В діалоговому вікні "Стиль шару" клацніть на кнопці-прапорці ліворуч від назви шару, щоб додати ефект, не виділяючи його.

Ви можете редагувати кілька ефектів, не закриваючи діалогове вікно "Стиль шару". Клацніть на назві ефекту ліворуч у діалоговому вікні, щоб показати його параметри.

Параметри стилю шару

Висота Для ефекту "Скіс та рельєф" цей параметр встановлює висоту джерела світла. Значення 0 еквівалентне рівню землі, 90 - рівню безпосередньо над шаром.

Кут Визначає кут освітлювання, під яким ефект застосовується до шару. Ви можете перетягувати мишею у вікні документа, щоб налаштувати кут ефектів "Тінь", "Внутрішня тінь" або "Атлас".

Згладжування Накладає крайові пікселі контуру або контуру блиску. Цей параметр є найбільш корисним для тіней малого розміру або складних контурів.

Режим накладання Визначає як стиль шару накладається на нижні шари, що включає або не включає активний шар. Наприклад, внутрішня тінь накладається на активний шар, бо цей ефект малюється поверх цього шару, тоді як звичайна тінь накладається лише на шари під активним шаром. У більшості випадків режим за замовчуванням дає найкращі результати для кожного ефекту. Див. Перелік режимів накладання на сторінці 351.

Перекриття Звужує межі матовості ефектів "Внутрішня тінь" або "Внутрішнє світіння шару" перед розмиттям.

Колір Визначає колір тіні, світіння або підсвічування. Ви можете клацнути на полі кольору, щоб вибрати колір.

Контур Із суцільно-кольоровим світінням "Контур" дозволяє вам створювати кільця прозорості. Із градієнтово-залитим світінням "Контур" дозволяє вам створювати відмінності в повторенні кольорів градієнта та непрозорості. Для скосу та рельєфу "Контур" дозволяє надавати форми ребрам, западинам та нерівностям, створеним у процесі застосування рельєфу. Для тіней "Контур" дозволяє зазначати затухання. Докладнішу інформацію див. у Зміна ефектів шару з контурами на сторінці 310.

Відстань Визначає відстань зсуву для ефектів "Тінь" або "Атлас". Ви можете перетягнути мишею у вікні документа, щоб налаштувати відстань зсуву.

Глибина Визначає глибину скосу. Також визначає глибину візерунка.

Використовувати глобальне освітлення Цей параметр дозволяє вам встановити один "головний" кут освітлення, що буде доступний для всіх ефектів шару, що використовують затінення: "Тінь", "Внутрішня тінь", "Скіс та рельєф". У будь-якому з цих ефектів, якщо вибрано "Використовувати глобальне освітлення" і встановлено кут освітлення, цей кут стає глобальним кутом освітлення. Будь-який інший ефект з вибраним параметром "Використовувати глобальне освітлення" автоматично успадковує те саме налаштування кута. Якщо параметр "Використовувати глобальне освітлення" вимкнено, встановлений кут освітлення є "локальним" і застосовується лише до цього ефекту. Також ви можете встановити кут глобального освітлення, вибравши "Стиль шару > Глобальне освітлення".

Контур блиску Створює блискучий металевий вигляд. Контур блиску застосовується після створення скосу чи рельєфу.

Градієнт Визначає градієнт ефекту шару. Клацніть на градієнті, щоб відкрити редактор градієнтів, або клацніть на перевернутій стрілці і оберіть градієнт на спливній палітрі. Ви можете редагувати градієнт або створити новий за допомогою редактора градієнтів. Ви можете редагувати колір або непрозорість у палітрі "Накладання градієнта" так само, як ви редагуєте їх у редакторі градієнтів. Для деяких ефектів ви можете встановлювати додаткові параметри градієнта. "Перекидання" віддзеркалює орієнтацію градієнта, "Вирівняти з шаром" застосовує рамку розміру шару, щоб розрахувати градієнтну заливку, "Масштаб" масштабує накладання градієнта. Також ви можете пересунути центр градієнта, клацнувши та перетягнувши у вікні зображення. "Стиль" встановлює форму градієнта.

Режим підсвічування або тіні Визначає режим накладання скосу чи рельєфу - підсвічування або тінь.

Коливання Змінює накладання кольору та непрозорості градієнта.

Шар вибиває тінь Керує видимістю тіні на напівпрозорому шарі.

Шум Встановлює число випадкових елементів у непрозорості світіння або тіні. Введіть значення або перетягніть повзунок.

Непрозорість Встановлює непрозорість ефекту шару. Введіть значення або перетягніть повзунок.

Візерунок Визначає візерунок ефекту шару. Клацніть на спливній палітрі та виберіть візерунок. Клацніть на кнопці "Створити попереднє налаштування"  , щоб створити новий попередньо налаштований візерунок на основі поточних властивостей. Клацніть на "Притягнути до початку", щоб зробити початок візерунку тим самим, що й початок документа (якщо вибрано "Зв'язати з шаром"), або помістити початок у верхній лівий кут шару (якщо "Зв'язати з шаром" не вибрано). Оберіть "Зв'язати з шаром", якщо бажаєте, щоб візерунок рухався разом із шаром, коли шар рухається. Перетягніть повзунок "Масштаб" або введіть значення розміру візерунка. Перетягніть візерунок, щоб розташувати його на шарі; положення можна скинути кнопкою "Притягнути до початку". Параметр "Візерунок" недоступний, якщо жодних візерунків не завантажено.

Положення Визначає положення ефекту обведення, такого як "Зовні", "Всередині" або "Центр".

Діапазон Визначає, яка частина або діапазон світіння призначена для контуру.

Розмір Визначає кількість розмиття або розмір тіні.

Пом'якшення Розмиває результат затінення, щоб зменшити небажані артефакти.

Джерело Визначає джерело внутрішнього світіння. Виберіть "Центр", щоб застосувати світіння, що випромінюється від центру вмісту шару, або "Край", щоб застосувати світіння, що випромінюється з внутрішнього краю вмісту шару.

Розмах Розширює межі матовості до розмиття.

Стиль Визначає стиль скосу: "Внутрішній скіс" створює скіс на внутрішніх краях вмісту шару, "Зовнішній скіс" - на зовнішніх краях, "Рельєф" імітує ефект тиснення вмісту шару на нижніх шарах, "Подушка" імітує ефект штампування країв вмісту шару на нижніх шарах, "Рель'єф обведенням" обмежує рельєфність межами ефекту обведення, застосованого до шару. (Ефект "Рель'єф обведенням" не є видимим, якщо до шару не застосовано жодного обведення).

Метод "Згладжування", "Жорсткий різець" та "М'який різець" доступні для ефектів скосу та рельєфу; "М'якіший" та "Точний" застосовуються до ефектів "Внутрішнє світіння шару" та "Зовнішнє світіння шару".
• **Згладжування** Трохи розмиває краї матовості, є корисним для всіх типів матовості незалежно від м'якості чи жорсткості її країв. Не зберігає детальні риси за великих розмірів.

• **Жорсткий різець** Застосовує метод вимірювання відстані і є здебільшого корисним на матовості з різким краєм зі згладжених фігур, таких як текст. Зберігає детальні риси краще, ніж метод "Згладжування".

• **М'який різець** Застосовує модифікований метод вимірювання відстані, і хоча він не є таким точним, як "Жорсткий різець", він є більш корисним для більшого діапазону матовості. Зберігає риси краще, ніж метод "Згладжування".

• **М'якіший** Застосовує розмиття і є корисним для всіх типів матовості, незалежно від гладкості чи різкості країв. За великих розмірів "М'якіший" не зберігає детальні риси.

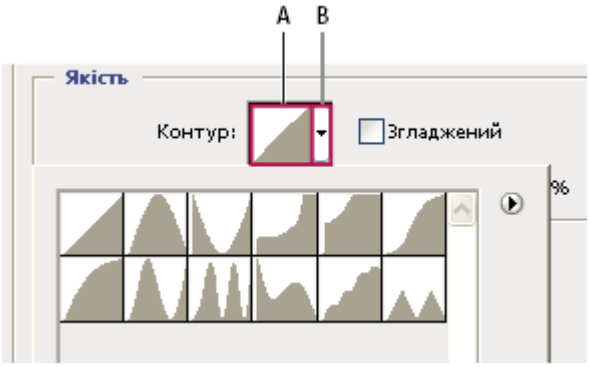
• **Точний** Застосовує метод вимірювання відстані для створення світіння і є здебільшого корисним на матовості з різким краєм зі згладжених фігур, таких як текст. Зберігає риси краще, ніж метод "М'якіший".

Текстура Накладає текстуру. Скористайтеся "Масштабом", щоб масштабувати розмір текстури. Оберіть "Зв'язати з шаром", якщо бажаєте, щоб текстура рухалася разом із шаром, коли шар рухається. "Інверсія" інвертує текстуру. "Глибина" змінює ступінь і напрямок (вгору/вниз), за яким накладається текстура. "Притягнути до початку" робить початок візерунка тим самим, що й початок документа (якщо не вибрано "Зв'язати з шаром") або поміщає початок у верхній лівий кут шару (якщо "Зв'язати з шаром" вибрано). Перетягніть текстуру, щоб розташувати її на шарі.

Зміна ефектів шару з контурами

Коли ви створюєте власні стилі шару, ви можете використовувати контури, щоб контролювати форму ефектів "Тінь", "Внутрішня тінь", "Внутрішнє світіння шару", "Зовнішнє світіння шару", "Скіс та рельєф", "Атлас" у даному діапазоні. Наприклад, контур "Лінійний" на ефекті "Тінь" спричиняє випадіння непрозорості в лінійному переході. Використовуйте контур "Власний", щоб створити унікальний перехід тіней.

Ви можете вибирати, скидати, вилучати або змінювати попередній перегляд контурів на спливній палітрі "Контур" та в менеджері попередніх налаштувань.



Подробиці діалогового вікна "Стиль шару" для ефекту "Тінь"
A. *Клацніть, щоб показати діалогове вікно "Редактор контурів".* ***B.*** *Клацніть, щоб показати спливну палітру.*

Створення власного контуру

1 Виділіть ефект "Тінь", "Внутрішня тінь", "Внутрішнє світіння шару", "Зовнішнє світіння шару", "Скіс та рельєф", "Контур" або "Атлас" у діалоговому вікні "Стиль шару".

2 Клацніть на мініатюрі контуру в діалоговому вікні "Стиль шару".

3 Клацніть на контурі, щоб додати точки, та перетягніть, щоб налаштувати контур. Або введіть значення для вводу і виводу.

4 Щоб створити різкий кут замість плавної кривої, виділіть точку і клацніть "Кут".

5 Щоб записати контур у файл, клацніть на "Записати" та назвіть контур.

6 Щоб записати контур як попереднє налаштування, оберіть "Створити".

7 Клацніть "OK". Нові контури додаються внизу спливної палітри.

Завантаження контуру

❖ Клацніть на контурі в діалоговому вікні "Стиль шару" і в діалоговому вікні "Редактор контурів", оберіть "Завантажити". Перейдіть до теки, що містить бажану для завантаження бібліотеку контурів, і клацніть на "Відкрити".

Вилучення контуру

❖ Клацніть на перевернутій стрілці поряд із поточно виділеним контуром, щоб показати спливну палітру. Натискаючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на контурі, який бажаєте вилучити.

Встановлення кута глобального освітлення для всіх шарів

Використання глобального освітлення робить вигляд звичайних джерел світла на зображенні сяючим.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Оберіть "Шар > Стиль шару > Глобальне освітлення". В діалоговому вікні "Глобальне освітлення", введіть значення або перетягніть радіус кута, щоб встановити кут і висоту, потім клацніть на "OK".
- В діалоговому вікні "Стиль шару" для ефектів "Тінь", "Внутрішня тінь" або "Скіс" виберіть "Використовувати глобальне освітлення". Введіть значення "Кута" або перетягніть повзунок, потім клацніть на "OK".

  Глобальне освітлення застосовується для кожного шару, що використовує кут глобального освітлення.

Показ та приховування стилів шару

Якщо шар має стиль, значок “fx” fx з'являється праворуч від назви шару на палітрі "Шари".

Приховування або показ всіх стилів шару на зображенні

❖ Оберіть "Шар > Стиль шару > Сховати всі ефекти" або "Показати всі ефекти".

Розгортання або згортання стилів шару на палітрі "Шари"

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на трикутникові поряд із значком стилів шару fx, щоб розгорнути список ефектів шару, застосованих до цього шару.
- Клацніть на трикутникові, щоб згорнути ефекти шару.
- Щоб розгорнути або згорнути всі стилі шару, застосовані до групи, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на трикутникові або перевернутому трикутникові групи. Стилі шару, застосовані до всіх шарів у групі, відповідно розгортаються або згортаються.

Створення попередньо налаштованих стилів та керування ними

Ви можете створити власний стиль і записати його як попереднє налаштування, надалі доступне на панелі "Стилі". Ви можете записати попередньо налаштовані стилі в якусь бібліотеку та завантажувати їх або вилучати на панелі "Стилі" за потребою.

Створення нового попередньо налаштованого стилю

1 На палітрі "Шари" виділіть шар, що містить стиль, який ви бажаєте записати як попереднє налаштування.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на порожній ділянці палітри "Стилі".
- Натиснувши Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на кнопці "Створити елемент" внизу палітри "Стилі".
- Оберіть "Створити стиль" з меню палітри "Стилі".
- Оберіть "Шар > Стиль шару > Параметри накладання" та клацніть на "Створити стиль" у діалозі "Стиль шару".

3 Введіть назву попередньо налаштованого стилю, задайте параметри стилю та клацніть на "OK".

Перейменування попередньо налаштованого стилю

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть на стилі на палітрі "Стилі". Якщо в палітрі "Стилі" встановлено показувати стилі як мініатюри, введіть нове ім'я в діалоговому вікні та клацніть на "OK". Або наберіть нову назву безпосередньо в палітрі "Стилі" і потім натисніть клавішу Enter (Windows) або Return (Mac OS).
- Виділіть стиль в частині "Стилі" діалогового вікна "Стилі шару". Потім оберіть "Перейменувати стиль" у спливному меню, введіть нову назву і клацніть на "OK".
- Інструментом "Фігура" чи "Перо" виділіть стиль на спливній палітрі "Стиль шару" на панелі параметрів. Оберіть "Перейменувати стиль" у меню спливної палітри.

Вилучення попередньо налаштованого шару

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть стиль на значок "Вилучити" внизу палітри "Стилі".
- Натискаючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на стилі шару на палітрі "Стилі".
- Виділіть стиль в частині "Стилі" діалогового вікна "Стилі шару". (Див. Застосування попередньо налаштованих стилів на сторінці 307). Оберіть "Вилучити стиль" у спливному меню.
- Інструментом "Фігура" чи "Перо" виділіть стиль на спливній палітрі "Стиль шару" на панелі параметрів. Оберіть "Вилучити стиль" у меню спливної палітри.

Збереження набору попередньо налаштованих стилів у вигляді бібліотеки

1 Виконайте одну з таких дій:

- Оберіть "Записати стилі" в меню палітри "Стилі".
- Виділіть стилі ліворуч у діалоговому вікні "Стилі шару". Оберіть "Записати стилі" у спливному меню.
- Клацніть інструментом "Фігура" чи "Перо" на мініатюрі стилю на панелі параметрів. Оберіть "Записати стилі" у меню спливної панелі.

2 Оберіть знаходження для бібліотеки стилів, наберіть повну назву, клацніть на "Записати".

Бібліотеку можна зберегти будь-де. Проте, якщо ви розміщуєте файл бібліотеки у теці Presets/Styles у місці збереження стандартних попередньо налаштованих параметрів, назва бібліотеки з'явиться внизу меню палітри "Стилі", щойно ви перезапустите програму.

Примітка: *Також ви можете скористатися менеджером попередніх налаштувань, щоб перейменовувати, вилучати та зберігати бібліотеки попередньо налаштованих стилів.*

Завантаження бібліотеки попередньо налаштованих стилів

1 Клацніть на трикутникові на палітрі "Стилі", в діалоговому вікні "Стиль шару" або на спливній палітрі "Стиль шару" на панелі параметрів.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Оберіть "Завантажити стилі", щоб додати бібліотеку до поточного списку. Виберіть файл бібліотеки, яку бажаєте використовувати, і клацніть на "Завантажити".
- Оберіть "Замінити стилі", щоб замінити поточний список на іншу бібліотеку. Виберіть файл бібліотеки, яку бажаєте використовувати, і клацніть на "Завантажити".
- Оберіть файл бібліотеки (показується внизу меню палітри). Клацніть на "OK", щоб замінити поточний список, або "Приєднати", щоб приєднати до поточного списку.

3 Щоб повернутися до стандартної бібліотеки попередньо налаштованих стилів, оберіть "Скинути стилі". Ви можете або замінити поточний список, або приєднати стандартну бібліотеку до поточного списку.

Примітка: *Також ви можете скористатися менеджером попередніх налаштувань, щоб завантажувати або скидати бібліотеки стилів. Див. Про менеджер попередніх налаштувань на сторінці 48.*

Копіювання стилів шару

Копіювання і вставлення стилів - це простий шлях застосування тих самих ефектів до декількох шарів.

Копіювання стилів шарів між шарами

1 У палітрі "Шари" виділіть шар, що містить стилі, які ви бажаєте скопіювати.

2 Оберіть "Стиль > Стиль шару > Копіювати стиль шару".

3 Виберіть цільовий шар на палітрі, оберіть "Шар > Стиль шару > Вставити стиль шару".

Вставлений стиль шару заміняє наявний стиль шару на цільовому шарі або шарах.

Копіювання стилів шарів між шарами перетягуванням

❖ Виконайте одну з таких дій:

- На палітрі "Шари", утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть один ефект шару з одного шару до іншого, щоб дублювати цей ефект, або перетягніть панель "Ефекти" з одного шару на інший, щоб дублювати стиль шару.
- Перетягніть один або декілька ефектів шару з палітри "Шари" на зображення, щоб застосувати отриманий стиль шару до найвищого шару на палітрі "Шари", що містить пікселі у точці відпускання кнопки миші.

Масштабування ефекту шару

Стиль шару може бути точно налаштований на бажану роздільну здатність і риси заданого розміру. Використання "Масштабування ефектів" дозволяє масштабувати ефекти у стилі шару, не масштабуючи об'єкти, до яких цей стиль шару застосовується.

1 Виділення шарів у палітрі "Шари".

2 Оберіть "Шар > Стиль шару > Масштабувати ефекти".

3 Введіть число відсотків або перетягніть повзунок.

4 Оберіть "Попередній перегляд", щоб переглянути зміни на зображенні.

5 Клацніть "OK".

Вилучення ефектів шару

Ви можете вилучати окремі ефекти зі стилю, застосованого до шару, або вилучити весь стиль із шару.

Вилучення ефекту зі стилю

1 На панелі "Шари" розгорніть стиль шару, щоб побачити його ефекти.

2 Перетягніть ефект на значок "Вилучити".

Вилучення стилю з шару

1 На палітрі "Шари" виділіть шар, що містить стиль, який бажаєте вилучити.

2 Виконайте одну з таких дій:

- На панелі "Шари" перетягніть панель "Ефекти" на значок "Вилучити".
- Оберіть "Стиль > Стиль шару > Очистити стиль шару".
- Виділіть шар, клацніть на кнопці "Очистити стиль" внизу палітри "Стилі".

Перетворення стилю шару на шари зображення

Щоб персоналізувати або точно налаштувати вигляд стилів шару, ви можете перетворити стилі шару на звичайні шари зображення. Після того, як ви перетворите стиль шару на шари зображення, ви можете покращити результат замальовуванням або застосуванням команд та фільтрів. Проте ви не зможете надалі редагувати стиль шару на вихідному шарі, і стиль шару надалі не оновлюватиметься зі змінами вихідного шару зображення.

Примітка: *Вигляд, одержаний із шарами, створеними за цим методом, може не точно збігатися з версією, в якій використовуються стилі шарів. Ви можете побачити сигнал, коли ви створюєте нові шари.*

1 На палітрі "Шари" виділіть шар, що містить стиль шару, який ви бажаєте перетворити.

2 Оберіть "Шар > Стиль шару > Створити шари".

Тепер ви можете змінювати і перекладати нові шари так само, як і звичайні шари. Деякі ефекти, наприклад, "Внутрішнє світіння шару", перетворюються на шари у відсічній масці.

Також ви можете перетягнути стиль шару на кнопку "Створити шар" внизу палітри "Шари", щоб згенерувати новий шар з наявного стилю.

Коригувальні шари та шари заливки

Про коригувальні шари та шари заливки

Коригувальний шар застосовує коригування кольору і відтінку до вашого зображення, не змінюючи назавжди значення пікселів. Наприклад, замість прямого коригування шарів або кривих у вашому зображенні, ви можете створити коригувальний шар для шарів або кривих. Коригування кольору та відтінку запам'ятовуються на коригувальному шарі і застосовуються до всіх шарів нижче. Ви можете відкинути зміни і відновити вихідне зображення в будь-який час.

Вибір коригувального шару відповідає командам в меню "Зображення > Коригування": якщо вибрати коригувальний шар на палітрі "Шари", відкривається те ж діалогове вікно, що і для відповідної команди меню. Ви можете повторно відкрити діалогове вікно параметрів для коригування, двічі клацнувши на мініатюрі коригувального шару на палітрі "Шари".

Шари заливки дозволяють вам заливати шар суцільним кольором, градієнтом або візерунком. На відміну від коригувальних шарів, шари заливки не впливають на шари під ними.

Коригувальні шари забезпечують такі переваги:

- Неруйнівні правки. Ви можете спробувати різні параметри та повторно відредагувати коригувальний шар у будь-який час. Також ви можете зменшити ефект коригування, зменшуючи непрозорість коригувального шару.
- Знижуються втрати даних зображення через комбінування декількох коригувань. Кожного разу, коли ви безпосередньо коригуєте значення пікселів, ви втрачаєте певні дані зображення. Ви можете використовувати декілька коригувальних шарів і робити дрібні коригування. Photoshop комбінує всі коригування перед тим, як застосувати їх до зображення.
- Вибіркове редагування. Малюйте на масці зображення коригувального шару, щоб застосувати коригування до частини зображення. Згодом ви зможете контролювати як коригуватимуться частини зображення, повторно редагуючи шар-маску. Ви можете змінювати коригування, малюючи на масці різними відтінками сірого.
- Можливість застосовувати коригування до декількох зображень. Копіюйте і вставляйте коригувальні шари з одного зображення до іншого, щоб застосувати ті самі коригування кольору й відтінку.

Коригувальні шари збільшують розмір файла, хоча й не більше за інші шари. Якщо ви працюєте з багатьма шарами, ви можете зменшити розмір файла, зливаючи коригувальні шари у шари піксельного вмісту. Коригувальні шари мають багато з тих характеристик, що й решта шарів. Ви можете регулювати їх непрозорість і режим накладання, а також ви можете групувати їх, щоб застосовувати коригування до окремих шарів. Ви можете вмикати й вимикати їх видимість, щоб застосовувати їх ефекти або переглядати ці ефекти.



Оригінал (ліворуч); коригувальні шари, застосовані лише до сараю (центр), що виводить деталі сараю; коригувальний шар, застосований до всього зображення (праворуч), що освітлює все зображення та пікселізує хмари

Коригувальний шар впливає на всі шари під ним: ви можете коригувати декілька шарів, роблячи одне коригування, а не коригуючи окремо кожний шар.

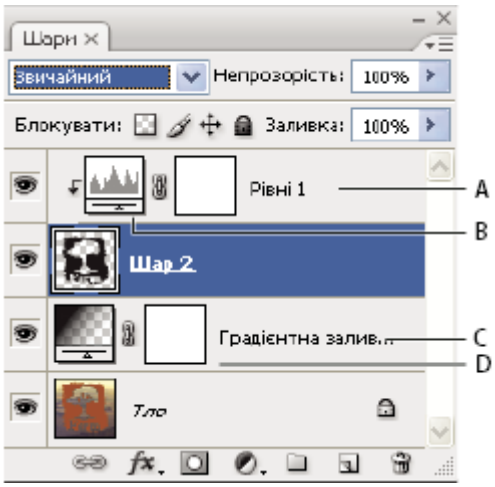
Також див.

Коригування кольору й відтінку на сторінці 152

Створення коригувальних шарів та шарів заливки

Коригувальні шари та шари заливки мають ті самі параметри непрозорості та режиму змішування, що й шари зображення. Ви можете реорганізовувати, вилучати, ховати та дублювати їх, як і шари зображення. За замовчуванням, коригувальні шари та шари заливки мають шар-маски, що показує значок маски ліворуч від мініатюри шару. Щоб створити коригувальні шари без шар-масок, змініть цей параметр в діалозі "Параметри палітри "Шари" (оберіть "Параметри палітри" в меню палітри "Шари").

Щоб обмежити ефекти коригувального шару або шару заливки виділеною ділянкою, зробіть виділення, створіть замкнений контур, виділіть його або виділіть наявний замкнений контур. Коли ви використовуєте виділення, ви створюєте коригувальний шар або шар заливки, обмежений шар-маскою. Коли ви використовуєте контур, ви створюєте коригувальний шар або шар заливки, обмежений векторною маскою.



Коригувальні шари та шари заливки
A. *Коригувальний шар, обмежений лише брусованим будинком* ***B.*** *Мініатюра шару* ***C.*** *Шар заливки* ***D.*** *Шар-маска*

Створення коригувального шару

Відомості щодо спеціальних параметрів коригувального шару див. у Коригування кольору й відтінку на сторінці 152.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Клацніть кнопку "Створити коригувальний шар" внизу палітри "Шари" та виберіть тип коригувального шару.
- Виберіть "Шар > Створити коригувальний шар" та виберіть параметр. Назвіть шар, визначте його параметри та натисніть "OK".

Щоб обмежити ефекти коригувального шару групою шарів, створіть з цих шарів відсічну маску. Коригувальні шари можна розміщувати всередині або внизу відсічної маски. В результаті цього, коригування буде обмежене шарами, що входять до групи. (В іншому випадку, можна створити групу шарів, яка використовуватиме режим накладання, відмінний від режиму "Пропускання".)

Створення шару заливки

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Шар > Створити шар заливки" та виберіть параметр. Назвіть шар, визначте його параметри та натисніть "OK".
- Клацніть кнопку "Створити коригувальний шар" внизу палітри "Шари" та виберіть тип шару заливки.

• Чистий колір Виконує заливку коригувального шару поточним кольором переднього плану. Використовуйте палітру кольорів для вибору іншого кольору заливки.

• Градієнт Клацніть на градієнті, щоб відкрити редактор градієнтів, або клацніть на перевернутій стрілці і оберіть градієнт на спливній палітрі. Якщо необхідно, визначте додаткові параметри. "Стиль" встановлює форму градієнта. "Кут" встановлює кут, під яким застосовується градієнт. "Масштаб" змінює розмір градієнта "Перекидання" віддзеркалює орієнтацію градієнта. "Тремтіння" робить менш помітними смугами, додаючи тремтіння до градієнта. "Вирівняти з шаром" використовує рамку розміру шару, щоб розрахувати градієнтну заливку. Можна перетягнути вікно зображення, щоб перемістити цент градієнта.

• Візерунок Клацніть на візерунку та виберіть візерунок із спливної палітри. Натисніть "Масштаб" та введіть значення або перетягніть повзунок. Натисніть "Притягнути до початку", щоб зробити початок візерунку тим самим, що й початок документа. Оберіть "Зв'язати з шаром", якщо бажаєте, щоб візерунок рухався разом із шаром, коли шар рухається. Коли вибрано "Зв'язати з шаром", можна переміщувати зображення та змінювати його місцеположення, коли відкрито діалогове вікно "Заливка візерунком".

Редагування коригувального шару або шару заливки

Ви можете редагувати параметри коригувального шару або шару заливки, або замінити його на інший тип коригування чи заливки.

Також ви можете редагувати маску коригувального шару або шару заливки, щоб контролювати вплив цього шару на зображення. За замовчуванням, всі ділянки коригувального шару або шару заливки є немаскованими, а відтак - видимими. (Дивіться Про шар-маски та векторні маски на сторінці 326).

Зміна параметрів коригувального шару та шару заливки

1 Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть по мініатюрі коригувального шару або шару заливки на панелі "Шари".
- Оберіть "Шар > Параметри вмісту шару".

2 Зробіть бажані коригування і клацніть на "OK".

Примітка: *Інвертовані коригувальні шари не мають параметрів, що редагуються.*

Зміна типу коригувального шару або шару заливки

1 Оберіть коригувальний шар або шар заливки, який бажаєте змінити.

2 Оберіть "Шар > Змінити вміст шару" та виберіть інший шар заливки чи коригувальний шар зі списку.

Об'єднання коригувальних шарів або шарів заливки

Ви можете об'єднати коригувальний шар або шар заливки кількома способами: із шаром під ним, із шаром в його власному згрупованому шарі, з іншим вибраним шаром, з усією рештою виділених шарів. Проте ви можете використовувати коригувальний шар або шар заливки в якості цільового шару для об'єднання. Коли ви об'єднуєте коригувальний шар або шар заливки з шаром під ним, коригування растеризуються і застосовуються назавжди до об'єднаного шару. Також ви можете растеризувати шар заливки без його об'єднання. (Див. Растеризація шарів на сторінці 299.)

Коригувальні шари й шари заливки, чиї маски містять лише білі значення, не додаються значно до розміру файла, тому нема потреби об'єднувати ці коригувальні шари задля заощадження місця.

Неруйнівна правка

Про неруйнівну правку

Неруйнівна правка дозволяє вносити зміни у зображення, не перезаписуючи дані вихідного зображення, яке залишається доступним на випадок, коли ви захочете до нього повернутись. Оскільки під час неруйнівної правки із зображення не вилучаються дані, якість зображення під час редагування не погіршується. Неруйнівну правку можна виконувати у Photoshop кількома способами:

Робота із коригувальними шарами Коригувальні шари застосовують коригування кольору і відтінку до вашого зображення, не змінюючи назавжди значення пікселів.

Трансформування за допомогою смарт-об'єктів Смарт-об'єкти дозволяють виконувати неруйнівне масштабування, обертання та викривлення.

Фільтрація за допомогою смарт-фільтрів Фільтри, застосовані до смарт-об'єктів, стають смарт-фільтрами та дозволяють застосовувати неруйнівні ефекти фільтрів.

Коригування варіацій, тіней і світлих тонів за допомогою смарт-об'єктів Команди "Освітлення/тіні" та "Варіації" можна застосовувати у якості смарт-фільтрів до смарт-об'єктів.

Ретушування на окремому шарі Інструменти "Клонувальний штамп", "Пензель, що відновлює" та "Точковий пензель відновлення" дозволяють виконувати неруйнівне ретушування на окремому шарі. Обов'язково виберіть "Зразки всіх шарів" з панелі параметрів (виберіть "Ігнорувати коригувальні шари", щоб запобігти подвійному впливу коригувальних шарів на окремий шар). За потреби, незадовільне ретушування можна скасувати.

Редагування в Camera Raw Коригування груп зображень у форматі raw, JPEG або TIFF дозволяють зберегти дані вихідних зображень. Camera Raw зберігає параметри коригування для кожного зображення, окремо від файлів вихідного зображення.

Відкривання файлів Camera Raw як смарт-об'єктів Перш ніж ви зможете редагувати файли Camera Raw у Photoshop, необхідно визначити параметри для них у Camera Raw. Після редагування файла Camera Raw у Photoshop, змінити параметри Camera Raw без втрати внесених змін буде неможливо. Відкривання файлів Camera Raw у Photoshop у якості смарт-об'єктів дозволяє у будь-який час змінювати параметри Camera Raw, навіть після редагування файла.

Неруйнівне кадрування Після створення кадруючого прямокутника за допомогою інструмента "Кадр", на панелі параметрів виберіть "Сховати", щоб зберегти кадровану область на шарі. Кадровану область можна у будь-який час відновити, вибравши "Зображення > Відкрити все" або перетягнувши інструмент "Кадр" за межі зображення. Параметр "Сховати" недоступний для зображень, що містять лише шар фону.

Маскування Шари та векторні маски є неруйнівними, оскільки ви можете редагувати маски, не втрачаючи пікселів, які вони приховують. Фільтр-маски дозволяють маскувати ефекти смарт-фільтрів на шарах смарт-об'єктів.

Також див.

Про Camera Raw на сторінці 89

Про коригувальні шари та шари заливки на сторінці 314

Кадрування зображень на сторінці 193

Про шари та векторні маски на сторінці 326

Ретушування інструментом "Клонувальний штамп" на сторінці 198

Ретушування інструментом "Пензель, що відновлює" на сторінці 201

Ретушування інструментом "Точковий пензель відновлення" на сторінці 203

Про смарт-об'єкти

Смарт-об'єкти - це шари, що містять дані від растрових до векторних зображень, таких як файли Photoshop або Illustrator. Смарт-об'єкти зберігають вихідний вміст зображення з усіма його вихідними характеристиками, дозволяючи таким чином виконувати неруйнівне редагування шару.

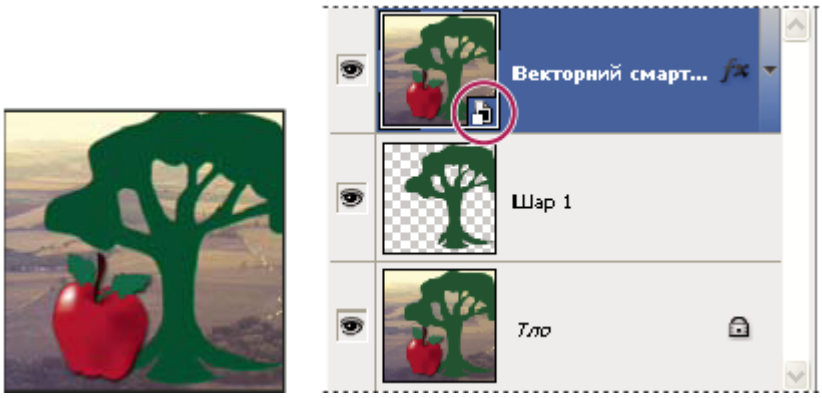
Створювати смарт-об'єкти можна у кілька способів: використовуючи команду "Відкрити як смарт-об'єкт", розміщуючи файл, вставляючи дані з Illustrator або конвертуючи один або кілька шарів Photoshop у смарт-об'єкти.

Смарт-об'єкти дозволяють:

- Виконувати неруйнівне трансформування. Ви можете масштабувати, обертати або здійснювати викривлення шару без втрати даних або якості вихідного зображення, оскільки трансформування не впливає на вихідні дані. (Деякі параметри трансформування, такі як "Перспектива" та "Деформація" є недоступними.)
- Працювати з векторними даними, такими як векторні ілюстрації з Illustrator, які в іншому випадку підлягали б растеризації у Photoshop
- Виконувати неруйнівне фільтрування. У будь-який час ви можете редагувати фільтри, застосовані до смарт-об'єктів.
- Редагувати один смарт-об'єкт та автоматично оновлювати усі зв'язані з ним зразки.

Операції, що змінюють піксельні дані (наприклад, малювання, освітлення, затемнення або клонування) не можна виконувати безпосередньо на шарі смарт-об'єкта, поки цей шар не буде перетворено у звичайний шар, який підлягатиме растеризації. Для виконання операцій, що змінюють піксельні дані, можна відредагувати вміст смарт-об'єкта, клонувати новий шар над шаром смарт-об'єкта, відредагувати дублікати смарт-об'єкта або створити новий шар.

Примітка: *Під час трансформування смарт-об'єкта, до якого застосовано смарт-фільтр, Photoshop на час трансформування вимкне ефекти фільтра. Ефекти фільтра будуть застосовані знову по завершенні трансформування. Див. Про смарт-фільтри на сторінці 320.*



Звичайний шар та смарт-об'єкт у палітрі "Шари". Значок у правому нижньому куті мініатюри позначає смарт-об'єкт.

Створення смарт-об'єктів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Файл > Відкрити як смарт-об'єкт", виберіть файл і натисніть кнопку "Відкрити".
- Виберіть "Файл > Місце для імпортування смарт-об'єктів" та відкрийте документ Photoshop.

Хоча використання файлів JPEG можливе, все ж краще використовувати файли PSD, TIFF або PSB, оскільки вони дозволяють додавати шари, змінювати пікселі та повторно зберігати файли без втрати вихідних даних. (Збереження зміненого файла JPEG вимагає об'єднання нових шарів та повторного стискання зображення, що призводить до втрати зображенням якості).

- Виберіть "Шар > смарт-об'єкт > Перетворити у смарт-об'єкт" щоб перетворити вибраний шар у смарт-об'єкт.
- У Bridge виберіть "Файл > Помістити > У Photoshop", щоб імпортувати файл як смарт-об'єкт у відкритий документ Photoshop.

Найлегший спосіб роботи з файлами Camera Raw - відкривання їх як смарт-об'єктів. У будь-який час можна двічі клацнути на шарі смарт-об'єкта, що містить файл Camera Raw, та відкоригувати параметри Camera Raw.

- Оберіть один або більше шарів та виберіть "Шар > Смарт-об'єкти > Перетворити на смарт-об'єкт". Шари будуть об'єднані в один смарт-об'єкт. Під час групування шарів у смарт-об'єкт, відсічні маски не зберігаються.
- Перетягніть шари чи об'єкти PDF або Adobe Illustrator у документ Photoshop.
- Вставте ілюстрацію з Illustrator у документ Photoshop та виберіть "Смарт-об'єкт" у діалоговому вікні "Вставлення". Для забезпечення найбільшої гнучкості, увімкніть як PDF, так і AICB (Без підтримки прозорості) у розділі "Обробка файлів" діалогового вікна "Уподобання".

Також див.

Помістити файл у Photoshop на сторінці 76

Вставка ілюстрації Adobe Illustrator у Photoshop на сторінці 78

Дублювання смарт-об'єкта

❖ У палітрі "Шари" виберіть шар смарт-об'єкта і виконайте одну з наступних дій:

- Щоб створити дублікат смарт-об'єкта, який зв'язано з вихідним зображенням, виберіть "Шар > Створити > Шар через копіювання" або перетягніть шар смарт-об'єкта на значок "Створити новий шар", що знаходиться внизу палітри "Шари". Зміни, що вносяться до вихідного зображення впливатимуть на копію і навпаки.
- Щоб створити дублікат смарт-об'єкта, який не зв'язано з вихідним зображенням, виберіть "Шар > Смарт-об'єкти > Створити смарт-об'єкт шляхом копіювання". Зміни, які ви вноситимете у вихідне зображення, не впливатимуть на копію.

  Новий смарт-об'єкт з'явиться у палітрі "Шари" з тою ж назвою, що і вихідне зображення, та суфіксом "копія".

Редагування вмісту смарт-об'єкта

Під час редагування смарт-об'єкта вихідний вміст відкривається у Photoshop (якщо вміст є растровими даними або файлом Camera Raw) або в Illustrator (якщо вміст є векторним PDF). Коли ви збережете зміни, внесені до вихідного вмісту, вони з'являться на всіх зв'язаних зразках смарт-об'єкта в документі Photoshop.

1 Виберіть смарт-об'єкт на палітрі "Шари" та виконайте одну з наступних дій:

- Виберіть "Шар > Смарт-об'єкти > Редагувати вміст".
- Двічі клацніть на мініатюрі смарт-об'єкта у палітрі "Шари".

2 Натисніть кнопку OK, щоб закрити діалогове вікно.

3 Відредагуйте файл вихідного вмісту, потім виберіть "Файл > Зберегти"

Photoshop оновить смарт-об'єкт згідно внесених змін. (Якщо ви не бачите змін, зробіть активним документ Photoshop, який містить смарт-об'єкт).

Заміна вмісту смарт-об'єкта

Ви можете оновлювати дані зображення в одному або кількох (якщо смарт-об'єкти зв'язані) зразках смарт-об'єкта.

Примітка: *Під час заміни смарт-об'єкта зберігаються усі масштабування, викривлення або ефекти, що були застосовані до попереднього смарт-об'єкта.*

1 Оберіть смарт-об'єкт, потім виберіть "Шар > Смарт-об'єкти > Замінити вміст"

2 Виберіть файл, який ви бажаєте використовувати, і клацніть "Помістити".

3 Клацніть "OK".

Новий вміст буде поміщено в смарт-об'єкт. Зв'язані смарт-об'єкти також буде оновлено.

Також див.

Про розміщення файлів на сторінці 76

Експорт вмісту смарт-об'єкта

1 Оберіть смарт-об'єкт в палітрі "Шари", потім виберіть "Шар > Смарт-об'єкти > Експортувати вміст"

2 Виберіть місце для вмісту смарт-об'єкта, потім натисніть "Записати".

Photoshop експортує смарт-об'єкт в його вихідному форматі (JPEG, AI, TIF, PDF або іншому). Якщо смарт-об'єкт було створено з шарів, він експортується у форматі PSB.

Перетворення смарт-об'єкта на шар

Перетворення смарт-об'єкта на звичайний шар призводить до растеризації вмісту, використовуючи поточний розмір. Перетворюйте смарт-об'єкт у звичайний шар лише у випадку, коли вам більше не потрібно редагувати дані смарт-об'єкта. Після растеризації смарт-об'єкта усі трансформування, викривлення та фільтри, застосовані до нього, не можна буде редагувати.

❖ Оберіть смарт-об'єкт, потім виберіть "Шар > Растеризувати > Смарт-об'єкт".

Якщо необхідно знову створити смарт-об'єкт, знову виберіть його вихідні шари та почніть спочатку. У новому смарт-об'єкті не збережуться трансформування, що були застосовані до вихідного смарт-об'єкта.

Про смарт-фільтри

Будь-який фільтр, застосований до смарт-об'єкта, є смарт-фільтром. Смарт-фільтри з'являються на палітрі "Шари" під шарами смарт-об'єктів, до яких вони застосовані. Оскільки у вас є можливість коригувати, вилучати та приховувати смарт-фільтри, вони є неруйнівними.

У якості смарт-фільтра можна застосовувати будь-який фільтр Photoshop, крім "Вилучення", "Пластика", "Конструктор візерунків" та "Виправлення перспективи". Крім того, в якості смарт-фільтрів також можна застосовувати коригування "Освітлення/тіні" та "Варіації".

Для роботи зі смарт-фільтрами виберіть шар смарт-об'єкта, виберіть фільтр та визначте його параметри. Після застосування смарт-фільтра, його можна коригувати, перевпорядковувати або видаляти.

Щоб розгорнути або згорнути перегляд смарт-фільтрів, натисніть на трикутнику поряд із значком смарт-фільтра, що відображається праворуч від шару смарт-об'єкта на палітрі "Шари". (Таким же чином можна відображати або приховувати стилі шару). В іншому випадку, виберіть "Параметри палітри шарів" з меню палітри "Шари", потім виберіть у діалоговому вікні "Розгорнути нові ефекти".
Використовуйте фільтр-маски для вибіркового маскування ефектів смарт-фільтра. Див. Маскування смарт-фільтрів на сторінці 322.

Примітка: *Якщо відкрити файл, що містить шар смарт-об'єкта зі смарт-фільтром, у Photoshop, ефекти смарт-фільтра (включаючи фільтр-маски) будуть збережені. Проте, якщо виконати подальше редагування шару смарт-об'єкта, Photoshop не відображатиме смарт-фільтри шару. Редагувати фільтр-маски у Photoshop неможливо.*

Відео щодо роботи зі смарт-фільтрами див. на www.adobe.com/go/vid0004_ua.

Застосування смарт-фільтра

1 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб застосувати смарт-фільтр до усього шару смарт-об'єкта, виберіть шар у палітрі "Шари".
- Щоб обмежити ефекти смарт-фільтра виділеною областю шару смарт-об'єкта, виконайте виділення.
- Щоб застосувати смарт-фільтр до звичайного шару, виділіть шар та виберіть "Фільтр > Перетворити для смарт-фільтрів", потім натисніть "OK".

2 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть фільтр з меню "Фільтр". Можна вибрати будь-який фільтр (включаючи фільтри третьої сторони, які підтримують смарт-фільтри), крім "Вилучення", "Пластика", "Конструктор візерунків" та "Виправлення перспективи".
- Виберіть "Зображення > Коригування > Освітлення/тіні" або "Зображення > Коригування > Варіації".

Примітка: *Якщо ви застосували один або кілька фільтрів, використовуючи галерею фільтрів, ці фільтри з'являться під назвою "Галерея фільтрів" у палітрі "Шари". Реорганізувати фільтри у галереї фільтрів неможливо. Редагувати окремі фільтри можна, двічі клацнувши на запис у галереї фільтрів.*

3 Встановіть параметри фільтра і натисніть кнопку "OK":

Смарт-фільтр з'явиться під рядком "Смарт-фільтри" під шаром смарт-об'єкта на палітрі "Шари". Якщо ви помітили значок попередження поряд із смарт-фільтром на палітрі "Шари", це означає, що фільтр не підтримує колірний режим або глибину зображення.

Після застосування смарт-фільтра, його (або всю групу смарт-фільтрів) можна перетягувати на шар іншого смарт-об'єкта у палітрі "Шари"; здійснюйте перетягування смарт-фільтрів, утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS). Смарт-фільтри не можна перетягувати на звичайні шари.

Відео щодо застосування смарт-фільтрів див. на www.adobe.com/go/vid0004_ua.

Редагування смарт-фільтра

Ви в будь-який час можете відредагувати параметри смарт-фільтра, які можна редагувати. Також можна редагувати параметри накладання для смарт-фільтрів.

Примітка: *Під час редагування смарт-фільтра неможливо переглядати фільтри, що знаходяться над ним. По завершенні редагування смарт-фільтра, Photoshop знову відобразить фільтри, що знаходяться над ним.*

Також див.

Перелік режимів накладання на сторінці 351

Встановлення непрозорості шару або групи на сторінці 301

Редагування параметрів смарт-фільтра

1 Двічі клацніть на смарт-фільтрі у палітрі "Шари".

2 Встановіть параметри фільтра і натисніть кнопку "OK":

Редагування параметрів накладання смарт-фільтра

Редагування параметрів накладання смарт-фільтра схоже на використання команди "Затухання" під час застосування фільтра до звичайного шару.

1 Двічі клацніть на значку "Редагувати параметри накладання"  що знаходиться поряд із фільтром на палітрі "Шари".

2 Визначте параметри накладання і натисніть кнопку "OK":

Приховування смарт-фільтрів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб приховати один смарт-фільтр, натисніть на значку ока поряд із смарт-фільтром на палітрі "Шари". Щоб відобразити смарт-фільтр, натисніть на стовпчику знову.
- Щоб приховати усі смарт-фільтри, застосовані до шару смарт-об'єкта, натисніть піктограму ока поряд із рядком смарт-фільтрів на палітрі "Шари". Щоб відобразити смарт-фільтри, натисніть на стовпчику знову.

Перевпорядкування, дублювання або вилучення смарт-фільтрів

Ви можете перевпорядковувати та дублювати смарт-фільтри на палітрі "Шари", а також видаляти їх, якщо вони більше не застосовуватимуться до смарт-об'єкта.

Перевпорядкування смарт-фільтрів

❖ У палітрі "Шари" перетягуйте смарт-фільтр вгору та вниз по списку. Не можна перевпорядковувати смарт-фільтри, застосовані з галереї фільтрів.

Photoshop застосовує смарт-фільтри знизу догори.

Дублювання смарт-фільтрів

❖ У палітрі "Шари", утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть смарт-фільтр з одного смарт-об'єкта на інший або в нове місце у списку смарт-фільтрів.

Примітка: *Щоб створити дублікати усіх смарт-фільтрів, перетягніть значок смарт-фільтрів, що відображається поряд із шаром смарт об'єкта, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS).*

Вилучення смарт-фільтрів

- Щоб вилучити окремий смарт-фільтр, перетягніть його на значок "Вилучити" внизу палітри "Шари".
- Для вилучення усіх смарт-фільтрів, застосованих до шару смарт-об'єкта, виділіть шар смарт-об'єкта і виберіть "Шар > Смарт-фільтр > Очистити смарт-фільтри".

Маскування смарт-фільтрів

Коли ви застосовуєте смарт-фільтр до смарт-об'єкта, Photoshop відображає пусту (білу) мініатюру маски на рядку смарт фільтрів під смарт-об'єктом у палітрі "Шари". За замовчуванням, ця маска відображає увесь ефект фільтра. (Якщо перед застосуванням смарт-фільтра було виконано виділення, замість пустої маски Photoshop відобразить відповідну маску в рядку смарт-фільтрів на палітрі "Шари").

Використовуйте фільтр-маски для вибіркового маскування смарт-фільтрів. Маскування застосовується до всіх смарт-фільтрів - маскувати окремі смарт-фільтри неможливо.

Фільтр-маски працюють у більшості випадків подібно до шар-масок, тому з фільтр-масками можна виконувати багато дій, що виконуються для шар-масок. Подібно до шар-масок, фільтр-маски зберігаються як альфа-канали на палітрі "Канали" і ви можете завантажувати їх межі як виділення.

Так само як і на шар-масках, ви можете малювати на фільтр-масках. Ділянки фільтра, замальовані чорним, приховуються; ділянки, замальовані білим, є видимими; а ділянки, замальовані відтінками сірого, мають різний ступінь прозорості.

Примітка: *За замовчуванням, шар-маски зв'язані зі звичайними шарами. Під час переміщення шар-маски або шару за допомогою інструмента "Переміщення", шар-маска та шар переміщуються як одне ціле. Маски, застосовані до шарів смарт-об'єктів (включаючи фільтр-маски), не зв'язані з шарами. Під час переміщення фільтр-маски або шару за допомогою інструмента "Переміщення", фільтр-маска та шар не переміщуються разом.*

Також див.

Вибір та показ каналу шар-маски на сторінці 328

Завантаження меж шару або шар-маски як виділення на сторінці 330

Маскування ефектів смарт-фільтра

1 Клацніть на мініатюрі фільтр-маски на палітрі "Шари", щоб зробити її активною.

Навколо мініатюри маски з'являється обвідка.

2 Виберіть будь-який інструмент редагування або малювання.

3 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб приховати частини фільтра, замалюйте маску чорним.
- Щоб показати частини фільтра, замалюйте маску білим.
- Щоб зробити фільтр частково видимим, замалюйте маску сірим.
-

До фільтр-масок також можна застосовувати коригування зображення та фільтри.

Показ лише фільтр-маски

❖ Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на мініатюрі фільтр-маски у палітрі "Шари". Для відображення шару смарт-об'єкта знову натисніть на мініатюру фільтр-маски, утримуючи Alt або Option.

Переміщення або копіювання фільтр-масок

- Щоб перемістити маску на інший ефект смарт-фільтра, перетягніть її туди.
- Щоб скопіювати маску, перетягніть її на інший ефект смарт-фільтра, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS).

Вимкнення фільтр-маски

❖ Утримуючи Shift, натисніть на мініатюрі фільтр-маски на палітрі "Шари" або виберіть "Шар > Смарт-фільтр > Вимкнути фільтр-маску".

Коли фільтр-маску вимкнено, над її мініатюрою з'явиться червоний X і смарт-фільтр відображатиметься без маскування. Щоб знову активувати маску смарт-фільтра, натисніть на ній знову, утримуючи Shift.

Вилучення маски смарт-фільтра

- Перетягніть мініатюру фільтр-маски на палітрі "Шари" на значок "Вилучити".
- Оберіть ефект смарт-фільтра та виберіть "Шар > Смарт-фільтри > Вилучити фільтр-маску".

Додавання фільтр-маски

Якщо ви видалите фільтр-маску, потім можна буде додати іншу.

- Щоб додати пусту маску, виділіть ефект смарт-фільтра та виберіть "Шар > Смарт-фільтри > Додати фільтр-маску".
- Щоб додати маску, основану на виділенні, зробіть виділення, потім клацніть правою кнопкою миші (Windows) або клацніть, утримуючи Control (Mac OS), на рядку смарт-фільтрів у палітрі "Шари", після чого виберіть "Додати фільтр-маску".

Композиція шарів

Про композиції шарів

Дизайнери часто створюють декілька оформлень або *композицій* макету сторінки для демонстрації клієнтам. За допомогою композицій шарів ви можете створювати декілька версій макета в одному файлі Photoshop, а також керувати ними та переглядати їх.

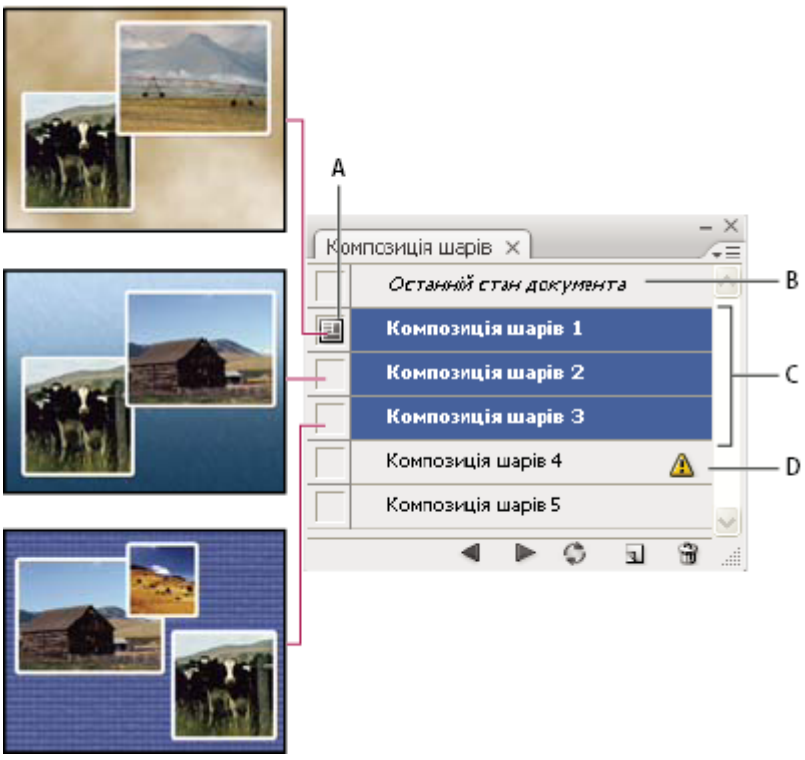
Композиція шарів - це знімок стану палітри "Шари". Композиції шарів записують три типи параметрів шару:

- Видимість шару - чи показується шар, чи його приховано.
- Позиція шару в документі.
- Вигляд шару - чи застосовується стиль шару до шару та режиму накладання шару.

Примітка: *На відміну від ефектів шару, параметри смарт-фільтра не можна змінювати по всій композиції шарів. Щойно смарт-фільтр застосовано до шару, він з'являється в усіх композиціях шарів зображення.*

Ви можете експортувати композиції шарів в окремі файли, один PDF чи у фотогалерею Web.

Оберіть "Вікно > Композиції шарів", щоб показати палітру.



Палітра "Композиції шарів"
***A.** Значок "Застосувати композицію шарів" **B.** Останній стан документа **C.** Обрані композиції **D.** Значок "Неможливо повністю відновити композицію шарів"*

Створення композиції шарів

1. Оберіть "Вікно > Композиції шарів", щоб показати палітру "Композиція шарів".
2. Клацніть на кнопці "Створити нову композицію шарів" на палітрі "Композиції шарів". Нова композиція відбиває поточний стан шарів на палітрі "Шари".
3. В діалоговому вікні "Нова композиція шарів" назвіть композицію, додайте описові коментарі та виберіть параметри для застосування до шарів: Видимість, позиція та вигляд.
4. Клацніть "OK". Будь-яка композиція зберігає параметри, які ви вибрали для попередньої, відтак вам не потрібно налаштовувати параметри знову, якщо ви бажаєте, щоб композиції були ідентичними.

Щоб дублювати композицію, виділіть композицію на палітрі "Композиції шарів" та перетягніть її на кнопку "Нові композиції".

Застосування та перегляд композицій шарів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб переглянути композицію шарів, спочатку вам слід застосувати її в документі. На палітрі "Композиція шарів" клацніть на значку "Застосувати композицію шарів" поряд із виділеною композицією.
- Щоб переглядати всі композиції одна за одною, використовуйте кнопки "Попередня" та "Наступна" внизу палітри.
- Щоб переглянути окремі вибрані композиції, виділіть композиції на палітрі "Композиції шарів", потім клацніть на кнопці "Наступна" або "Попередня" внизу палітри. Прокручуватимуться лише ті композиції, які ви вибрали.

- Щоб відновити стан документа до того, як ви вибрали композицію, клацніть на кнопці "Застосувати композицію шарів" поряд із "Останнім станом документа" вгорі палітри "Композиція шарів".

Зміна та оновлення композиції шарів

Якщо ви змінюєте конфігурацію композиції шарів, вам потрібно оновити її.

1. Виділіть композицію шарів на палітрі "Композиції шарів".
2. Змініть видимість шару, позицію або стиль. Вам може знадобитися змінити параметри композиції шарів, щоб записати ці зміни.
3. Щоб змінити параметри вашої композиції, виберіть "Параметри композиції шарів" в меню палітри, виберіть додаткові параметри для запису положення та стилю шару.
4. Клацніть на кнопці "Оновити композицію шарів" внизу палітри.

Очищення попереджень композиції шарів

Певні дії створюють стан, коли композиція шарів вже не може бути цілком відновлена. Це трапляється, коли ви вилучаєте шар, сполучаєте шари, перетворюєте шар на фон або переводите зображення в інший колірний режим. У таких випадках поруч із назвою композиції шарів з'являється значок попередження .

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Ігноруйте попередження, що може спричинити втрату одного або декількох шарів. Можуть зберегтися інші записані параметри.
- Оновіть композицію, що призведе до втрати попередньо зібраних параметрів, але композиція набуде поточного стану.
- Клацніть на значку попередження, щоб побачити повідомлення з роз'ясненням про те, що композицію шарів неможливо відновити належним чином. Оберіть "Стерти", щоб вилучити значок попередження, та залиште решту шарів без змін.
- Клацніть правою кнопкою миші (Windows) або клацніть, натиснувши Control (Mac OS), на значку попередження, щоб побачити спливне меню, що дозволяє вам вибрати команду "Стерти попередження про композиції шарів" або "Стерти всі попередження про композиції шарів".

Вилучення композиції шарів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Виділіть композицію шарів на палітрі "Композиції шарів" і клацніть на значку "Вилучити" на палітрі, або виберіть "Вилучити композицію шарів" у меню палітри.
- Перетягніть її на значок "Вилучити" на палітрі.

Експорт композицій шарів

Ви можете експортувати композиції шарів в окремі файли, у PDF-файл, що містить декілька композицій шарів, або у фотогалерею Web композицій шарів.

❖ Оберіть "Файл > Сценарії", потім оберіть одну з таких команд:

Композиції шарів у файли	**Експортує всі композиції шарів в окремі файли, один на композицію.**
Композиції шарів у PDF	**Експортує всі композиції шарів у PDF-файл.**
Композиції шарів у WPG	**Експортує всі композиції шарів у фотогалерею Web.**

Маскування шарів

Ви можете додати маску до шару та використовувати маску для приховування частин шару і відкриття нижніх шарів. Маскування шарів є цінним методом компонування для сполучання декількох фотографій в єдине зображення або для виконання локальних виправлень кольору й відтінків.

Про шари та векторні маски

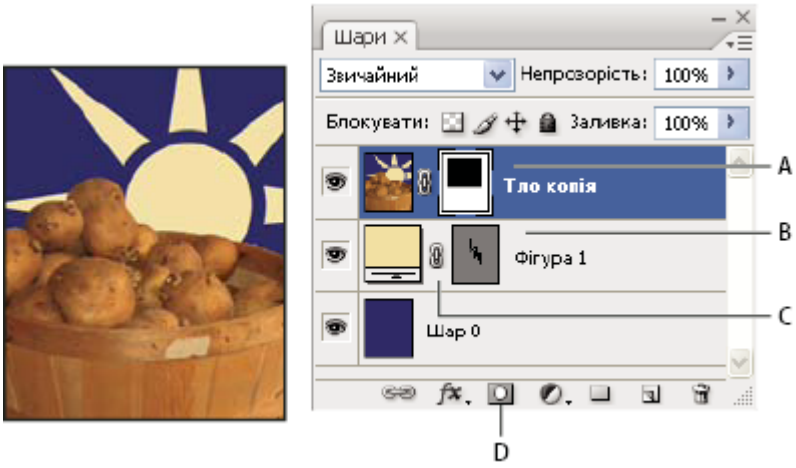
Ви можете застосовувати маски для приховування частин шару і відкриття частин нижніх шарів. Ви можете створювати маски двох типів:

- Шар-маски є залежними від роздільної здатності бітовими зображеннями, що редагуються інструментами фарбування й виділення.
- Векторні маски є незалежними від роздільної здатності і створюються інструментом "Перо" або "Фігура".

  Шар-маска та векторна маска є неруйнівними, тобто ви можете повертатися назад і повторно редагувати маски пізніше, не втрачаючи пікселі, які вони приховують.

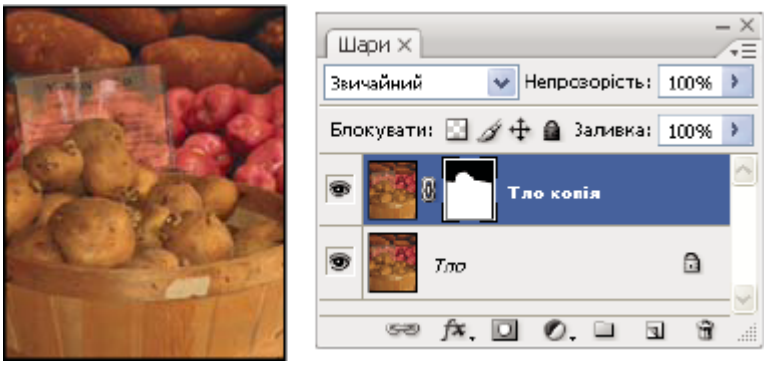
  На палітрі "Шари" як шар-маски, так і вектор-маски показані додатковою мініатюрою праворуч від мініатюри шару. Для шар-масок ця мініатюра представляє сірий канал, що створюється, щойно ви додаєте шар-маску. Мініатюра вектор-маски представляє шлях, що відсікає вміст шару.

  Примітка: *Щоб створити шар-маску або вектор-маску на шарі фону, спочатку перетворіть його на звичайний шар ("Шар > Створити > Шар із фону").*



Маскування шарів
A. *Мініатюра шар-маски* ***B.*** *Мініатюра векторної маски* ***C.*** *Значок "Зв'язок векторної маски"* ***D.*** *Додавання маски*

Ви можете редагувати шар-маску, щоб додавати до маскованої ділянки або віднімати від неї. Шар-маска - це зображення в градаціях сірого; ділянки, замальовані чорним, приховуються, ділянки, замальовані білим, є видимими, ділянки, замальовані відтінками сірого, мають різний ступінь прозорості.



Тло замальоване чорним; картка опису замальована сірим; кошик замальований білим

Векторні маски створюють фігури з різким краєм на шарі і є корисними завжди, коли ви додаєте елементи дизайну з чітко визначеними краями. Після того, як ви створили шар із векторною маскою, ви можете застосувати до неї один або декілька стилів шару, редагувати їх за потребою, миттєво одержувати готову для використання кнопку, панель або інший елемент Web-дизайну.

Також див.

Про маски й альфа-канали на сторінці 277

Додавання шар-масок

Коли ви додаєте шар-маску, ви маєте вирішити, бажаєте ви приховати чи показати весь шар цілком. Пізніше ви малюватимете на масці, щоб приховати частини шару та відкрити шари під ним. Або ж ви можете створити шар-маску, що автоматично приховає частину шару, зробивши виділення перед тим, як створити маску.

Додавання маски, що показує або ховає весь шар

1 Переконайтеся, що жодну частину зображення не виділено. Виберіть пункт меню "Виділити > Зняти виділення".

2 На палітрі "Шари" виділіть шар або групу.

3 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб створити маску, що відкриває весь шар, клацніть на кнопці "Створити шар-маску" на панелі "Шари" або виберіть "Шар > Шар-маска > Відкрити все".
- Щоб створити маску, що ховає весь шар, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на кнопці "Створити шар-маску" або оберіть "Шар > Шар-маска > Сховати все".

Додавання шар-маски, що ховає частину шару

1 На палітрі "Шари" виділіть шар або групу.

2 Виділіть ділянку зображення, потім виконайте одну з таких дій:

- Клацніть на кнопці "Створити шар-маску" на палітрі "Шари", щоб створити маску, що відкриває виділення.
- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на кнопці "Створити шар-маску", щоб створити маску, що ховає виділення.
- Оберіть "Шар > Шар-маска > Відкрити виділення" або "Сховати виділення".

Застосування шар-маски з іншого шару

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб перемістити маску на інший шар, перетягніть маску на цей шар.
- Щоб дублювати маску, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть маску на інший шар.

Редагування шар-маски

1 Клацніть на мініатюрі шар-маски на палітрі "Шари", щоб зробити її активною. Навколо мініатюри маски з'являється обвідка.

2 Виберіть будь-який інструмент редагування або малювання.

Примітка: *Щойно маска активізується, кольори переднього та заднього плану приймають значення градацій сірого за замовчуванням.*

3 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб відняти від маски та відкрити шар, намалюйте маску білим.
- Щоб зробити шар частково видимим, намалюйте маску сірим. Темніший сірий робить рівень більш прозорим, світліший - більш непрозорим.
- Щоб додати маску і приховати шар чи групу, намалюйте маску чорним. Нижні шари стануть видимими.

Щоб редагувати шар, а не шар-маску, виділіть його, клацнувши по його мініатюрі на палітрі "Шари". Навколо мініатюри шару з'являється обвідка.

Щоб вставити скопійоване виділення у шар-маску, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на мініатюрі шар-маски на палітрі "Шари", щоб виділити й показати канал маски. Оберіть "Правка > Вставити", потім - "Виділення > Зняти виділення". Виділення перетворюється на градації сірого і додається до маски. Клацніть на мініатюрі шару на палітрі "Шари", щоб зняти виділення з каналу маски.

Вибір та показ каналу шар-маски

Для спрощення редагування шар-маски ви можете показати саму маску в градаціях сірого або як рубілітове перекриття на шарі.

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на мініатюрі шар-маски, щоб побачити лише маску в градаціях сірого. Щоб знову показати шари, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на мініатюрі шар-маски або на значку ока.
- Утримуючи Alt+Shift (Windows) або Option+Shift (Mac OS), клацніть на мініатюрі шар-маски, щоб побачити маску поверх шару у рубілітовому кольорі маскування. Утримуючи Alt+Shift або Option+Shift, клацніть на мініатюрі знову, щоб вимкнути кольоровий показ.

Вимкнення або ввімкнення шар-маски

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Утримуючи Shift, клацніть на мініатюрі шар-маски на палітрі "Шари".
- Виділіть шар, що містить шар-маску, яку ви бажаєте вимкнути або ввімкнути, потім оберіть "Шар > Шар-маска > Вимкнути" або "Шар > Шар-маска > Ввімкнути".

  Червоний X з'являється поверх мініатюри маски на палітрі "Шари", коли маску вимкнено, і вміст шару показується без ефектів маскування.

Зміна рубілітового кольору або непрозорості шар-маски

1 Виконайте одну з таких дій:

- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на мініатюрі шар-маски, щоб виділити канал шар-маски, потім двічі клацніть на мініатюрі шар-маски.
- Двічі клацніть на каналі шар-маски на палітрі "Канали".

2 Щоб вибрати новий колір маски, в діалозі "Параметри показу шар-маски" клацніть на зразку кольору та виберіть новий колір.

3 Щоб змінити непрозорість, введіть значення від 0% до 100%.

Обидва параметри кольору та непрозорості впливають лише на вигляд маски, але не на захищені області під нею. Наприклад, ви бажаєте змінити ці параметри, щоб зробити маску більш помітною на фоні кольорів зображення.

4 Клацніть "OK".

Додавання та редагування векторних масок

Ви створюєте векторні маски інструментом "Перо" або "Фігура". Детальнішу інформацію про роботу з цими інструментами дивіться у розділі Малювання на сторінці 366.

Додавання векторної маски, що показує або приховує весь шар

1 На палітрі "Шари" виберіть шар, до якого бажаєте додати векторну маску.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб створити векторну маску, що відкриває весь шар, оберіть "Шар > Векторна маска > Відкрити все".

- Щоб створити векторну маску, що ховає весь шар, оберіть "Шар > Векторна маска > Приховати все".

Додавання векторної маски, що показує вміст фігури

1 На палітрі "Шари" клацніть на шарі, до якого бажаєте додати векторну маску.

2 Виберіть контур або скористайтеся інструментом "Фігура" або "Перо", щоб намалювати робочий контур.

Примітка: *Щоб створити контур інструментом "Фігура", клацніть на значку "Шлях" на смузі параметрів інструмента "Фігура".*

3 Оберіть "Шар > Векторна маска > Активний контур".

Редагування векторної маски

❖ Клацніть на мініатюрі векторної маски на палітрі "Шари" або на мініатюрі на палітрі "Шляхи". Змініть фігуру, скориставшись інструментом "Фігура", "Перо" або "Часткове виділення". Див. Редагування контурів на сторінці 380.

Вилучення векторної маски

❖ Виконайте одну з наступних дій на палітрі "Шари":

- Перетягніть мініатюру векторної маски на значок "Вилучення" .
- Виділіть шар, що містить векторну маску, яку ви бажаєте вилучити, оберіть "Шар > Векторна маска > Вилучити".

Вимкнення або ввімкнення векторної маски

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Утримуючи Shift, клацніть на мініатюрі векторної маски на палітрі "Шари".
- Виділіть шар, що містить векторну маску, яку ви бажаєте вимкнути або ввімкнути, потім оберіть "Шар > Векторна маска > Вимкнути" або "Шар > Векторна маска > Ввімкнути".

  Червоний X з'являється поверх мініатюри маски на палітрі "Шари", коли маску вимкнено, і вміст шару показується без ефектів маскування.

Перетворення векторної маски на шар-маску

❖ Виділіть шар, що містить векторну маску, яку ви бажаєте перетворити, оберіть "Шар > Растеризувати > Векторна маска".

Важливо: *Після того, як ви растеризували векторну маску, ви не зможете перетворити її знову на векторний об'єкт.*

Від'єднання шарів та масок

Автоматично шар або група прив'язані до своєї шар-маски або векторної маски, на що вказує значок зв'язку між мініатюрами на палітрі "Шари". Шар та його маска пересуваються разом на зображенні, коли ви пересуваєте шар чи маску інструментом "Переміщення". Їх роз'єднання дозволяє вам переміщувати їх незалежно та зсувати межі маски окремо від шару.

Примітка: *За замовчуванням, маски, застосовані до смарт-об'єктів, не прив'язані до шарів смарт-об'єктів.*

- Щоб від'єднати шар від його маски, клацніть на значку зв'язку на палітрі "Шари".
- Щоб відновити зв'язок між шаром і його маскою, клацніть між мініатюрами шару і шляху маски на палітрі "Шари".

Застосування або вилучення шар-маски

Ви можете застосовувати шар-маску, щоб назавжди вилучити приховані частини шару. Шар-маски зберігаються як альфа-канали, тому застосування і вилучення шар-масок може допомогти зменшити розмір файла. Також ви можете вилучати шар-маску, не застосовуючи зміни.

1 Клацніть на мініатюрі шар-маски на палітрі "Шари".

2 Щоб вилучити шар-маску після її застосування до шару назавжди, клацніть на значку "Вилучити" внизу палітри "Шари", потім клацніть на "Застосувати".

3 Щоб вилучити шар-маску без її застосування до шару, клацніть на значку "Вилучити" внизу палітри "Шари", потім клацніть на "Вилучити".

Також ви можете застосовувати або вилучати шар-маски через меню "Шари".

Примітка: *Ви не можете застосовувати шар-маску назавжди до шару смарт-об'єкта, коли вилучаєте шар-маску.*

Також див.

Зберігання та завантаження виділення на сторінці 282

Завантаження меж шару або шар-маски як виділення

Ви можете виділяти всі непрозорі ділянки шару або, якщо існує шар-маска, всі незамасковані ділянки. Це є корисним, коли ви бажаєте виділити текст або вміст зображення, оточений прозорими ділянками або такий, що містить прозорі ділянки, або створити виділення, що виключає замасковані ділянки на шарі.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб виділити лише непрозорі ділянки на незамаскованому шарі, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), клацніть на мініатюрі шару на палітрі "Шари".
- Щоб виділити лише незамасковані ділянки на шарі, що має шар-маску, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), клацніть на мініатюрі шар-маски на палітрі "Шари".

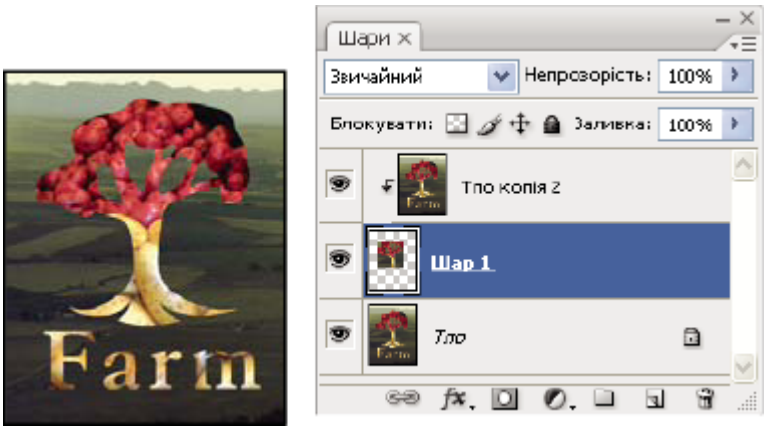
2 Якщо виділення вже існує, ви можете виконати одну з таких дій:

- Щоб додати пікселі до наявного виділення, натиснувши Ctrl+Shift (Windows) або Command+Shift (Mac OS), клацніть на мініатюрі шару або на мініатюрі шар-маски на палітрі "Шари".
- Щоб відняти пікселі від наявного виділення, натиснувши Ctrl+Alt (Windows) або Command+Option (Mac OS), клацніть на мініатюрі шару або на мініатюрі шар-маски на палітрі "Шари".
- Щоб завантажити перетин пікселів та наявного виділення, натиснувши Ctrl+Alt+Shift (Windows) або Command +Option+Shift (Mac OS), клацніть на мініатюрі шару або на мініатюрі шар-маски на палітрі "Шари".

Якщо необхідно перемістити весь вміст шару, застосовуйте інструмент "Переміщення", не завантажуючи маску прозорості.

Шар-маски з відсічними масками

Відсічна маска дозволяє вам використовувати вміст шару для маскування шарів над ним. Маскування визначається вмістом нижнього або *базового шару*. Непрозорий вміст базового шару відсікає (відкриває) вміст шарів над ним у відсічній масці. Весь інший вміст відсічених шарів маскується.



Відсічні маски: вміст відсіченого шару (картопля) видимий лише у вмісті базового шару (логотип)

Ви можете використовувати у відсічній масці декілька шарів, але ці шари мають бути послідовними. Назва базового шару у масці підкреслюється, мініатюри шарів, що накривають його, показуються уступом. Шари, що накривають базовий, показуються із значком відсічної маски .

Параметр "Накладати відсічені шари як групи" в діалоговому вікні "Стиль шару" встановлює, чи впливає режим накладання бази на всю групу, чи тільки на базу. (Див. Групувати ефекти накладання на сторінці 304).

Створення відсічної маски

1 Впорядкуйте шари на палітрі "Шари" так, щоб базовий шар із маскою знаходився нижче шарів, які ви бажаєте маскувати.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), поставте курсор на лінію на палітрі "Шари", що відділяє базовий шар від першого шару над ним, який ви бажаєте включити до відсічної маски (курсор змінить свій вигляд на два кола, що перекриваються), і клацніть.
- Виділіть перший шар над базовим шаром на палітрі "Шари" і оберіть "Шар > Створити відсічну маску".

3 Щоб долучити додаткові шари до відсічної маски, застосуйте один із методів, вказаних у кроці 2, переходячи на один шар вгору за раз на палітрі "Шари".

Примітка: *Якщо ви створюєте новий шар між шарами у відсічній масці або перетягуєте не відсічений шар між шарами у відсічній масці, шар стає частиною відсічної маски.*

Шарам у відсічній масці призначається прозорість та атрибути режиму базового шару.

Вилучення шару з відсічної маски

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), поставте курсор на лінію, що відокремлює один від одного два згруповані шари на палітрі "Шари" (курсор змінює свій вигляд на два кола, що перекриваються), і клацніть.
- На палітрі "Шари" виділіть шар у відсічній масці, виберіть "Шар > Вивільнити відсічну маску". Ця команда вилучає виділений шар та будь-які шари над ним із відсічної маски.

Вивільнення всіх шарів із відсічної маски

1 У палітрі "Шари" виберіть шар відсічної маски, що знаходиться прямо над базовим шаром.

2 Оберіть "Шар > Вивільнити відсічну маску".

Сполучання декількох зображень у груповий портрет

Ви можете використовувати команду "Автовирівнювання шарів" для створення складеної фотографії з пари ідентичних зображень, що можуть містити деякі небажані ділянки. Наприклад, один груповий знімок ідеальний за виключенням того, що один із суб'єктів закрив очі. На другому знімку очі відкриті. За допомогою команди

"Автовирівнювання шарів" та маскування шарів можна сполучити ці знімки та видалити дефект із кінцевого зображення.

Відео щодо вирівнювання шарів за вмістом див. на www.adobe.com/go/vid0014_ua.

1. Відкрийте два зображення, які необхідно сполучити.
2. Створіть нове зображення (Файл > Створити) з такими ж розмірами, як і два вихідні зображення.
3. У палітрі "Шари" для кожного вихідного зображення виберіть шар, що містить вміст зображення, та перетягніть його у вікно нового зображення. Палітра "Шари" нового зображення тепер містить два нові шари, кожен з яких відповідає одному з вихідних зображень.
4. У палітрі "Шари" нового зображення розмістіть нові шари таким чином, щоб шар із вмістом, який необхідно виправити (знімок із закритими очима) знаходився над шаром із належним вмістом (знімок з відкритими очима).
5. Виділіть два нові шари та виберіть "Правка > Автовирівнювання шарів".
6. Виберіть "Тільки для переміщення" та натисніть "OK". Photoshop знайде спільні ділянки на кожному шарі та вирівняє їх таким чином, щоб ідентичні ділянки накладалися.
7. Клацніть на верхньому шарі, щоб вибрати тільки його.
8. Додайте порожню шар-маску до шару:
   - Натисніть "Додати шар-маску" в палітрі "Шари".
   - Виберіть "Шар > Шар-маска > Відкрити все".
9. Встановіть колір переднього плану на чорний, виберіть кінчик та розмір пензля, та, якщо необхідно, збільште частину зображення, яку необхідно відкоригувати.
10. За допомогою інструмента "Щітка" додайте до шар-маски, малюючи на верхньому шарі. Замальовування чорним повністю замаскує верхніх шар, у той час як градації сірого створять часткову прозорість до нижнього шару, а білий відновить верхній шар. Див. Редагування шар-маски на сторінці 327. Продовжуйте редагування шар-маски доки ви успішно не об'єднаєте два шари і не створите одне сполучене зображення.

    Примітка: *Переконайтеся, що в палітрі "Шари" під час виконання маскування вибрано мініатюру шар-маски, а не мініатюру зображення.*
11. Для виконання подальшого редагування збережіть версію зображення з шарами та масками і зробіть іншу копію, шари якої можна буде склеїти, створивши таким чином зображення з одним шаром та меншим розміром файла.

Також див.

Об'єднання та штампування шарів на сторінці 300

Глава 11: Малювання

Малювання змінює колір пікселів зображення. Інструменти та методи малювання можна використовувати для ретушування зображень, створення або зміни масок або альфа-каналів, покадрової обробки або малювання відеокадрів і для малювання оригінальних малюнків. Форми, стилі й інші різноманітні параметри пензлів дають творчий контроль для застосування чудових ефектів або для створення враження, що зображення наноситься на традиційні матеріали. Кілька інструментів малювання, включаючи "Пензель", "Олівець", "Палець", "Різкість", "Розмиття", "Штамп", "Архівний Штамп", "Візерунковий штамп" і "Гумка", дають змогу працювати із зображеннями з 32 бітами на канал (HDR).

Інструменти малювання

Інформація про інструменти малювання, їхні параметри та палітри

Програма Photoshop надає кілька інструментів для малювання або зміни кольору зображень. Інструменти "Щітка" та "Олівець" працюють аналогічно до традиційних засобів малювання, наносячи колір штрихами. Інструмент "Градієнт", команда "Заливка" й інструмент "Заливка" застосовуються для фарбування великих областей. Інструменти "Гумка", "Розмиття" та "Палець" змінюють вже існуючі кольори зображення. Див. розділ Галерея інструментів малювання на сторінці 29.

У рядку параметрів кожного інструменту є змога визначити спосіб застосування кольорів до зображення та вибирати стилі пензлів.

Стилі пензлів й інструментів

Зберігши набір параметрів пензлів як стиль, потім можна буде швидко повертатися до характеристик пензлів, які часто використовуються. До складу програми Photoshop входить кілька простих стилів пензлів. Можна почати з використання цих стилів, а також змінити їх, щоб створювати нові ефекти. Велика кількість оригінальних стилів пензлів доступна в Інтернеті.

Можна вибирати стилі в покажчику стилів пензля, де зберігаються стилі пензля та є змога тимчасово змінювати діаметр і жорсткість у стилі пензля.

Вивчіть комбінації клавіш для зміни розміру та жорсткості інструменту для малювання. Див. розділ Клавіші для об'єктів малювання на сторінці 664.

Стилі інструментів використовуються в тому випадку, якщо потрібно зберегти характеристики відбитка пензля разом із параметрами в рядку параметрів, такими як непрозорість, потік і колір. Щоб дізнатись подробиці про стилі інструментів, див. розділ Створення стилів інструментів на сторінці 32.

Параметри кінчика пензля

Параметри кінчика пензля керують застосуванням кольору разом із параметрами в рядку параметрів. Колір можна накладати з градієнтом, із м'якими краями, великими штрихами, із різними динамічними параметрами пензля, із різноманітними властивостями накладання та за допомогою пензлів різних форм. Щоб імітувати малювання на полотні або папері для малювання, разом із штрихами можна застосовувати текстури. Також можна імітувати розпилення фарби балончиком-аерографом. Для настройки параметрів кінчика пензля використовується палітра "Пензлі". Див. розділ Огляд палітри пензлів на сторінці 340.

Якщо ви працюєте із планшетом для малювання, процесом нанесення кольору можна керувати, змінюючи натиск пера, кут, поворот і копіювальне коліщатко. У палітрі "Пензлі" налаштовуються параметри планшетів.

Малювання інструментами "Пензель" та "Олівець"

Інструменти "Щітка" й "Олівець" наносять на зображення поточний колір переднього плану. Інструмент "Щітка" накладає м'які мазки кольором. Інструмент "Олівець" створює мазки з чіткими краями.

1 Виберіть колір переднього плану. (Див. розділ Вибір кольорів у палітрі інструментів на сторінці 121.)

2 Виберіть інструмент "Щітка" або "Олівець" .

3 Виберіть пензель у покажчику "Стилі пензлів". Див. розділ Вибір стилю пензля на сторінці 338.

4 Задайте параметри інструментів — режим, непрозорість і т.ін. у рядку параметрів. Див. розділ Параметри інструментів малювання на сторінці 334.

5 Виконайте один чи декілька кроків із наведених нижче:

- Поведіть мишкою по зображенню, щоб малювати.
- Щоб намалювати пряму лінію, клацніть, задаючи початкову точку на зображенні. Потім клацніть кінцеву точку, утримуючи клавішу Shift.
- Якщо інструмент "Щітка" використовується в якості аерографа, утримуйте кнопку миші без перетягування, щоб нанести фарбу щільніше.

Параметри інструментів малювання

Задайте наступні параметри інструментів малювання в рядку параметрів. Набір доступних параметрів може відрізнятися для різних інструментів.

Режим Встановлює метод змішування кольорів для перекривання існуючих пікселів. Доступні режими залежать від вибраного інструменту. Режими малювання аналогічні до режимів накладання шарів. Див. розділ Перелік режимів накладання на сторінці 351.

Непрозорість Задає прозорість кольору, який наноситься. Під час малювання на деякій області непрозорість не буде перевищувати заданий рівень незалежно від того, скільки разів на область наведено курсор, поки ви не відпустите кнопку миші. У результаті повторного наведення інструменту на область буде додано інтенсивніший колір з еквівалентною непрозорістю. Значення непрозорості 100% означає повністю непрозору область.

Потік Задає швидкість фарбування при переміщенні курсору по області. Якщо малювання здійснюється з утриманням кнопки миші, кількість нанесеної фарби залежить від швидкості потоку, збільшуючись до значення, заданого параметром непрозорості. Наприклад, якщо задані непрозорість 33% і потік 33%, у результаті кожного наведення курсору на область її колір на 33% наблизиться до кольору пензля. Поки ви не відпустите кнопку миші та знову не наведете курсор на область, колір у цілому не перевищить 33% від непрозорості.

Щоб задати для інструменту значення непрозорості, кратне 10%, натисніть клавішу з цифрою (цифра 1 встановлює 10%; а клавіша 0 — 100% непрозорості). Значення параметра "Потік" задається натисканням клавіші Shift та клавіш із цифрами.

Аерограф Імітує малювання аерографом. При наведенні курсору на область фарба накопичується після натискання кнопки миші. Параметри жорсткості пензля, непрозорості та потоку вказують, настільки швидко та скільки фарби буде нанесено. Натисніть кнопку, щоб увімкнути або вимкнути цю функцію.

Автостирання (Лише для інструменту "Олівець".) Наносить фоновий колір на області, які містять колір переднього плану. Виберіть колір переднього плану, який потрібно стерти, та фоновий колір, на який потрібно змінити колір переднього плану. (Див. розділ Автоматичне видалення інструментом "Олівець" на сторінці 337.)

Малювання за допомогою візерунка

Інструмент "Візерунковий штамп" малює візерунками. Можна вибрати візерунок із бібліотеки візерунків або створити власний.

1 Виберіть інструмент "Візерунковий штамп" .

2 Виберіть пензель у покажчику "Стилі пензлів". Див. розділ Вибір стилю пензля на сторінці 338.)

3 Задайте параметри інструментів — режим, непрозорість і т.ін. у рядку параметрів. Див. розділ Параметри інструментів малювання на сторінці 334.

4 Виберіть у рядку параметрів пункт "Вирівняти", щоб підтримувати неперервність візерунків із початкової точки, навіть якщо ви відпустите кнопку миші та продовжите малювання. Зніміть виділення з параметра "Вирівняти", щоб починати візерунок спочатку кожного разу, коли ви зупинитесь і розпочнете малювання.

5 Виберіть візерунок із спливаючої палітри візерунків у рядку параметрів.

6 Щоб намалювати візерунки з імпресіоністським ефектом, виберіть пункт "Імпресіонізм"

7 Проведіть мишею по зображенню, щоб нанести візерунок.

Також див.

Створення візерунків і керування ними на сторінці 362

Малювання інструментом "Архівний художній пензель"

Інструмент "Архівний художній пензель" малює стилізованими мазками, використовуючи дані з указаного історичного стану або знімка. Експериментуючи з різними стилями малювання, розмірами, та параметрами допуску, можна імітувати текстуру малюнка різними кольорами та художніми стилями.

Як і інструмент "Архівний пензель", інструмент "Архівний художній пензель" використовує певні історичні стани або знімки як джерело. Однак інструмент "Архівний пензель" малює, відтворюючи задані дані з джерела, а інструмент "Архівний художній пензель" використовує ці дані разом із параметрами, які задаються для створення різноманітних кольорів і художніх стилів.

Щоб досягти гнучкості візуальних ефектів, перед використанням інструменту "Архівний художній пензель" слід проекспериментувати, застосовуючи фільтри, або заливаючи зображення суцільним кольором. Також спробуйте збільшити розмір зображення в 4 рази, щоб пом'якшити деталі.



Приклад використання інструмента "Архівний художній пензель"
A. *Вихідний документ* ***B.*** *Використано маленький пензель* ***C.*** *Використано великий пензель*

1 На палітрі "Історія" клацніть у лівому стовпці стан або знімок, щоб використовувати його як джерело для інструменту "Архівний художній пензель". Біля вихідного історичного джерела з'явиться значок пензля.

2 Виберіть інструмент "Архівний художній пензель" .

3 Зробіть на смузі параметрів таке:

- Виберіть пензель на палітрі "Стилі пензля" та задайте параметри пензля. (Див. розділ Вибір стилю пензля на сторінці 338.)
- Виберіть режим накладання у меню "Режим". (Див. розділ Про режими накладання на сторінці 351.)
- Виберіть параметр у меню "Стиль", щоб задати форму мазка при малюванні.
- У полі "Площа" введіть значення, щоб задати область покриття мазками. Чим більший заданий розмір, тим більша площа буде покрита та більшою буде кількість мазків.
- У полі "Допуск" уведіть значення, яке задає межі області, покритої мазками. Низький допуск дає змогу наносити велику кількість мазків по всьому зображенні. Високий допуск обмежує мазки при малюванні областями, які значно відрізняються по кольору від вихідного стану або знімка.

4 Поведіть мишкою по зображенню, щоб малювати.

Стирання за допомогою інструменту "Гумка"

Інструмент "Гумка" змінює колір пікселів на фоновий або робить їх прозорими. Якщо ви працюєте на фоні або шарі із заблокованою прозорістю, колір пікселів змінюється на колір фону; в іншому випадку колір пікселів стирається до прозорого.

За допомогою гумки можна також повернути оброблену область у стан, вибраний на палітрі "Історія".

1 Виберіть інструмент "Гумка" .

2 Задайте фоновий колір, який ви бажаєте застосувати, якщо потрібно стирати на фоні або шарі із заблокованою прозорістю.

3 Виберіть режим для гумки. Наприклад, за допомогою відповідних режимів її можна налаштувати таким чином, щоб вона діяла як пензель або олівець. Блок — це квадрат фіксованого розміру з чіткими краями, у якому неможливо змінити непрозорість або потік.

4 У режимах пензля й олівця виберіть пензель і задайте в рядку параметрів непрозорість і потік.

Значення непрозорості 100% призводить до повного стирання пікселів. Нижча непрозорість стирає пікселі лише частково (див. розділ Параметри інструментів малювання на сторінці 334).

5 Щоб стерти зображення, відновивши його збережений стан або знімок, клацніть лівий стовпець стану або знімка в палітрі "Історія", а потім виберіть команду "Стерти до історії" в рядку параметрів.

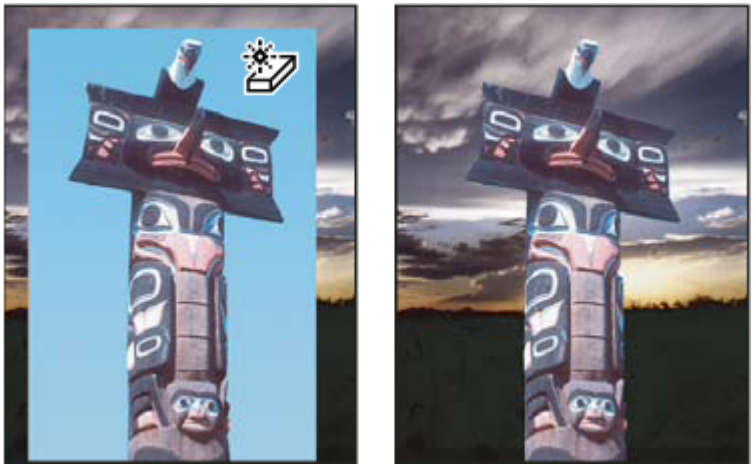
Photoshop) Щоб тимчасово використовувати інструмент "Гумка" в режимі "Стерти до історії", утримуйте кнопку Alt (Windows) або Option (Mac OS), проводячи ним по зображенню.

6 Проведіть мишею по області, яку потрібно стерти.

Скористайтеся інструментом "Чарівна гумка" для зміни схожих пікселів

Якщо ви клацаєте на шарі інструментом "Чарівна гумка", він змінює всі подібні пікселі на прозорі. На шарі із заблокованою прозорістю колір пікселів змінюється на колір фону. Якщо ви клацаєте на фоні, він перетворюється на шар, а всі подібні пікселі стають прозорими.

Можна вибирати: стирати лише прилеглі пікселі чи всі подібні пікселі в поточному шарі.



Приклад стирання подібних пікселів

1 Виберіть інструмент "Чарівна гумка" .

2 Зробіть на смузі параметрів таке:

- Уведіть значення допуску, щоб задати діапазон кольорів, які будуть стерті. Мале значення допуску стирає пікселі в діапазоні кольорів, дуже близьких до кольору вибраного пікселя. Високе значення допуску призводить до стирання пікселів у ширшому діапазоні.
- Виберіть параметр "Згладжування", щоб згладити краї області, яка стирається.
- Виберіть параметр "Суміжні", щоб стерти лише пікселі, прилеглі до вибраного, або зніміть виділення, щоб стирати всі подібні пікселі в зображенні.
- Виберіть пункт "Зразки всіх шарів", щоб узяти за зразок для стирання колір, отриманий шляхом об'єднання даних з усіх видимих шарів.
- Укажіть значення непрозорості, щоб задати силу стирання. Значення непрозорості 100% призводить до повного стирання пікселів. Нижча непрозорість стирає пікселі лише частково.

3 Клацніть на частині шару, який ви бажаєте стерти.

Надання пікселям прозорості за допомогою інструменту "Фонова гумка"

Якщо провести інструментом "Фонова гумка" по шару, пікселі в місці проведення стають прозорими; це дає змогу стирати фон, зберігаючи краї об'єкта на передньому плані. Задаючи різні параметри зразка та допуску, можна визначати діапазон прозорості та різкість меж.

Щоб стерти фон об'єкта зі складними або тонкими краями, використовуйте команду "Вилучення".

Фонова гумка поміщає у центр інструменту (це місце називається "гарячою точкою") зразок кольору та стирає цей колір, якщо він потрапляє під пензель. Інструмент також вилучає кольори на краях об'єктів переднього плану, запобігаючи утворенню гало, якщо об'єкт переднього плану згодом буде вставлений в інше зображення.

Примітка: *Фонова гумка має пріоритет над параметром блокування прозорості шару.*

1 Виберіть на палітрі "Шари" шар, що містить області, які потрібно стерти.

2 Виберіть інструмент "Фонова гумка" .

3 Клацніть зразок пензля в рядку параметрів та задайте параметри пензля на спливаючій палітрі:

- Виберіть параметри для діаметра, жорсткості, інтервалів, кута й округлості (див. розділ Параметри форми відбитка пензля на сторінці 342).
- Якщо ви використовуєте цифровий сенсорний планшет, виберіть параметри в меню "Розмір" і "Допуск", щоб змінити розмір і допуск фонової гумки під час стирання. Виберіть параметр "Натиск пера", щоб задати зміну натиску пера. Параметр "Копіювальне коліщатко" дає змогу задавати розташування координатного маніпулятора. Виберіть команду "Вимкнути", щоб не змінювати розмір допуску.

4 Зробіть на смузі параметрів таке:

- Виберіть режим "Обмеження" для стирання: режим "Несуміжні" призначений для стирання кольору-зразка, який потрапить під пензель, режим "Суміжні" — для стирання кольору-зразка лише в областях, прилеглих до інших, а режим "Виділення країв" — для стирання кольору-зразка у прилеглих областях із збереженням різкості країв фігури.
- Задайте значення параметра "Допуск", увівши значення або перетягнувши повзунок. Низький допуск обмежує стирання областями, які дуже схожі за кольором до зразка. Високий допуск стирає пікселі в ширшому діапазоні.
- Параметр "Захистити колір переднього плану" дає змогу запобігти стиранню областей, які відповідають кольору переднього плану на панелі інструментів.
- Виберіть параметр зразка: режим "Безперервно" дає змогу задавати для зразка кольори безперервно під час руху курсору, режим "Раз" — для стирання лише областей того кольору, який був клацнутий першим, а режим "Колір фону" — для стирання лише областей, які містять поточний фоновий колір.

5 Проведіть мишею по області, яку потрібно стерти. Курсор інструменту "Фонова гумка" перетворюється на пензель із значком перехрестя, який указує на гарячу точку інструменту .

Автостирання інструментом "Олівець"

Автостирання інструментом "Олівець" дає змогу наносити фоновий колір на області, які містять колір переднього плану.

1 Задайте кольори переднього плану та фону.

2 Виберіть інструмент "Олівець" .

3 Виберіть у рядку параметрів пункт "Автостирання".

4 Проведіть мишею по зображенню.

Якщо на початку перетягування центр курсору перебуває над фоновим кольором, область буде стерта до фонового кольору. Якщо на початку перетягування центр курсору розташований над областю, яка не містить колір переднього плану, область буде замальована кольором переднього плану.

Зміна курсору пензля

Курсори інструментів малювання можуть бути трьох можливих видів: стандартний курсор (значок на панелі інструментів), перехрестя та курсор, який відповідає розміру та формі кінчика вибраного пензля. Курсор кінчика пензля змінюється в діалоговому вікні уподобань "Курсори".

1 Виберіть пункт меню "Правка" > "Уподобання" > "Курсори" (Windows) або "Photoshop" > "Уподобання" > "Курсори" (Mac OS).

2 Виберіть потрібні курсори в полях "Курсори малювання" й "Інші курсори". Зразки курсорів змінюють свій вигляд відповідно до вашого вибору. Виберіть розмір курсору "Кінчик пензля" та вкажіть, чи потрібно включати в курсор перехрестя.

- Для курсору "Звичайний кінчик пензля" розмір обмежується областями, непрозорість яких не менша 50%.
- Якщо вибрано пункт "Повний розмір відбитку пензля", курсор покриває всю площу штриха. Для м'яких пензлів цей параметр дає курсор більшого розміру, ніж параметр "Звичайний", за рахунок областей штриху з меншою непрозорістю.

3 Клацніть на "Гаразд".

Під час використання інструментів "Перо" та "Щітка" клавіша Caps Lock перемикає режими курсору "стандартний" та "перехрестя".

Стилі пензлів

Стиль пензля — це збережений кінчик пензля із заданими характеристиками, такими як розмір, форма та жорсткість. Стилі пензля дають змогу зберігати характеристики, які часто використовуються. Можна також зберігати стилі інструменту "Щітка", доступного в меню "Стилі інструменту" в рядку параметрів.

Зміни розміру, форми або жорсткості у стилі пензля є тимчасовими. Коли цей стиль буде вибраний наступного разу, до пензля будуть застосовані вихідні параметри. Щоб закріпити зміни, потрібно створити новий стиль. Див. розділ Створення нового стилю пензля на сторінці 340.

Вибір попередньо налаштованого пензля

1 Виберіть інструмент для малювання або редагування та клацніть у рядку параметрів спливаюче меню "Стилі пензля".

2 Виберіть пензель.

Примітка: *Можна також вибрати пензель на палітрі пензлів. Переконайтеся, що в лівій частині палітри вибраний пункт "Стилі пензлів", щоб була змога переглядати завантажені стилі.*

3 Змініть параметри стилю пензля.

Діаметр	**Тимчасово змінює розмір пензля. Перетягніть повзунок або введіть значення. Якщо пензель має роздвоєний кінчик, будуть змінені розміри первинного та вторинного кінчиків.**
Використовувати розмір абзацу	**Використовує початковий діаметр кінчика пензля, якщо його форма базується на зразку. (Недоступно для круглих пензлів).**
Жорсткість	**Тимчасово змінює параметр згладжування інструменту "пензель". Якщо задане значення 100%, інструмент пензель малює найжорсткішим кінчиком, але із згладжуванням. Олівець завжди малює чіткі краї без згладжування.**

Також див.

Огляд палітри пензлів на сторінці 340

Створення та використання стилів інструментів на сторінці 32

Зміна вигляду стилів пензлів

Параметр відображення змінюється в меню "Покажчик стилів пензлів" або на палітрі пензлів:

- якщо вибраний параметр "Лише текст", пензлі відображаються у вигляді списку;
- якщо вибраний параметр "Малі мініатюри" або "Великі мініатюри", пензлі відображаються як мініатюри;
- якщо вибраний параметр "Малий список" або "Великий список", пензлі відображаються як список із мініатюрами.
- якщо вибраний параметр "Мініатюра штриха", пензлі відображаються як зразок штриха пензля біля кожної мініатюри.

Щоб динамічно переглядати штрихи у палітрі пензлів, перевірте, чи вибрано параметр "Стилі пензля", та розташуйте курсор на пензлі до появи підказки про інструмент. Наводьте курсор на різні пензлі. В області попереднього перегляду внизу палітри відобразиться зразок штриха пензлем.

Завантаження та збереження стилів пензлів та керування ними

Керуючи бібліотеками стилів пензлів, можна впорядкувати пензлі та активізувати лише потрібні для проекту пензлі.

Зміна стилі пензлів, розташованих на палітрі

1. Щоб завантажити бібліотеку стилів пензлів, виберіть один із наступних параметрів у меню "Покажчик стилів пензлів" або в меню палітри "Пензлі":

- Параметр "Завантажити пензлі" дає змогу додати бібліотеку до поточного списку. Виберіть файл бібліотеки, яку ви бажаєте використовувати, і клацніть "Завантажити".
- Параметр "Замінити пензлі" дає змогу замінити поточний список іншою бібліотекою. Виберіть файл бібліотеки, яку ви бажаєте використовувати, і клацніть "Завантажити".
- Файл бібліотеки (показаний унизу меню палітри). Натисніть кнопку "OK", щоб замінити поточний список, або кнопку "Додати", щоб додати поточний список.

2. Щоб повернутися до бібліотеки стилів за замовчуванням, виберіть пункт "Скинути пензлі" в меню "Покажчик стилів пензлів" або в меню палітри стилів. Ви можете або замінити поточний список, або приєднати усталену бібліотеку до поточного списку.

Примітка: *Крім того, за допомогою диспетчера стилів можна завантажити та скинути бібліотеки пензлів.*

Збереження набору стилів пензлів у вигляді бібліотеки

1. Виберіть параметр "Зберегти пензлі" в меню "Покажчик стилів пензлів" або в меню палітри пензлів.
2. Виберіть розташування бібліотеки пензлів, уведіть ім'я файлу та натисніть кнопку "Зберегти".

   Бібліотеку можна зберегти будь-де. Однак, якщо ви розмістите файл бібліотеки в теці "Стилі/Пензлі" у стандартній теці, ім'я бібліотеки буде відображатися внизу меню "Покажчик стилів пензлів" і меню палітри стилів пензлів після перезапуску програми Photoshop.

   За допомогою менеджера стилів можна також перейменовувати, стирати та зберігати стилі пензлів. Докладніші відомості див. у розділі Робота з керуванням бібліотеками на сторінці 48.

Перейменування стилю пензля

Зробіть одне з наступного:

- Виберіть пензель у меню "Покажчик стилів пензлів" або в меню палітри "Пензлі", а потім — команду "Перейменувати пензель" у меню палітри. Уведіть нову назву пензля й натисніть кнопку "OK".

- Якщо в параметрах палітри пензлів налаштований показ пензлів у вигляді мініатюр, двічі клацніть пензель, уведіть нову назву та натисніть кнопку "OK".
- Якщо в параметрах палітри пензлів налаштований показ пензлів у вигляді списку або лише тексту, двічі клацніть пензель, уведіть нову назву та натисніть клавішу Enter (Windows) або Return (Mac OS).

Видалення стилю пензля

- Виберіть пензель у меню "Покажчик стилів пензлів" або в палітрі пензлів, а потім — пункт "Видалити пензель" у меню палітри.
- Клацніть у меню "Покажчик стилів пензлів" або на палітрі пензлів пензель, який потрібно видалити, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Виберіть на палітрі "Пензлі" пензель та клацніть значок "Видалити" або перетягніть пензель на цей значок.

Створення нового стилю пензля

Налаштовані пензлі можна зберігати у вигляді стилів, які відображатимуться на палітрі "Пензлі", у покажчику стилів пензлів і в диспетчері стилів.

Примітка: *Нові стилі пензлів зберігаються у файлі "Уподобання". Якщо цей файл стерто або пошкоджено, або якщо для пензлів відновлена бібліотека за замовчуванням, нові стилі буде втрачено. Щоб закріпити зміни в нових стилях пензлів, збережіть їх у бібліотеці.*

1 Налаштуйте пензель.

2 Виконайте одну з наступних дій у палітрі пензлів або в покажчику стилів пензлів.

- Виберіть команду "Створити стиль пензля" в меню палітри, введіть назву стилю пензля та натисніть кнопку "OK".
- Натисніть кнопку "Створити новий пензель" .

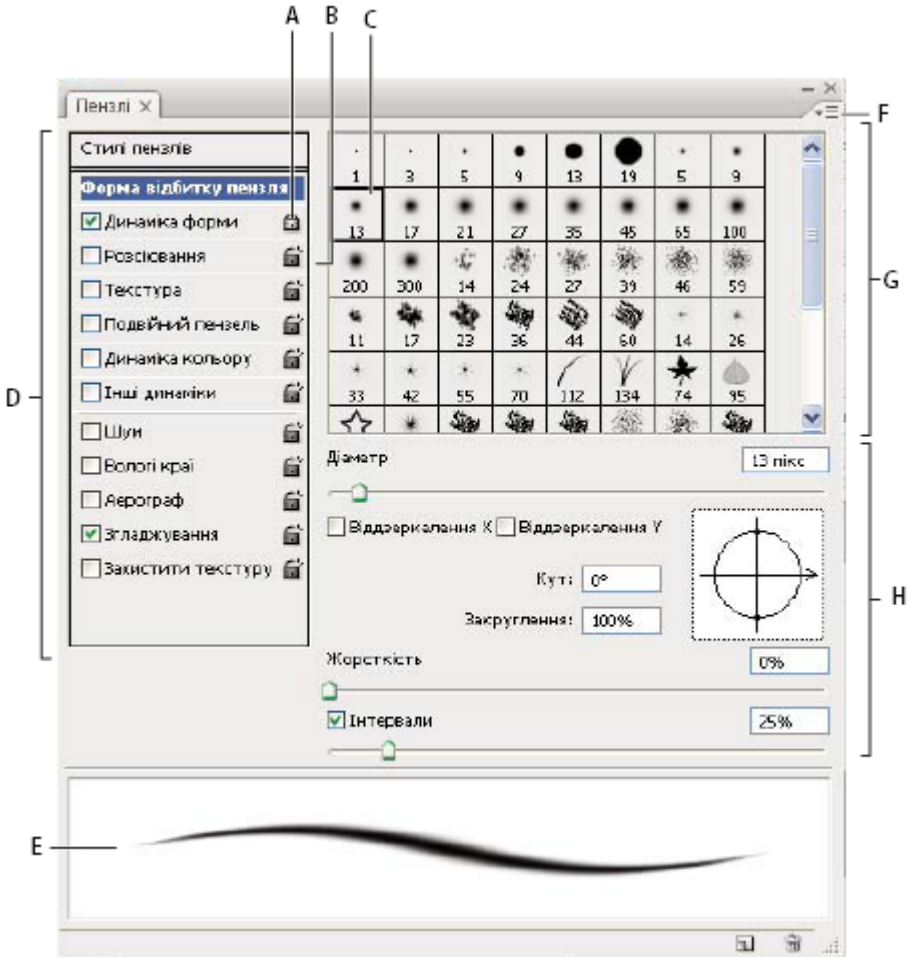
Створення та редагування пензлів

Можна створювати пензлі, які наносять фарби на зображення багатьма способами. Виберіть наявний стиль пензля, форму кінчика пензля або створіть неповторний кінчик із частини зображення. Параметри способу застосування фарби вибираються на палітрі "Пензлі".

Огляд палітри пензлів

Можна вибирати готові стилі пензлів на палітрі пензлів, наприклад, як у покажчику стилів пензлів, а можна змінити наявні пензлі та розробляти нові власні пензлі. Палітра "Пензлі" містить параметри кінчика пензля, які визначають особливості нанесення фарби на зображення.

В області попереднього перегляду штриха (знизу палітри) відображається вигляд штриха із поточними параметрами пензля.



Палітра пензлів із параметрами форми кінчика пензля
A. *Заблоковано* ***B.*** *Розблоковано* ***C.*** *Виділений кінчик пензля* ***D.*** *Параметри пензля* ***E.*** *Попередній перегляд мазка* ***F.*** *Спливаюче меню* ***G.*** *Форми кінчиків пензлів (доступно, якщо установлений прапорець "Форма відбитку пензля")* ***H.*** *Параметри пензля*

Показано: палітра "Пензлі" та параметри пензля

1 Виберіть пункт меню "Вікно" > "Пензлі" або натисніть кнопку палітри у правій частині рядка параметрів, якщо вибрано інструмент для малювання, стирання, тонування або фокусування.

2 Виділіть набір параметрів у лівій частині палітри. Доступні параметри набору з'являються у правій частині палітри.

Установіть прапорець зліва від набору параметрів, щоб увімкнути або вимкнути параметри без їхнього перегляду.

Створення кінчика пензля з малюнка

1 Виділіть частину зображення за допомогою будь-якого інструменту виділення, щоб використовувати її як власний пензель. Якщо потрібно створити пензель із чіткими краями, для розтушовки повинно бути задане значення "0 пікселів". Обриси пензля можуть бути величиною до 2500x2500 пікселів.

Якщо вибиране кольорове зображення, зображення кінчика пензля перетворюється на зображення у градаціях сірого. Будь-яка маска шару, застосована до зображення, не впливає на властивості кінчика пензля.

Якщо потрібно задати пензель із м'якими краями, виберіть пікселі із значеннями "сірого кольору". (Кольорові обриси пензлів будуть перетворені на значення сірого.)

2 Виберіть команду "Редагування" > "Визначити стиль пензля".

3 Уведіть ім'я пензля та натисніть кнопку "OK".

Створення пензля та налаштування параметрів малювання

1 Відкрийте палітру "Пензлі" (натисніть на кнопку палітри стилів у рядку параметрів). Перевірте, чи вибраний інструмент "Пензель" (щоб відображалася кнопка).

2 Виберіть на палітрі "Пензлі" існуючий стиль пензля, щоб змінити його, або виберіть форму пензля на панелі "Форма відбитка пензля" палітри "Пензлі". Також можна створити новий кінчик пензля з малюнка.

3 Виберіть параметр "Форма відбитку пензля" в лівій частині палітри "Пензлі" та задайте параметри. Див. розділ Параметри форми відбитка пензля на сторінці 342.

4 У разі потреби задайте інші параметри пензля. Докладніша інформація про параметри викладена в наступних розділах.

- Динаміка форми пензля на сторінці 345
- Розсіювання для пензля на сторінці 346
- Параметри текстури пензля на сторінці 347
- Подвійні пензлі на сторінці 348
- Параметри динаміки кольорів пензля на сторінці 349
- Інші параметри динаміки пензля на сторінці 349
- Інші параметри пензля на сторінці 350

5 Щоб заблокувати атрибути форми відбитка пензля, клацніть значок розблокування . Щоб розблокувати кінчик пензля, клацніть значок блокування .

6 Щоб зберегти пензель для подальшого використання, виберіть пункт "Створити стиль пензля" в меню "Палітра стилів".

Примітка: *Щоб зберегти новий пензель на постійній основі або поширити його серед інших користувачів, необхідно зберегти пензель як частину набору пензлів. Виберіть команду "Зберегти пензлі" в меню палітри "Пензлі", а потім збережіть новий набір або перезапишіть наявний набір. У результаті скидання або заміни пензлів на палітрі "Пензлі", не зберігши їх в наборі, новий пензель можна втратити.*

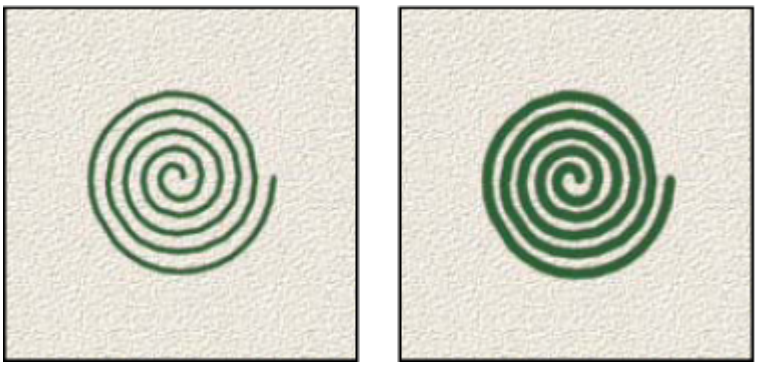
Також див.

Огляд палітри пензлів на сторінці 340

Створення кінчика пензля з малюнка на сторінці 341

Параметри форми кінчика пензля

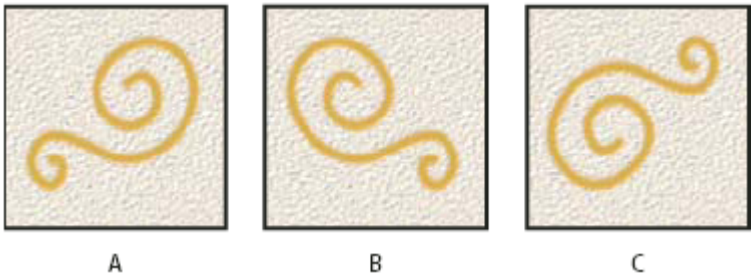
На палітрі пензлів можна задати наступні параметри форми кінчика пензля:
Діаметр Установлює розмір пензля. Уведіть значення в пікселях або перетягніть повзунок.



Мазки пензлем із різними значеннями діаметра

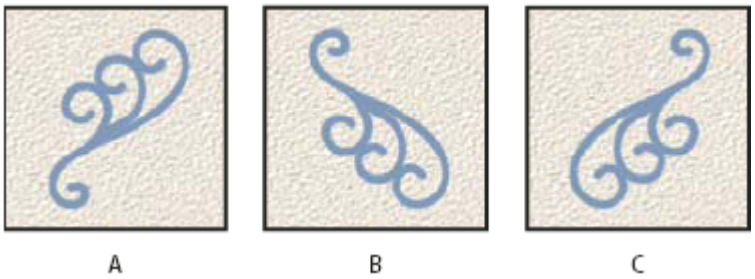
Використовувати розмір абзацу Повертається вихідний діаметр пензля. Цей параметр доступний лише якщо форми кінчика пензля були створені шляхом дискретизації пікселів зображення.

Віддзеркалення X Змінює напрям кінчика пензля по осі *x*.



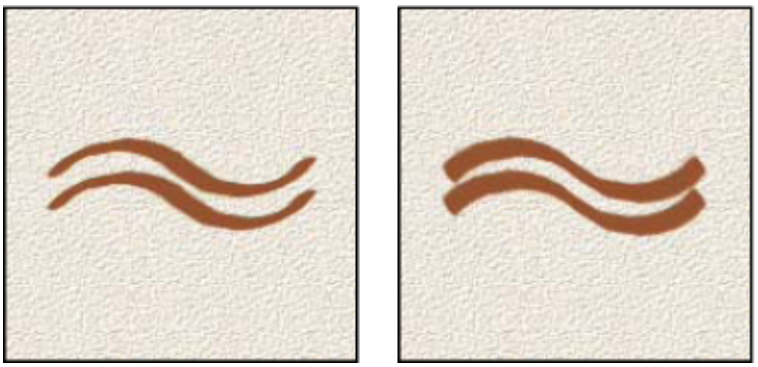
Віддзеркалює кінчик пензля по осі x.
A. *Вихідне положення кінчика пензля* ***B.*** *Вибрано віддзеркалення X* ***C.*** *Вибрано віддзеркалення X та Y*

Віддзеркалення Y Змінює напрям кінчика пензля по осі *y*.



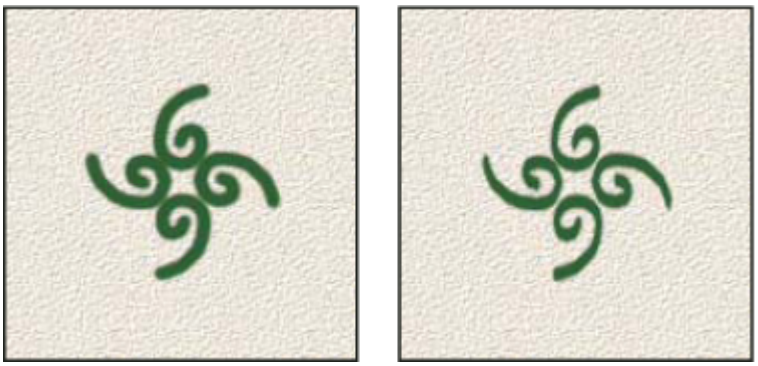
Віддзеркалює кінчик пензля по осі y.
A. *Вихідне положення кінчика пензля* ***B.*** *Вибрано віддзеркалення Y* ***C.*** *Вибрано віддзеркалення Y та X*

Кут Задає кут повороту еліптичної або іншої довгої осі зразка пензля по горизонталі. Уведіть значення в градусах або перетягніть горизонтальну вісь у вікні попереднього перегляду.



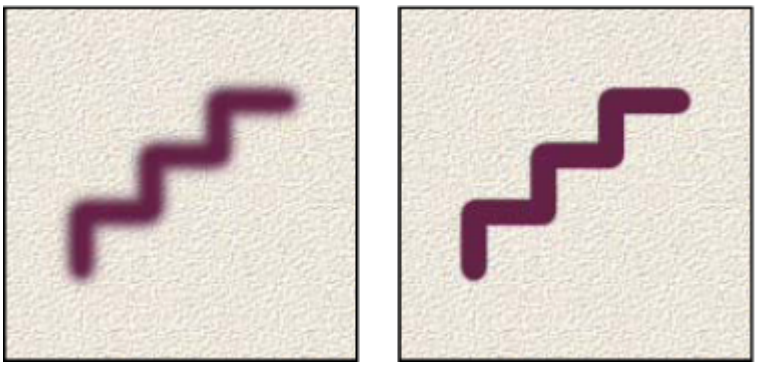
Скошені пензлі дають чіткі мазки

Округлість Задає відношення між довгою та короткою осями пензля. Уведіть значення у відсотках або перетягніть пункти у вікні попереднього перегляду. Значення 100% означає круглий пензель, значення 0% — лінійчатий пензель, а середнє значення означає еліптичні пензлі.



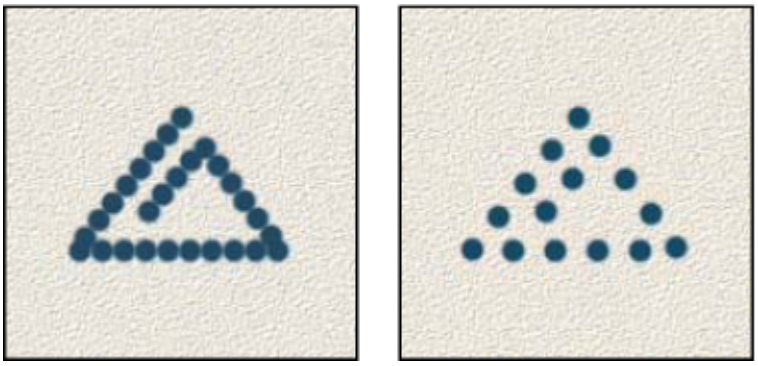
Налаштування округлості для стискання форми кінчика пензля

Жорсткість Установлює розмір жорсткого центра пензля. Уведіть число або задайте значення у відсотках від повного діаметра пензля за допомогою повзунка. Змінити жорсткість пензля із зразком неможливо.



Штрихи з різними значеннями жорсткості

Інтервал Установлює відстань між слідами від ворсинок пензля в мазку. Щоб змінити інтервал, уведіть число або задайте значення у відсотках від повного діаметра пензля за допомогою повзунка. Якщо цей параметр не вибраний, інтервал визначається швидкістю курсору.



Високе значення інтервалу спричиняє пропуски пензля

Якщо використовується стиль пензля, натискання клавіші [призводить до зменшення ширини пензля, а натискання клавіші] — до її збільшення. Для жорстких круглих, м'яких круглих і каліграфічних пензлів натискання клавіш Shift+[призводить до зменшення жорсткості пензля, а натискання клавіш Shift+] — до її збільшення.

Також див.

Огляд палітри пензлів на сторінці 340

Створення пензля та налаштування параметрів малювання на сторінці 342

Надавання пензлеві динаміки

Палітра пензлів надає багато параметрів для надання динамічних (змінних) елементів кінчикам пензлів у стилі. Наприклад, можна задати параметри зміни розміру, кольору та непрозорості відбитка пензля в мазку.

Додавши динамічні елементи до пензля, ви працюєте з двома компонентами.

- Відсоток коливання визначає випадковість динамічних елементів. Якщо задане значення 0%, елемент не змінюється під час мазка, а якщо задане значення 100%, елемент має максимально можливу випадковість.
- Параметри у спливаючому меню "Керування" визначають як саме ви хочете керувати динамікою елементів. Можна відмовитися від керування динамікою елементу, зробити так, щоб його варіації затухали після заданої кількості кроків, або налаштувати зміну елемента залежно від тиску пера, нахилу пера, розміщення коліщатка координатного маніпулятора або повороту пера.

  Примітка: *Керування пером доступне лише коли використовується сенсорний цифровий планшет, наприклад, планшет Wacom, та підтримувані пера (для керування поворотом). Якщо вибране керування пером, але не установлений планшет, з'явиться значок попередження.*

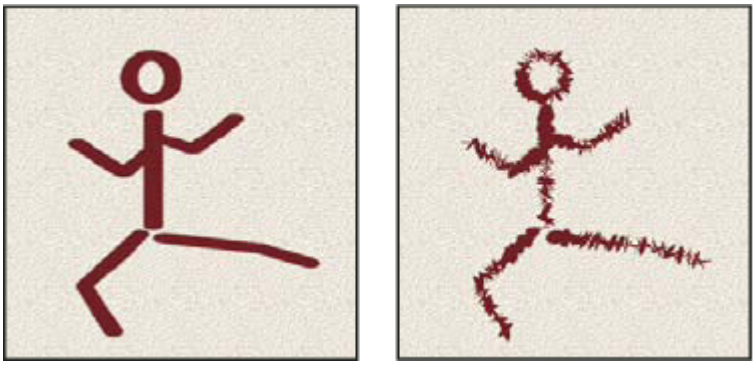
Також див.

Огляд палітри пензлів на сторінці 340

Створення пензля та налаштування параметрів малювання на сторінці 342

Динаміка форми пензля

Динаміка форми встановлює зміну сліду пензля в мазку.



Мазки пензлем без динаміки та з динамікою

Коливання розміру та Керування Установлює зміну розміру відбитка пензля в мазку. Додаткову інформацію див. у розділі Додавання динамічних параметрів пензля на сторінці 345.

Щоб задати максимальний процент коливання, уведіть число або скористайтеся повзунком. Щоб указати спосіб керування коливанням розміру слідів пензля, виберіть параметр у спливаючому меню "Керування":
• **Вимкнути** Знімає керування коливанням розміру слідів пензля.

• **Затухання** Коливання ліній пензля затухає протягом заданої кількості кроків від початкового до мінімального діаметра. Кожен крок еквівалентний одній позначці кінчика пензля. Значення змінюється в діапазоні від 1 до 9999. Наприклад, значення 10 призводить до затухання після 10-кратного приросту.

• **Натиск пера, Нахил пера, Копіювальне коліщатко** Ці параметри задають коливання слідів пензля між початковим та мінімальним діаметрами в залежності від натиску пера, нахилу пера або позиції копіювального коліщатка.

Мінімальний діаметр Задається мінімальний відсоток зміни масштабу слідів пензля, якщо ввімкнені параметри "Коливання розміру" або "Керування розміром". Уведіть число або задайте значення у відсотках від повного діаметра кінчика пензля за допомогою повзунка.

Масштаб нахилу Задає масштабний коефіцієнт висоти пензля до його обертання, якщо для параметра "Керування розміром" задане значення "Нахил пера". Уведіть число або задайте значення у відсотках від повного діаметра пензля за допомогою повзунка.

Коливання кута та Керування Установлює зміну кута відбитка пензля в мазку. Щоб задати максимальний відсоток коливання, уведіть значення, яке є відповідним відсотком від кута 360 градусів. Щоб указати спосіб керування коливанням кута слідів пензля, виберіть параметр у спливаючому меню "Керування":
• **Вимкнути** Знімає керування коливанням кута слідів пензля.

• **Затухання** Кут коливання слідів пензля затухає від 0 до 360 градусів протягом заданої кількості кроків.

• **Натиск пера, Нахил пера, Копіювальне коліщатко, Поворот** Кут коливання ліній пензля змінюється між 0 та 360 градусів залежно від натиску пера, нахилу пера, позиції копіювального коліщатка або повороту пера.

• **Початковий напрямок** Кут слідів пензля відраховується від початкового напрямку штриха.

• **Напрямок** Кут слідів пензля відраховується від поточного напрямку штриха.

"Коливання округлості" та "Керування" Установлює зміну округлості відбитка пензля в мазку. Задайте максимальний відсоток коливання, увівши відсоток відношення між довгою та короткою осями пензля. Щоб указати спосіб керування коливанням округлості слідів пензля, виберіть параметр у спливаючому меню "Керування":
• **Вимкнути** Знімає керування коливанням округлості слідів пензля.

• **Затухання** Коливання округлості слідів пензля затухає від 100% до значення "Мінімальна округлість" протягом заданої кількості кроків.

• **Натиск пера, Нахил пера, Копіювальне коліщатко, Поворот** Округлість ліній пензля змінюється між 100% та значенням "Мінімальна округлість" залежно від натиску пера, нахилу пера, позиції копіювального коліщатка або повороту пера.

Мінімальна округлість Задається мінімальна округлість слідів пензля, якщо ввімкнені параметри "Коливання округлості" або "Керування округлістю". Уведіть відношення у відсотках між довгою та короткою осями пензля.

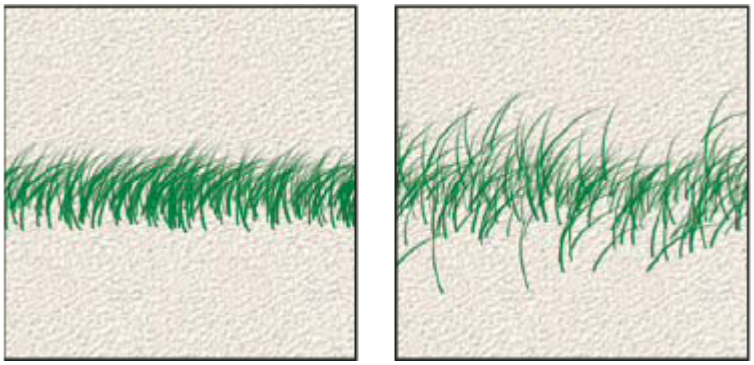
Також див.

Надавання пензлеві динаміки на сторінці 345

Створення пензля та налаштування параметрів малювання на сторінці 342

Розсіювання для пензля

Розсіювання пензля визначає кількість і розташування слідів "ворсинок" у мазку.



Мазок без розсіювання (ліворуч) і з розсіюванням (праворуч)

Розсіювання та керування Установлює розподіл "ворсинок" пензля в мазку. Якщо установлений прапорець "Обидві осі", "ворсинки" пензля розподіляються в радіальному напрямку. Якщо прапорець "Обидві осі" знятий, "ворсинки" пензля розподіляються перпендикулярно до напряму мазка.

Щоб задати максимальний відсоток розсіювання, уведіть значення. Щоб указати спосіб керування коливанням розсіювання слідів пензля, виберіть параметр у спливаючому меню "Керування":
• **Вимкнути** Знімає керування коливанням розсіювання слідів пензля.

• **Затухання** Розсіювання ліній пензля затухає від максимального до нульового протягом заданої кількості кроків.

• **Натиск пера, Нахил пера, Копіювальне коліщатко, Поворот** Розсіювання слідів пензля змінюється залежно від натиску пера, нахилу пера, позиції копіювального коліщатка або повороту пера.

Лічильник Задає кількість "ворсинок" пензля на кожному інтервалі.

Примітка: *Збільшення значення лічильника без збільшення значення інтервалу або розсіювання може призвести до зменшення продуктивності малювання.*

Коливання лічильника та Керування Задає зміну кількості "ворсинок" пензля на кожному інтервалі. Щоб задати максимальний відсоток "ворсинок" пензля на кожному інтервалі, введіть значення. Щоб указати спосіб керування коливанням кількості "ворсинок" пензля, виберіть параметр у спливаючому меню "Керування":
• **Вимкнути** Знімає керування кількістю слідів пензля.

• **Затухання** Кількість "ворсинок" пензля затухає від значення "Кількість" до 1 протягом заданої кількості кроків.

• **Натиск пера, Нахил пера, Копіювальне коліщатко, Поворот** Кількість "ворсинок" пензля змінюється залежно від натиску пера, нахилу пера, позиції копіювального коліщатка або повороту пера.

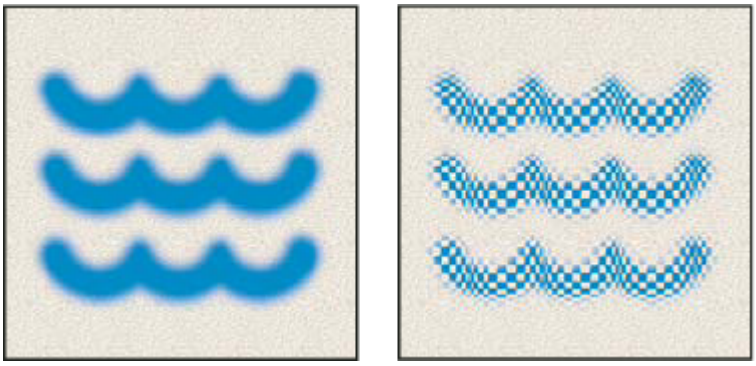
Також див.

Надавання пензлеві динаміки на сторінці 345

Створення пензля та налаштування параметрів малювання на сторінці 342

Параметри текстури пензля

Текстурний пензель використовує візерунок для створення враження, що малюнок нанесено на текстурне полотно.



Мазок без текстури (ліворуч) і з текстурою (праворуч)

Клацніть зразок візерунка і виберіть візерунок на спливаючій палітрі візерунків. Задайте наступні параметри:
Негатив Міняє місцями високі та низькі точки в текстурі залежно від відтінків візерунка. Якщо установлений прапорець "Інверсія", найсвітліші області візерунка будуть низькими точками текстури й отримають найменше фарби; найтемніші області візерунка будуть високими точками текстури й отримають найбільше фарби. Якщо прапорець "Інверсія" знятий, найсвітліші області візерунка отримають найбільше фарби, а найтемніші — найменше.

Масштаб Визначає масштаб візерунка. Уведіть число або задайте значення у відсотках від повного розміру зразка за допомогою повзунка.

Окрема текстура для кожного мазка Застосовує вибрану текстуру до кожної "ворсинки" пензля, а не до штриха в цілому (штрих складається з багатьох неперервних ліній, які наносяться під час руху пензля). Цей параметр необхідно вибирати, щоб зробити доступними параметри керування глибиною.

Режим Задає режим накладання, який використовується для поєднання пензля та візерунка. (Див. розділ Про режими накладання на сторінці 351.)

Глибина Визначає, наскільки глибоко фарба проникає у текстуру. Уведіть число або застосуйте повзунок. Якщо задане значення 100%, низькі точки текстури не отримають фарби взагалі. Якщо задане значення 0%, усі точки текстури отримають однакову кількість фарби, приховуючи візерунок.

Мінімальна глибина Визначає мінімальну глибину, на яку проникає фарба, якщо для параметра "Керування глибиною" задане значення "Затухання", "Натиск пера", "Нахил пера" або "Копіювальне коліщатко", а також вибраний параметр "Текстура для кожного кінчика".

Глибина коливання та Керування Визначає наскільки змінюється глибина, якщо вибрано параметр "Текстура для кожного мазка". Щоб задати максимальний відсоток коливання, уведіть значення. Щоб указати спосіб керування коливанням глибини слідів пензля, виберіть параметр у спливаючому меню "Керування":
• **Вимкнути** Знімає керування коливанням глибини слідів пензля.

• **Затухання** Глибина затухає від відсотка "Коливання глибини" до відсотка "Мінімальна глибина" протягом заданої кількості кроків.

• **Натиск пера, Нахил пера, Копіювальне коліщатко, Поворот** Змінює глибину залежно від натиску пера, нахилу пера, позиції копіювального коліщатка або повороту пера.

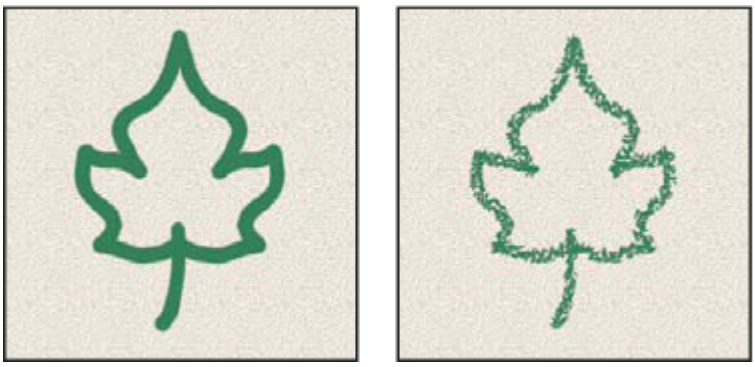
Також див.

Надавання пензлеві динаміки на сторінці 345

Створення пензля та налаштування параметрів малювання на сторінці 342

Подвійні пензлі

Подвійні пензлі для створення ліній використовують два кінчики. Текстура другого пензля використовується в штриху первинного пензля; зафарбовуються лише області перетину обох штрихів. Параметри первинного кінчика задаються в розділі "Форма відбитка пензля" на палітрі "Пензлі". Виберіть форму відбитка вторинного кінчика пензля в розділі "Подвійний пензель" палітри "Пензлі" та встановіть наступні параметри.



Мазок з одним кінчиком (ліворуч) і з двома (праворуч)

Режим Установлює режим накладання для використання одночасно первинного та вторинного кінчиків. (Див. розділ Перелік режимів накладання на сторінці 351.)

Діаметр Установлює розмір подвійного кінчика. Уведіть значення в пікселях, перетягніть повзунок або клацніть "Використовувати розмір зразка", щоб застосувати вихідний діаметр кінчика пензля. (Параметр "Використовувати розмір зразка" доступний лише якщо форма кінчика пензля створена шляхом дискретизації пікселів зображення).

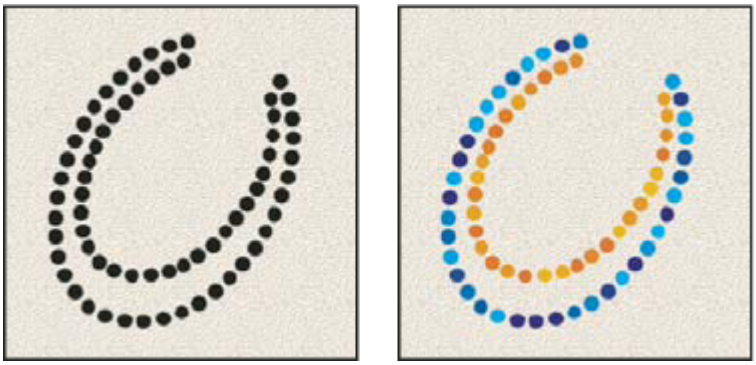
Інтервал Установлює дистанцію між слідами від ворсинок подвійного кінчика пензля в мазку. Щоб змінити інтервал, уведіть число або задайте відсоток від діаметра кінчика за допомогою повзунка.

Розсіювання Установлює розподіл "ворсинок" подвійного пензля в мазку. Якщо установлений прапорець "Обидві осі", ворсинки подвійного пензля розподіляються в радіальному напрямку. Якщо прапорець "Обидві осі" знятий, ворсинки подвійного пензля розподіляються перпендикулярно до напряму мазка. Щоб задати максимальний відсоток розсіювання, уведіть число або скористайтеся повзунком.

Лічильник Задає кількість "ворсинок" подвійного кінчика пензля на кожному інтервалі. Уведіть число або застосуйте повзунок.

Параметри динаміки кольорів пензля

Динаміка кольору визначає як колір фарби змінюється під час мазка.



Мазок без динаміки кольору (ліворуч) і з динамікою кольору (праворуч)

Коливання "Передній / Задній план" та Керування Визначає спосіб зміни фарби від кольору переднього плану до фонового кольору.

Щоб змінити відсоток, на який може змінюватися колір фарби, уведіть число або скористайтеся повзунком. Щоб указати спосіб керування зміною кольору слідів пензля, виберіть параметр у спливаючому меню "Керування":
• **Вимкнути** Знімає керування відхиленням кольору слідів пензля.

• **Затухання** Змінює колір фарби між переднім і заднім планом протягом заданої кількості кроків.

• **Натиск пера, Нахил пера, Копіювальне коліщатко, Поворот** Колір фарби змінюється між кольорами переднього та заднього плану залежно від натиску пера, нахилу пера, позиції копіювального коліщатка або повороту пера.

Коливання тону Задає відсоток, на який тон фарби змінюється в мазку. Уведіть число або застосуйте повзунок. Нижче значення змінює тон, але він залишається близьким до тону кольору переднього плану. Вище значення збільшує різницю між відтінками.

Коливання насиченості Задає відсоток, на який змінюється в мазку насиченість фарби. Уведіть число або застосуйте повзунок. Нижче значення змінює насиченість, але вона залишається близькою до насиченості кольору переднього плану. Більше значення збільшує різницю між рівнями насиченості.

Коливання яскравості Задає відсоток, на який яскравість фарби змінюється в мазку. Уведіть число або застосуйте повзунок. Нижче значення змінює яскравість, залишаючи її близькою до яскравості кольору переднього плану. Більше значення збільшує різницю між рівнями яскравості.

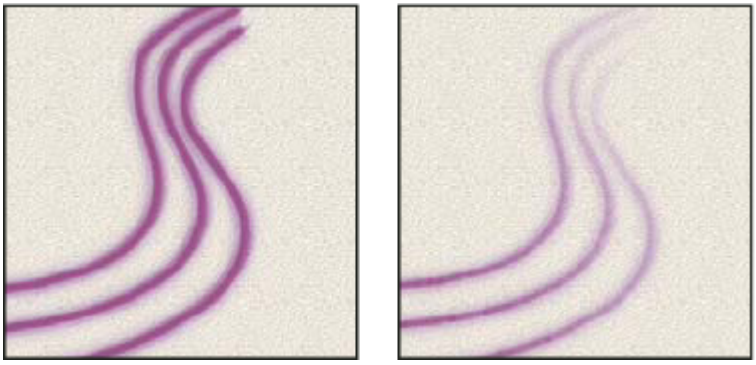
Чистота Зменшує або збільшує насиченість кольору. Уведіть значення або застосуйте повзунок, щоб задати відсоткове значення від –100 до 100. Значенню –100% відповідає повністю ненасичений колір, а значенню 100% — повністю насичений.

Також див.

Надавання пензлеві динаміки на сторінці 345

Інші параметри динаміки пензля

Інші динаміки визначають, як фарба змінюється у мазку.



Мазки без динаміки фарби (ліворуч) і з динамікою фарби (праворуч)

Коливання непрозорості та Керування Визначає спосіб зміни непрозорості фарби в штриху до значення, яке не перевищує непрозорість, задану в рядку параметрів. Щоб задати відсоток, на який може змінюватися непрозорість фарби, уведіть число або скористайтеся повзунком. Щоб указати спосіб керування коливанням непрозорості слідів пензля, виберіть параметр у спливаючому меню "Керування":
• **Вимкнути** Знімає керування відхиленням непрозорості слідів пензля.

• **Затухання** Непрозорість фарби затухає від значення, заданого в рядку параметрів, до 0 протягом заданої кількості кроків.

• **Натиск пера, Нахил пера, Копіювальне коліщатко** Непрозорість змінюється залежно від натиску пера, нахилу пера або позиції копіювального коліщатка.

Коливання кількості фарби та Керування Визначає спосіб зміни потоку фарби в штриху до значення, яке не перевищує потік, заданий у рядку параметрів.

Щоб задати відсоток, на який може змінюватися потік фарби, уведіть число або скористайтеся повзунком. Щоб указати спосіб керування коливанням потоку фарби в мазку пензля, виберіть параметр у спливаючому меню "Керування":
• **Вимкнути** Знімає керування відхиленням потоку в мазках пензля.

• **Затухання** Потік фарби затухає від значення, заданого в рядку параметрів, до 0 протягом заданої кількості кроків.

• **Натиск пера, Нахил пера, Копіювальне коліщатко** Потік змінюється залежно від натиску пера, нахилу пера або позиції копіювального коліщатка.

Також див.

Надавання пензлеві динаміки на сторінці 345

Створення пензля та налаштування параметрів малювання на сторінці 342

Інші параметри пензля

Шум Надає окремим кінчикам пензлів додаткової випадковості. Цей параметр найефективніший у застосуванні до м'яких кінчиків пензлів (які містять значення сірого кольору).

Вологі краї Створює ефект обтікання фарби вздовж країв штриха (ефект акварелі).

Аерограф Поступово додає тони до зображення, імітуючи традиційні техніки малювання аерографом. Параметр "Аерограф" на палітрі пензлів відповідає параметрові "Аерограф" у рядку параметрів.

Згладжування Робить лінії в штриху більш плавними. Цей параметр найефективніший при швидкому малюванні стилусом, однак він може спричиняти невелику затримку візуалізації мазка.

Захистити текстуру До всіх стилів пензлів, які містять текстури, застосовується однаковий візерунок і масштаб. Вибір цього параметра дає змогу імітувати суцільне текстурне полотно під час малювання кількома текстурованими пензлями.

Копіювання текстур між інструментами

Задавши текстуру для поточного інструменту, візерунок текстури та масштаб можна скопіювати для всіх інструментів, які підтримують текстури. Наприклад, можна скопіювати поточний візерунок текстури та масштаб

з інструменту "Пензель" в інструменти "Олівець", "Штамп", "Візерунковий штамп", "Архівний пензель", "Архівний художній пензель", "Гумка", "Освітлювач", "Випалювання" та "Губка".

❖ Виберіть у меню палітри пензлів команду "Копіювати текстури в інші інструменти".

Очищення параметрів пензля

Усі зміни параметрів стилю пензля можна стерти одночасно (крім параметрів форми пензля).

❖ Виберіть у меню палітри пензлів команду "Очистити керування пензлями".

Налаштування чутливості пера для графічних планшетів

Працюючи з планшетом для малювання, наприклад, із планшетом Wacom®, можна керувати нанесенням кольору в залежності від натиску пера, кута, повороту або за допомогою копіювального коліщатка.

1 Виберіть на палітрі інструментів інструмент "Пензель"  , інструмент "Олівець"  або інший інструмент для малювання.

2 Перейдіть на вкладку "Пензлі", щоб перенести палітру "Пензлі" на передній план, або, якщо палітра не відкрилася, виберіть пункт меню "Вікно" > "Пензлі".

3 Щоб змусити розмір кінчика пензля змінюватися залежно від натиску, установіть на палітрі пензлів прапорець "Динаміка форми" (клацніть на слові, а не лише на полі прапорця). Потім виберіть у меню "Керування" пункт "Натиск пера" під повзунком "Коливання розміру".

4 Щоб непрозорість змінювалася в залежності від натиску, установіть прапорець "Інші динаміки". Потім виберіть у меню "Керування" пункт "Натиск пера" під повзунком "Коливання непрозорості".

Примітка: *Натиск пера можна також установлювати і для інших характеристик пензля. Палітра пензлів містить елементи керування зміною кута, потоком, розсіюванням, глибиною текстури та округлістю мазка в залежності від натиску пера.*

Також див.

Огляд палітри пензлів на сторінці 340

Динаміка форми пензля на сторінці 345

Режими накладання

Про режими накладання

Режим накладання, заданий у рядку параметрів, визначає як змінюються пікселі зображення в результаті дії інструмента для малювання або редагування. У ході візуалізації ефектів накладання кольорів корисно думати у термінах наступних кольорів:

- *Основний колір* — це початковий колір зображення.
- *Сполучений колір* — це колір, який наноситься інструментом малювання або редагування.
- *Кінцевий колір* — це колір після накладання.

Також див.

Перелік режимів змішування на сторінці 351

Перелік режимів змішування

Виберіть у спливаючому меню пункт "Режим" у рядку параметрів.

Примітка: *Режими змішування, доступні для 32-бітних зображень: "Звичайний", "Розчинення", "Затемнення", "Множення", "Освітлювання", "Лінійний освітлювач (Додавання)", "Різниця", "Колірний тон", "Насиченість", "Колір", "Свічення", "Світліший колір", "Темніший колір".*

Звичайний Редагує або замальовує кожен піксель кінцевим кольором. Цей режим є стандартним. (Звичайний режим називається *Ізогелія*, якщо ви працюєте з бітовим зображенням або із зображенням з індексованими кольорами.)

Розчинення Редагує або замальовує кожен піксель кінцевим кольором. Однак кінцевий колір є випадковим поєднанням пікселів з основним кольором або кольором накладання залежно від непрозорості кожного пікселя.

Позаду Змінює або замальовує лише прозору частину шару. Цей режим працює лише із шарами, для яких установлений прапорець "Заблокувати прозорість", і діє аналогічно до малювання на зворотній стороні прозорих областей ацетатного аркуша.

Очистити Змінює або замальовує кожен піксель і робить його прозорим. Цей режим доступний лише для інструментів "Фігура" (якщо виділена область заливки), "Заливка" , "Пензель" , "Олівець" , а також команд "Заливка" й "Обведення". Щоб використовувати цей режим, параметр "Заблокувати прозорість" для шару повинен бути знятим.

Затемнити Перевіряє інформацію про колір у кожному каналі та задає початковий або колір накладання (найтемніший з них) у якості кінцевого кольору. Пікселі, світліші від кольору накладання, замінюються, а пікселі, темніші від кольору накладання, не замінюються.

Множення Перевіряє інформацію про колір у кожному каналі та множить початковий колір на колір накладання. Кінцевий колір завжди є темнішим. Множення будь-якого кольору на чорний дає чорний колір. Множення будь-якого кольору на білий не змінює колір. Якщо ви працюєте з кольорами, відмінними від чорного та білого, послідовні мазки інструментом дають усе темніші кольори. Результат подібний до малювання на зображенні кількома ручками.

Затемнення основи Перевіряє інформацію про колір у кожному каналі та затемняє початковий колір, щоб виділити колір накладання більшим контрастом. Накладання з білим не дає змін кольору.

Лінійний затемнювач Перевіряє інформацію про колір у кожному каналі та затемняє початковий колір, щоб виділити колір накладання спадаючою яскравістю. Накладання з білим не дає змін кольору.

Заміна світлим Перевіряє інформацію про колір у кожному каналі та вибирає початковий або колір накладання (світліший із них) у якості кінцевого. Пікселі, темніші від кольору накладання, замінюються, а пікселі, світліші від кольору накладання, не змінюються.

Екран Перевіряє інформацію про колір у кожному каналі та перемножує колір, обернений до кольору накладання, на основний колір. Кінцевий колір завжди є світлішим. Екранування будь-якого кольору чорним не змінює його. Екранування білим дає білий колір. Результат схожий на проектування кількох фотографічних слайдів, накладених один на одного.

Освітлення основи Перевіряє інформацію про колір у кожному каналі та робить яскравішим основний колір, щоб виділити колір накладання спадаючим контрастом. Накладання з чорним не дає змін кольору.

Лінійний освітлювач (Додати) Перевіряє інформацію про колір у кожному каналі та робить яскравішим основний колір, щоб виділити колір накладання більшою яскравістю. Накладання з чорним не дає змін кольору.

Перекриття Перемножує або екранує кольори залежно від основного кольору. Візерунки або кольори перекривають існуючі пікселі, зберігаючи світло та тіні основного кольору. Початковий колір не замінюється, але змішується з кольором накладання, щоб відобразити освітленість або затемнення початкового кольору.

Розсіяне світло Освітлює або затемняє кольори залежно від кольору накладання. Результат схожий на освітлення зображення розсіяним прожектором.

Якщо колір накладання (джерело світла) світліший, ніж сірий колір 50%, зображення освітлюється "прожектором". Якщо колір накладання темніший, ніж сірий колір 50%, зображення затемняється "затемнювачем". Малювання чистим чорним або білим кольором дає чіткі темніші або світліші області, але не дає чистого чорного або білого кольору.

Направлене світло Перемножує або екранує кольори залежно від кольору накладання. Результат схожий на освітлення зображення сфокусованим прожектором.

Якщо колір накладання (джерело світла) світліший, ніж сірий колір 50%, зображення освітлюється "растром". Це корисно для додавання світлих тонів до зображення. Якщо колір накладання темніший, ніж сірий колір 50%, зображення затемняється (як під час перемноження). Це корисно для додавання до зображення тіней. Малювання чистим чорним або білим кольором дає чистий чорний або білий колір.

Яскраве світло "Випалює" або освітлює кольори, зменшуючи або збільшуючи контраст, залежно від кольору накладання. Якщо колір накладання (джерело світла) світліший, ніж сірий колір (50%), зображення освітлюється зменшенням контрасту. Якщо колір накладання темніший, ніж сірий колір (50%), зображення затемняється збільшенням контрасту.

Лінійне світло "Випалює" або освітлює кольори, зменшуючи або збільшуючи яскравість залежно від кольору накладання. Якщо колір накладання (джерело світла) світліший, ніж сірий колір (50%), зображення освітлюється, стаючи яскравішим. Якщо колір накладання темніший, ніж сірий колір (50%), зображення затемняється зменшенням яскравості.

Точкове світло Замінює кольори в залежності від кольору накладання. Якщо колір накладання (джерело світла) є світлішим, ніж сірий колір (50%), замінюються пікселі, темніші, ніж колір накладання, а пікселі, світліші за колір накладання, не змінюються. Якщо колір накладання є темнішим ніж сірий колір (50%), замінюються пікселі, світліші, ніж колір накладання, а пікселі, темніші за колір накладання, не змінюються. Це корисно для додавання спеціальних ефектів до зображення.

Жорстке змішування Додає червоне, зелене та блакитне значення каналу кольору накладання до RGB-значень основного кольору. Якщо кінцева сума для каналу дорівнює 255 або більше, він отримує значення 255, якщо менше 255, то 0. Таким чином, всі змішувані пікселі мають значення червоного, зеленого та блакитного каналів від 0 до 255. Це змінює всі пікселі до основних кольорів: червоного, зеленого, синього, блакитного, жовтого, білого чи чорного.

Різниця Перевіряє інформацію про колір у кожному каналі та вираховує колір накладання на основі початкового кольору (або навпаки) в залежності від того, який із них є яскравішим. Накладання з білим інвертує значення основних кольорів; накладання з чорним не змінює кольори.

Виключення Результат схожий на результат застосування режиму "Різниця", але з нижчою контрастністю. Накладання з білим інвертує значення основних кольорів. Накладання з чорним не дає змін кольору.

Тон Створює кінцевий колір із світністю та насиченістю початкового кольору та тоном кольору накладання.

Насиченість Дає кінцевий колір із світністю та тоном початкового кольору та насиченістю кольору накладання. Малювання в цьому режимі в області з насиченістю "0" (сірий) не змінює зображення.

Кольоровий Дає кінцевий колір із світністю основного кольору та насиченістю й тоном кольору накладання. Це зберігає рівні сірого в зображенні та є корисним для розфарбовування монохромних зображень і для тонування кольорових зображень.

Свічення Дає кінцевий колір із тоном та насиченістю основного кольору та світністю кольору накладання. Цей режим дає результат, обернений до результату режиму "Колір".

Світліший колір Порівнює загальне значення всіх значень каналу для сполученого та основного кольору, а також відображає колір з більшим значенням. Режим "Світліший колір" не створює третій колір, який може бути отриманий в результаті переходу до світліших відтінків, тому що для створення кінцевого кольору він обирає найвищі значення каналу як основного, так і сполученого кольору.

Темніший колір Порівнює загальне значення всіх значень каналу для сполученого та основного кольору, а також відображає колір із найменшим значенням. Режим "Темніший колір" не створює третій колір, який може бути отриманий в результаті переходу до темніших відтінків, тому що для створення кінцевого кольору він обирає найнижчі значення каналу як основного, так і сполученого кольору.

Також див.

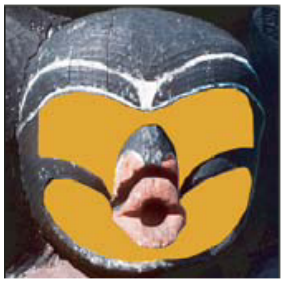
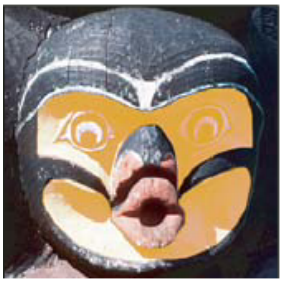
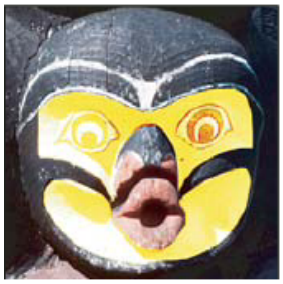
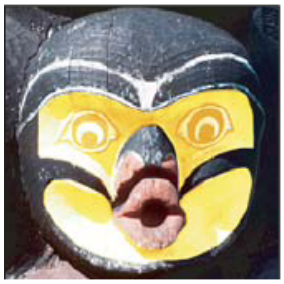
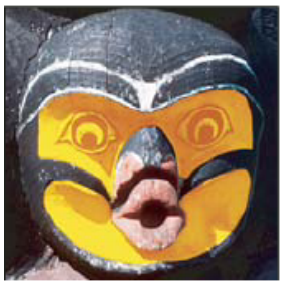
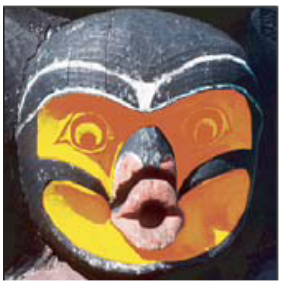
Про режими накладання на сторінці 351

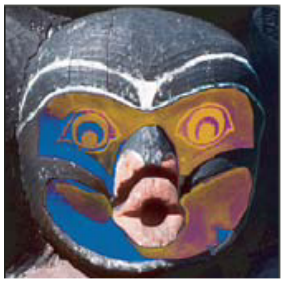
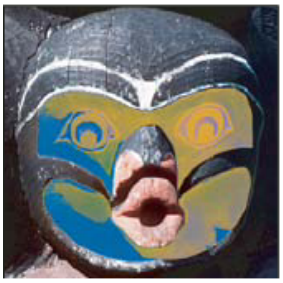
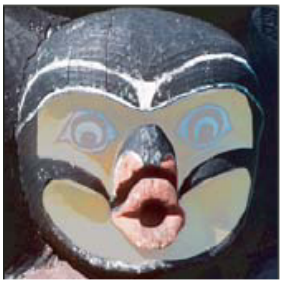
Приклади режимів накладання на сторінці 353

Приклади режимів накладання

Ці приклади показують результат застосування до частин зображення кожного режиму накладання.

Відео про про режими накладання можна знайти на www.adobe.com/go/vid0012_ua.

 *Початкове зображення:*	 *Звичайний, непрозорість — 100%*	 *Звичайний, непрозорість — 50%*	 *Розчинений, непрозорість — 50%*
 *Позаду*	 *Очистити*	 *Затемнити*	 *Множення*
 *Затемнення основи*	 *Лінійний затемнювач*	 *Заміна світлим*	 *Екран*
 *Освітлення основи*	 *Лінійний освітлювач (Додати)*	 *Перекриття*	 *Розсіяне світло*
 *Направлене світло*	 *Яскраве світло*	 *Лінійне світло*	 *Точкове світло*

 *Жорстке змішування*	 *Різниця*	 *Виключення*	 *Тон*
 *Насиченість*	 *Кольоровий*	 *Свічення, непрозорість — 80%*	 *Світліший колір*
 *Темніший колір*			

Градієнти

Застосування до градієнтної заливки

Інструмент "Градієнт" дає поступовий перехід між кількома кольорами. Можна вибирати існуючий стиль градієнтної заливки або створити власний.

Примітка: *Інструмент "Градієнт" не може використовуватися з бітовими зображеннями або зображеннями з індексованими кольорами.*

Область заливається градієнтом, проведенням по ній мишею. Початкова точка (точка натискання кнопки миші) та кінцева точка (точка відпускання кнопки миші) впливає на вигляд градієнта залежно від того, який градієнтний інструмент застосовується.

1 Щоб залити частину зображення, виділіть область. В іншому разі градієнтна заливка застосується до всього активного шару.

2 Виберіть інструмент "Градієнт" .

3 Виберіть градієнтну заливку в рядку параметрів:

- Клацніть трикутник біля зразка градієнта, щоб вибрати стиль градієнтної заливки.
- Клацніть всередині зразка градієнта, щоб зайти в "Редактор градієнтів". Виберіть стиль градієнтної заливки або створіть нову. Потім натисніть кнопку "OK". (Див. розділ Створення згладженого градієнта на сторінці 358.)

4 Виберіть параметр для застосування градієнтної заливки в рядку параметрів:

Лінійний градієнт	**Лінійно зменшується від початкової точки до кінцевої точки.**
Радіальний градієнт	**Зменшення від початкової точки до кінцевої точки здійснюється за коловим принципом.**
Конусний градієнт	**Затінення здійснюється проти годинникової стрілки навколо початкової точки.**
Дзеркальний градієнт	**Затінення здійснюється симетрично за допомогою лінійного градієнта з обох сторін від початкової точки.**
Ромбовидний градієнт	**Затінення здійснюється від початкової точки назовні за ромбовим принципом. Кінцева точка визначає один кут ромба.**

5 Зробіть на смузі параметрів таке:

- Задайте режим накладання та непрозорість фарби. (Див. розділ Перелік режимів накладання на сторінці 351.)
- Щоб змінити напрямок кольорів у градієнтній заливці на зворотний, виберіть пункт "Зворотний".
- Щоб створити згладжене накладання з менш помітними смугами, виберіть пункт "Тремтіння".
- Щоб застосувати маску прозорості для градієнтної заливки, виберіть пункт "Прозорість". (Див. розділ Налаштування прозорості градієнта на сторінці 358.)

6 Розташуйте курсор на зображенні, де потрібно встановити початкову точку градієнта, та поведіть мишею, щоб установити кінцеву точку. Щоб обмежити напрямок лінії кутами, кратними 45°, під час перетягування утримуйте клавішу Shift.

Керування стилями градієнтів

Стилі градієнтів дають змогу швидко застосовувати градієнти, які часто використовуються. Керування стилями здійснюється в палітрі градієнтів, в засобі керування бібліотеками або в редакторі градієнтів.

Також див.

Робота з керуванням бібліотеками на сторінці 48

Збереження набору стилів градієнтів у вигляді бібліотеки

1 Виберіть команду "Зберегти" в діалоговому вікні редактора градієнтів або виберіть пункт "Зберегти градієнти" в меню "Палітра градієнтів" у рядку параметрів.

2 Виберіть розташування бібліотеки градієнтів, уведіть ім'я файлу та натисніть кнопку "Зберегти".

Бібліотеку можна зберегти будь-де. Однак, якщо розмістити файл бібліотеки в теці "Стилі/Градієнти" у стандартній теці, назва бібліотеки буде відображатися внизу меню палітри після перезапуску програми Photoshop.

Завантаження бібліотеки стилів градієнтів

❖ У діалоговому вікні "Редактор градієнтів" виконайте одну з наступних дій:

- Клацніть команду "Завантажити", щоб додати бібліотеку до поточного списку. Виберіть файл бібліотеки, яку ви бажаєте використовувати, і клацніть "Завантажити".
- Виберіть команду "Замінити градієнти" в меню палітри, щоб замінити поточний список іншою бібліотекою. Виберіть файл бібліотеки, яку ви бажаєте використовувати, і клацніть "Завантажити".
- Виберіть файл бібліотеки внизу меню палітри. Натисніть кнопку "OK", щоб замінити поточний список, або кнопку "Додати", щоб додати поточний список.

Примітка: *Можна також вибрати команду "Завантажити градієнти", "Замінити градієнти", а також вибрати бібліотеку градієнтів у меню палітри градієнтів у рядку параметрів.*

Повернення до бібліотеки стилів градієнтів за замовчуванням

❖ Виберіть у меню палітри команду "Скинути градієнти". Ви можете або замінити поточний список, або приєднати усталену бібліотеку до поточного списку.

Зміна вигляду стилів градієнтів

❖ Виберіть параметр відображення в меню палітри:

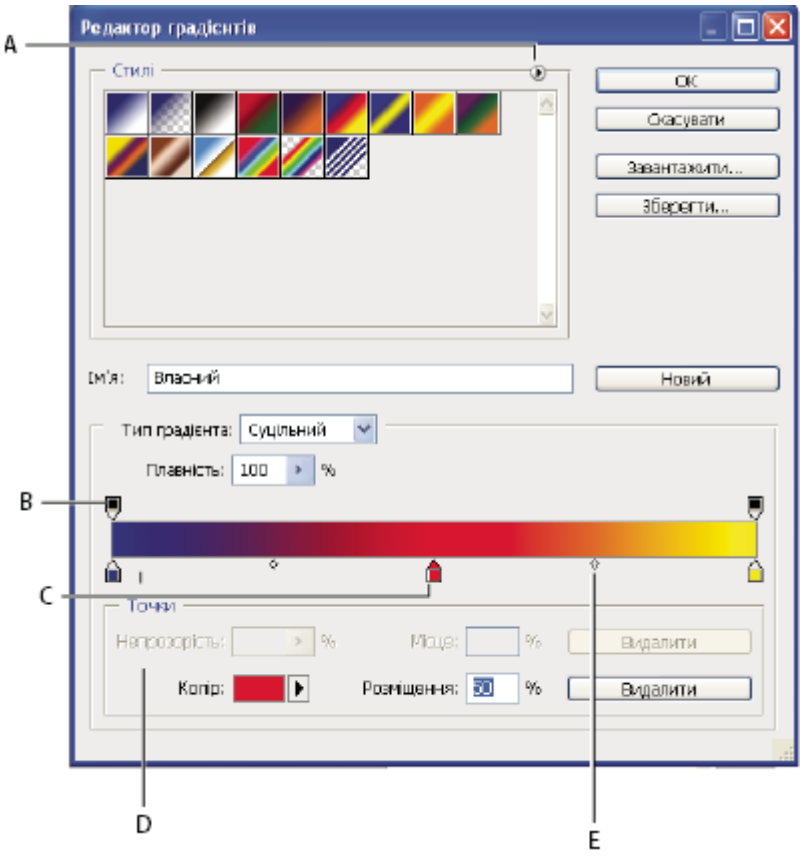
Лише текст	**Градієнти відображаються у вигляді списку.**
Малі мініатюри або Великі мініатюри	**Градієнти відображаються у вигляді мініатюр.**
Малий список або Великий список	**Градієнти відображаються у вигляді списку з мініатюрами.**

Перейменування стилю градієнта

- Якщо в палітрі налаштований показ градієнтів у вигляді мініатюр, двічі клацніть градієнт, уведіть нову назву та натисніть кнопку "OK".
- Якщо в палітрі налаштований показ градієнтів у вигляді списку або лише тексту, двічі клацніть градієнт, уведіть нову назву й натисніть клавішу Enter (Windows) або Return (Mac OS).

Огляд редактора градієнтів

Діалогове вікно "Редактор градієнтів" дає змогу задавати новий градієнт, змінюючи копію наявного градієнта. Можна також додавати до градієнта проміжні кольори, створюючи накладання двох і більше кольорів.



Діалогове вікно "Редактор градієнтів"
A. *Меню "Палітра"* ***B.*** *Точка непрозорості* ***C.*** *Контрольні точки кольору* ***D.*** *Налаштування значення або видалення вибраної точки непрозорості або контрольної точки кольору* ***E.*** *Середня точка*

Створення згладженого градієнта

1 Виберіть інструмент "Градієнт" .

2 Клацніть всередині зразка градієнта в рядку параметрів, щоб відкрити діалогове вікно "Редактор градієнтів".

3 Щоб створити новий градієнт на основі наявного, виберіть градієнт і клацніть розділ "Стилі" в діалоговому вікні.

4 Виберіть у спливаючому вікні "Тип градієнта" пункт "Суцільний".

5 Щоб задати початковий колір градієнта, клацніть на лівій контрольній точці кольору під панеллю градієнта. Трикутник над точкою вузла градієнту стане чорним ; це показує, що початковий колір редагується.

6 Щоб вибрати колір, виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть контрольну точку кольору або зразок кольору в розділі "Точки" діалогового вікна. Виберіть колір і натисніть кнопку "OK".
- Виберіть параметр у спливаючому меню "Колір" у розділі "Точки вузла градієнту" діалогового вікна.
- Розташуйте курсор на панелі градієнтів (він перетвориться на піпетку) та клацніть, щоб вибрати колір, або клацніть будь-де на зображенні, щоб вибрати колір із зображення.

7 Щоб задати кінцевий колір, клацніть праву контрольну точку кольору під панеллю градієнта. Потім виберіть колір.

8 Щоб налаштувати розташування початкової або кінцевої точки, виконайте одну з наступних дій:

- Перетягніть відповідну точку кольору вправо чи вліво до бажаного місця.
- Клацніть відповідну контрольну точку кольору або введіть значення параметра "Розташування" в розділі "Точки" діалогового вікна. Значення 0% розміщує точку на крайньому лівому кінці градієнта, а значення 100% — на крайньому правому.

9 Щоб налаштувати розміщення середньої точки (у якій градієнт є середнім між кольорами початкової та кінцевої точок), перетягніть ромб під смугою градієнта вліво або вправо або клацніть по ньому та введіть значення параметра "Розташування".

10 Щоб додати до градієнта проміжні кольори, клацніть під смугою градієнта, щоб задати іншу контрольну точку кольору. Задайте колір і налаштуйте розташування та середню точку для проміжної точки, так само, як це робиться для початкової та кінцевої точок.

11 Щоб видалити контрольну точку кольору, яка редагується, натисніть кнопку "Видалити" або перетягніть точку вниз, поки вона не зникне.

12 Щоб визначити, наскільки поступовим буде перехід між смугами кольору градієнта, введіть значення у текстовому полі "Плавність" або перетягніть спливаючий повзунок "Плавність".

13 Якщо потрібно, встановіть значення прозорості градієнта.

14 Уведіть назву нового градієнта.

15 Щоб зберегти градієнт у вигляді стилю, натисніть кнопку "Створити" після закінчення створення градієнта.

Примітка: *Нові стилі зберігаються у файлі "Уподобання". Якщо цей файл стерто або пошкоджено, або якщо ви скинули стилі на бібліотеку за замовчуванням, нові стилі буде втрачено. Щоб постійно зберігати нові стилі, збережіть їх у бібліотеці.*

Налаштування прозорості градієнта

Кожна градієнтна заливка має параметри, які керують непрозорістю заливки у різних місцях градієнта. Наприклад, можна задати для початкового кольору 100% непрозорості й отримати заливку, яка поступово накладається на кінцевий колір із непрозорістю 50%. Візерунок шахівницею показує рівень прозорості під час перегляду градієнта.

1 Створення градієнта

2 Щоб задати початкову непрозорість, клацніть ліву контрольну точку непрозорості під панеллю градієнта. Трикутник під точкою стане чорним; це показує, що початкова непрозорість редагується.

3 У розділі "Точки" діалогового вікна введіть значення у текстовому полі "Непрозорість" або перетягніть спливаючий повзунок "Непрозорість".

4 Щоб задати кінцеву непрозорість, клацніть праву контрольну точку непрозорості над панеллю градієнта. Установіть непрозорість у розділі "Точки".

5 Щоб налаштувати розташування початкової або кінцевої непрозорості, виконайте одну з наступних дій:

- Перетягніть повзунок відповідної точки непрозорості вліво або вправо.
- Виберіть відповідну точку контролю непрозорості або введіть значення у полі "Розташування".

6 Щоб налаштувати розташування проміжної точки контролю непрозорості (точки між початковою та кінцевою непрозорістю), виконайте одну з наступних дій:

- Перетягніть ромб відповідної непрозорості над смугою градієнта вліво або вправо.
- Виділіть ромб і введіть значення у поле "Розташування".

7 Щоб видалити контрольну точку непрозорості, яка редагується, натисніть кнопку "Видалити".

8 Щоб додати проміжну непрозорість до маски, клацніть над смугою градієнта, щоб задати нову контрольну точку непрозорості. Цю непрозорість можна налаштовувати та змінювати так само, як це робиться для початкової та кінцевої точок. Щоб видалити проміжну непрозорість, перетягніть її контрольну точку вгору від панелі градієнта.

9 Щоб створити стиль градієнта, уведіть ім'я в текстовому полі "Ім'я" та натисніть кнопку "Створити". Ця дія призведе до створення нового стилю градієнта із заданим параметром прозорості.

Створення градієнта із шумом

Градієнт із шумом — це градієнт, який містить випадково розподілені кольори в заданому діапазоні кольорів.



Градієнти із шумом із різними значеннями грубості.
A. *Грубість 10%* ***B.*** *Грубість 50%* ***C.*** *Грубість 90%*

1 Виберіть інструмент "Градієнт" .

2 Клацніть усередині зразка градієнта в рядку параметрів, щоб відкрити діалогове вікно "Редактор градієнтів".

3 Щоб створити новий градієнт на основі наявного, виберіть градієнт і клацніть розділ "Стилі" в діалоговому вікні.

4 Виберіть у спливаючому вікні "Тип градієнта" пункт "Шум".

5 Щоб визначити, наскільки поступовим буде перехід між смугами кольору градієнта, введіть значення у текстовому полі "Грубість" або перетягніть спливаючий повзунок "Грубість".

6 Щоб задати колірну модель, виберіть колірну модель у списку "Колірна модель".

7 Щоб налаштувати діапазон кольорів, перетягніть повзунки. Для кожної колірної компоненти у вибраній колірній моделі можна перетягувати повзунки, щоб задати діапазон значень. Наприклад, якщо вибрана модель HSB, можна обмежити градієнт синьо-зеленими відтінками, високою насиченістю та середньою яскравістю.

8 Налаштуйте параметри обмеження кольорів або додайте прозорість.

9 Щоб надати градієнту випадкового характеру у відповідності до налаштувань, натискайте кнопку "Надати випадковий характер", поки не з'явиться потрібна комбінація.

10 Щоб створити стиль градієнта, уведіть ім'я в текстовому полі "Ім'я" та натисніть кнопку "Створити". Ця дія призведе до створення нового стилю градієнта із заданими параметрами.

Заливка й обведення штрихування, шарів і контурів

Виділення, частини шару або контури можна заливати кольором або візерунком. Можна також додавати колір до контуру виділення (обведення).

Заливка інструментом "Заливка"

Інструмент "Заливка" заливає прилеглі пікселі, колір яких близький за значенням до кольору пікселів, які ви клацнули.

Примітка: *Інструмент "Заливка" не може застосовуватися у бітовому режимі.*

1. Виберіть колір переднього плану. (Див. розділ Вибір кольорів у палітрі інструментів на сторінці 121.)
2. Виберіть інструмент "Заливка" .
3. Визначте, заливати виділення кольором переднього плану чи візерунком.
4. Задайте режим накладання та непрозорість фарби. (Див. розділ Перелік режимів накладання на сторінці 351.)
5. Уведіть допуск заливки.

   Допуск визначає, які близькі за кольором пікселі (до того пікселя, який ви клацнули) будуть залиті. Дозволені величини знаходяться в діапазоні від 0 до 255. Мале значення допуску заливає пікселі в діапазоні кольорів, дуже близьких до кольору вибраного пікселя. Високе значення допуску призводить до додавання заливки до пікселів у ширшому діапазоні.
6. Щоб згладити краї виділеної області заливки, виберіть пункт "Згладжування".
7. Щоб залити лише пікселі, прилягаючі до вибраного, установіть прапорець" Прилягаючі"; щоб заливати всі подібні пікселі в зображенні, залишіть це поле невиділеним.
8. Щоб залити пікселі на основі об'єднаних даних кольору з усіх видимих шарів, виберіть параметр "Всі шари".
9. Клацніть на частині зображення, яку потрібно залити. Усі визначені пікселі в заданому допуску будуть залиті кольором переднього плану або візерунком.

   Якщо ви працюєте на шарі та не хочете заливати прозорі області, перевірте, чи заблокована прозорість шару на палітрі "Шари". (Див. розділ Блокування шарів на сторінці 297.)

Залийте виділення або шар кольором

1. Виберіть колір переднього плану або фоновий колір. (Див. розділ Вибір кольорів у палітрі інструментів на сторінці 121.)
2. Виділіть область, яку потрібно залити. Щоб залити шар повністю, виділіть шар у палітрі "Шари".
3. Виберіть пункт меню "Редагування" > "Заливка", щоб залити виділення або шар. Або, щоб залити контур, виділіть контур та виберіть команду "Залити контур" у меню палітри "Контури".
4. У діалоговому вікні "Заливка" виберіть один із наступних параметрів для команди "Використовувати" або виберіть власний візерунок:

Колір переднього плану, Фоновий колір, Чорний, Сірий 50%, або Білий	**Залийте виділення заданим кольором.**
Кольоровий	**Заливка кольором, вибраним на палітрі кольорів.**
Візерунок	**Залийте виділення візерунком. Клацніть обернену стрілку біля зразка візерунка та виберіть візерунок на спливаючій палітрі. Можна завантажувати додаткові візерунки за допомогою спливаючого меню палітри. Виберіть ім'я бібліотеки візерунків або команду "Завантажити" візерунки та перейдіть до теки, яка містить потрібні візерунки.**

Історія	**Відновлює виділену область до стану або знімка на палітрі "Історія".** ***Примітка: Якщо заливка додається до зображення CMYK за допомогою параметра "Чорний", Photoshop заллє всі канали 100% чорним кольором. Це може спричинити більші витрати чорнила у принтері. Щоб досягнути найкращих результатів при заливці зображень CMYK, застосовуйте параметр "Передній план" із кольором переднього плану, для якого заданий відповідний чорний колір.***

5 Задайте режим накладання та непрозорість фарби. (Див. розділ Перелік режимів накладання на сторінці 351.)

6 Якщо ви працюєте на шарі та бажаєте залити лише області, які містять пікселі, установіть прапорець "Зберегти прозорість".

7 Натисніть кнопку "OK", щоб залити зображення.

Щоб застосувати заливку кольором переднього плану лише до областей, які містять пікселі, натисніть клавіші Alt+Shift+Backspace (Windows) або Option+Shift+Delete (Mac OS). Ця дія збереже прозорість шару. Щоб застосувати заливку фоновим кольором лише до областей, які містять пікселі, натисніть клавіші Ctrl +Shift+Backspace (Windows) або Command+Shift+Delete (Mac OS).

Заливка робочого полотна

1 Установіть колір переднього плану, який буде використано для полотна.

2 Виберіть інструмент "Заливка" .

3 У рядку параметрів установіть параметр "Залити передній план".

4 Потім натисніть та утримуйте клавішу Shift і клацніть на робочому полотні.

Примітка: *Потрібно ввімкнути повноекранний режим та переглянути меню заливки робочого полотна.*

Заливання виділення візерунком

1 Виділіть частину зображення, яку потрібно залити.

2 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть команду "Редагувати" > "Заливка". У розділі "Використовувати" діалогового вікна "Заливка" виберіть пункт "Візерунок", виберіть візерунок у спливаючому меню та натисніть кнопку "OK".

  Якщо параметр "Візерунок" недоступний, перед його виділенням потрібно завантажити бібліотеку візерунків.
- Виберіть інструмент "Заливка" . У рядку параметрів виберіть параметр "Візерунок", а потім — візерунок на спливаючій палітрі візерунків. Потім клацніть виділену область, щоб залити її візерунком.

  Примітка: *У спливаючу палітру перед вибором візерунка можна завантажувати додаткові бібліотеки візерунків. (Див. розділ Керування бібліотеками візерунків та стилів на сторінці 363.)*

Обведення виділення або шару кольором

За допомогою команди "Обведення" можна намалювати кольорову межу навколо виділення, контуру або шару. Якщо ви створюєте межу таким чином, вона стає растризованною частиною поточного шару.

Щоб створити межі фігури або шару, які можуть бути ввімкнені або вимкнені, як перекриття, та згладжені, щоб створити м'якші кути та краї, замість команди "Обведення" застосовуйте ефект шару "Обведення". Див. розділ Ефекти та стилі шарів на сторінці 306.

1 Виберіть колір переднього плану.

2 Виберіть область або шар, що потрібно обвести.

3 Виберіть команду "Правка" > "Обвести".

4 У діалоговому вікні "Обведення" задайте ширину чіткої межі.

5 У полі "Розташування" вкажіть, де потрібно розташовувати межу — всередині, зовні чи в центрі меж виділення або шару.

Примітка: *Якщо вміст шару заповнює все зображення, обведення ззовні шару буде невидиме.*

6 Задайте режим накладання та непрозорість. (Див. розділ Перелік режимів накладання на сторінці 351.)

7 Якщо ви працюєте на шарі та бажаєте залити лише області, які містять пікселі, установіть прапорець "Зберегти прозорість". (Див. розділ Блокування шарів на сторінці 297.)

Обведення контуру кольором

1 Виберіть контур на панелі контурів.

2 Виберіть команду "Виконати обведення контуру" в меню палітри.

3 У діалоговому вікні "Обведення контуру" виберіть інструмент обведення.

Малювання кола або квадрата

Коло або квадрат можна намалювати за допомогою інструментів "Еліптична область" або "Прямокутна область", а потім додати лінію (*обведення*) до виділеної області. Обведення виділення дає змогу швидко додати межу або рамку, розташовану навколо об'єкта. Можна обвести будь-яку область, виділену за допомогою інструментів виділення.

1 Натисніть на палітрі "Шари" кнопку "Новий шар" , щоб створити новий шар для кола або квадрата. Легше працювати з колом або квадратом, розташованим на окремому шарі.

2 Виберіть на палітрі інструментів інструмент "Овальна область" або інструмент "Прямокутна область" .

3 Проведіть мишею у вікні документа, щоб намалювати фігуру. Утримуйте клавішу Shift, пересуваючи повзунок, щоб задати розміри кола або квадрата.

4 Виберіть команду "Правка" > "Обвести".

5 У діалоговому вікні "Обведення" введіть значення параметра "Ширина" та клацніть зразок кольору, щоб показати палітру кольорів Adobe.

6 На палітрі кольорів Adobe розташуйте діапазон кольорів за допомогою трикутних повзунків на смузі спектра, а потім клацніть потрібний колір на полі кольору. Виділений колір з'являється у верхній частині зразка кольорів. Початковий колір залишається у нижній частині. Клацніть на "Гаразд".

7 Установіть розташування обведення по відношенню до області, вибравши значення "Всередині", "По центру" або "Зовні". У разі потреби задайте інші параметри та натисніть кнопку "OK". Photohop обведе лінію, використовуючи задані колір та обведення.

Також див.

Обведення виділення або шару кольором на сторінці 361

Створення візерунків і керування ними

Про візерунки

Візерунок — це *розбита на сегменти* частина зображення, яка повторюється та використовується для заливки шару або виділення. Photoshop поставляється з колекцією візерунків.

Можна створювати нові візерунки та зберігати їх у бібліотеках для подальшого використання з різними інструментами та командами. Візерунки з колекції відображаються на спливаючих палітрах у рядку параметрів інструментів "Заливка", "Візерунковий штамп", "Пензель, що відновлює" та "Латка", а також у діалоговому вікні "Стиль шару". Спосіб відображення візерунків у спливаючих палітрах можна змінювати, вибравши параметр показу у спливаючому меню палітри. Можна також керувати стилями візерунків за допомогою менеджера стилів.

До складу програми Photoshop входить конструктор візерунків для створення стилів візерунків або для заливки шару чи виділення власним візерунком.

Також див.

Створення візерунка за допомогою конструктора візерунків на сторінці 364

Створення та використання стилів інструментів на сторінці 32

Визначення зображення для стилю візерунка

1 Інструмент "Прямокутна область" застосовується для виділення в будь-якому відкритому зображенні області для використання в якості візерунка. Для параметра "Розтушовка" повинно бути задане значення 0 пікселів. Зверніть увагу, що великі зображення можуть бути громіздкими.

2 Виберіть команду "Редагування" > "Визначити візерунок".

3 Уведіть назву візерунка в діалоговому вікні "Назва візерунка".

Примітка: *Якщо використовується візерунок з одного зображення, яке застосовується до іншого, програма Photoshop перетворює колірний режим.*

До складу програми Photoshop входить набір файлів формату Illustrator, які можна використовувати для визначення стилю візерунків. Кожен файл у теці візерунків PostScript містить одинарний візерунок, який можна масштабувати та візуалізувати з будь-якою роздільною здатністю. Відкрийте файл, виберіть параметр візуалізації та задайте візерунок.

Керування бібліотеками візерунків та стилів

Візерунки можна зберігати у бібліотеках, із яких їх можна завантажувати у палітри візерунків та стирати їх.

Завантаження бібліотеки візерунків

Виберіть одну з наступних можливостей у спливаючому меню палітри:

- Команда "Завантажити візерунки" дає змогу додати бібліотеку до поточного списку. Виберіть файл бібліотеки, яку ви бажаєте використовувати, і клацніть "Завантажити".
- Параметр "Замінити візерунки" дає змогу замінити поточний список іншою бібліотекою. Виберіть файл бібліотеки, яку ви бажаєте використовувати, і клацніть "Завантажити".
- Файл бібліотеки (показаний унизу меню палітри). Натисніть кнопку "OK", щоб замінити поточний список, або кнопку "Додати", щоб додати поточний список.

Збереження набору стилів візерунків у вигляді бібліотеки

1 Виберіть команду "Зберегти візерунки" у спливаючому меню палітри візерунків.

2 Виберіть розташування бібліотеки візерунків, уведіть ім'я файлу та натисніть кнопку "Зберегти".

Бібліотеку можна зберегти будь-де. Однак, якщо розмістити файл бібліотеки в теці "Стилі/Візерунки" у стандартній теці, назва бібліотеки буде відображатися внизу спливаючого меню палітри "Візерунки" після перезапуску програми Photoshop.

Повернення до бібліотеки стилів візерунків за замовчуванням

❖ Виберіть "Скинути візерунки" у спливаючому меню палітри візерунків. Ви можете або замінити поточний список, або приєднати усталену бібліотеку до поточного списку.

Якщо ви отримали інструмент "Візерунковий штамп", який використовує невизначений візерунок, або ж якщо ви видалили використовуваний стиль, скинувши або замінивши бібліотеку стилів, виберіть команду "Створити візерунок" у спливаючому меню палітри візерунків, щоб повторно визначити візерунок.

Перейменування стилю візерунка

1 Виділіть візерунок, який потрібно перейменувати, і виберіть команду "Перейменувати візерунок" у меню палітри.

2 Уведіть нову назву візерунка й натисніть кнопку "OK".

Видалення стилю візерунка

❖ Зробіть одне з наступного:

- Виділіть візерунок, який потрібно видалити, і виберіть команду "Видалити візерунок" у меню палітри.
- Утримуючи клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), розташуйте курсор над палітрою (курсор перетвориться на ножиці), та клацніть.

Створення візерунка за допомогою конструктора візерунків

Фільтр "Конструктор візерунків" розділяє зображення на фрагменти та збирає його, створюючи візерунок. Конструктор візерунків використовує два способи:

- Заливає виділення або шар візерунком. Візерунок може створюватися з одного великого сегмента або кількох сегментів.
- Створює сегменти, які можна зберігати як стилі візерунків, і використовувати в інших зображеннях.

Можна створити кілька візерунків з одного зразка, а потім вибрати найкращий.

1 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть шар, що містить область, із якої можна створити візерунок. Вибраний шар буде замінено на створений візерунок, тому краще спершу зберегти копію шару.
- Щоб створити візерунок на новому шарі або у файлі, виділіть прямокутну область у зображенні, з якого створюється візерунок, і виберіть команду "Редагування" > "Копіювати". Потім додайте шар до зображення або створіть новий файл із розмірами, які повинні бути у вихідного зображення.

2 Виберіть пункт меню "Фільтр" > "Конструктор візерунків".

3 Укажіть джерело візерунка.

- Установіть прапорець "Використовувати буфер обміну як зразок", щоб застосовувати вміст буфера обміну в ході копіювання зображення перед тим, як відкрити конструктор візерунків.
- Створіть виділення в області перегляду інструментом "Область" конструктора візерунків . Щоб перемістити область виділення, перетягніть її в інше місце.

Примітка: *Для переходів в області перегляду можна використовувати інструменти "Масштаб" та "Ручка". Щоб віддалити область, застосовуйте інструмент "Масштаб" із клавішею Alt (Windows) або Option (Mac OS). Збільшення відобразиться в нижній частині діалогового вікна.*

4 Задайте розмір сегмента.

- Уведіть розміри у пікселях у полях "Ширина" та "Висота".
- Щоб створити візерунок з одного сегмента, який заповнить шар, виберіть параметр "Використовувати розмір малюнка".

5 Виберіть команду "Створити". Можна натиснути клавішу Esc, щоб скасувати створення.

Область перегляду заповнена створеним візерунком.

- Щоб переключитися між створеним візерунком та вихідним зображенням, виберіть параметр у меню "Показ".
- Щоб переглянути межі окремих сегментів, виберіть параметр "Межі сегментів".

- Щоб зсунути сегменти у створеному візерунку, виберіть напрям у спливаючому меню "Зсув" і задайте значення зсуву у полі "Кількість". Значення зсуву є відсотком від розміру фрагмента в заданому напрямі. Зсув не діє на збережені сегменти стилів візерунків.

6 Виберіть команду "Генерувати знову", щоб створити додаткові візерунки з тими самими параметрами, або налаштуйте параметри, а потім виберіть команду "Генерувати знову".

Плавність	**Налаштовує різкість на краях у візерунку. Збільшення плавності призводить до зменшення країв.**
Деталі зразка	**Визначає розмір фрагментів візерунка в сегменті. Чим вище це значення, тим більше вихідних деталей залишається у візерунку. Низьке значення задає невеликі фрагменти візерунка в сегменті. Якщо вибране високе значення, створення сегментів може тривати довго.**

7 Щоб вибрати сегмент для заливки шару або для збереження у вигляді стилю візерунка, перейдіть до відповідного створеного сегмента на панелі "Історія мозаїки".

- Щоб переходити від одного створеного сегмента до іншого, натискайте кнопку "Перший сегмент", "Попередній сегмент", "Наступний сегмент" або "Останній сегмент". Можна також увести номер візерунка, який потрібно переглянути, а потім натиснути клавішу Enter (для Windows) або Return (для Mac OS).
- Щоб побачити як сегмент виглядає в якості візерунка в області попереднього перегляду, перевірте, чи установлений прапорець "Оновлювати перегляд візерунків". Якщо перегляд іде повільно, зніміть цей прапорець, знайдіть потрібний сегмент та встановіть цей прапорець.
- Щоб видалити сегмент та перегляд візерунка, перейдіть до сегмента та клацніть значок "Видалити".
- Щоб зберегти сегмент як стиль візерунка, перейдіть до сегмента та натисніть значок "Стиль візерунка". Уведіть ім'я стилю та натисніть кнопку "OK". Під час збереження сегмента у вигляді стилю візерунка зберігається лише один сегмент, а не весь візерунок.



кнопки "Історія мозаїки"
***A.** Стиль візерунка **B.** Перший заголовок **C.** Попереднє розбиття **D.** Наступний сегмент **E.** Останній сегмент **F.** Видалити значок*

8 Якщо ви задоволені виглядом візерунка та зберегли сегменти, які можуть знадобитися в майбутньому, натисніть кнопку "OK", щоб залити шар або виділення.

Якщо ви створюєте лише стилі візерунків, натисніть кнопку "Скасувати", щоб закрити діалогове вікно, не заливаючи шар.

Також див.

Робота з керуванням бібліотеками на сторінці 48

Глава 12: Малювання

Інструменти рисування (інструменти груп "Перо" та "Фігури") дають змогу створювати та редагувати векторні фігури. З фігурами можна працювати на шарах фігур або як зі шляхами; крім того, за допомогою графічних інструментів можна створювати та редагувати растрові фігури. За допомогою графічних інструментів можна легко створювати кнопки, навігаційні панелі та інші елементи, що використовуються на web-сторінках.

Рисування векторної графіки

Рисування фігур та шляхів

Рисування у програмі Photoshop передбачає створення векторних фігур та шляхів. В програмі Photoshop рисувати можна за допомогою будь-якого з інструментів групи "Фігури", інструмента "Перо" або інструмента "Вільне перо". Параметри кожного інструмента доступні на панелі параметрів.

Перед тим, як почати рисування у програмі Photoshop, на панелі параметрів треба вибрати режим рисування. Вибраний режим визначає, що саме створюється – векторна фігура у власному шарі, робочий шлях у наявному шарі або растрова фігура в наявному шарі.

Векторні фігури – це прямі та криві лінії, які створюються за допомогою інструментів груп "Фігури" або "Перо". Векторні фігури не залежать від роздільності, оскільки зберігають чіткі межі під час зміни розміру, друку на принтері PostScript, запису в PDF-файли або імпортування до графічних програм, призначених для роботи з векторною графікою. З довільних фігур можна створювати бібліотеки, окрім того, можна редагувати обриси (які називаються шляхами) та атрибути фігур (наприклад, штрих, колір заливки та стиль).

Контури – це обриси, які можна виділити, або в межах яких можна зробити залив та замалювати кольором. Обрисом фігури є шлях. Форму шляху можна легко змінити, змінюючи його опорні точки.

Робочий шлях – це тимчасовий шлях, що міститься в палітрі "Шляхи" та визначає обриси фігури.

Шляхи можна застосовувати в різний спосіб:

- Використання шляху в якості векторної маски з метою приховати частину шару. (Див. "Про шар-маски та векторні маски" на сторінці 326).
- Перетворення шляху на виділення. (Див. розділ "Перетворення шляхів на межі виділення" на сторінці 389.)
- Заливка шляху кольором або кольорове заштриховування шляху. (Див. розділ "Залив шляхів кольором" на сторінці 390.)

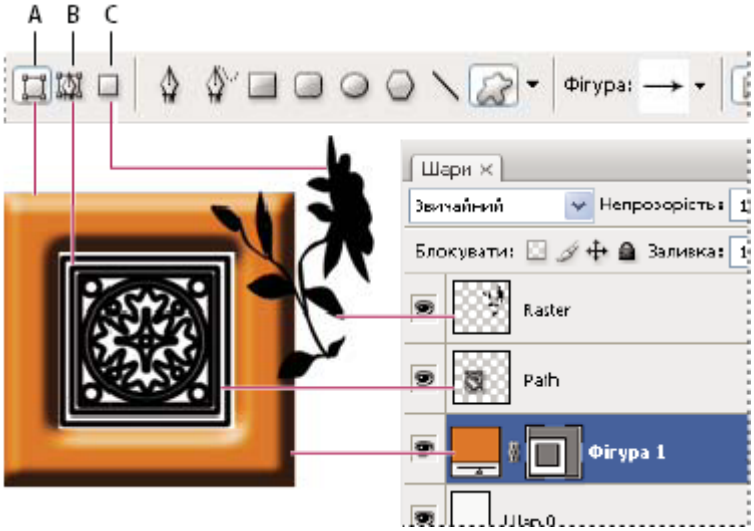
  Для того, щоб зробити частину зображення прозорою, під час його експортування до сторінки-макету або у програму редагування векторної графіки, записані шляхи слід позначати як відсічні шляхи . (Див. розділ "Створення прозорості за допомогою відсічних шляхів" на сторінці 495.)

Режими рисування

За допомогою інструментів "Перо" та "Фігури" можна виконувати рисування у трьох режимах. Режим визначається вибором відповідного значка на панелі параметрів після того, як вибрано інструмент з групи "Перо" або "Фігури".
Шари фігур Створюється фігура на окремому шарі. Для того, щоб створити шар фігури, можна застосовувати як інструменти з групи "Перо", так і інструменти з групи "Фігури". Завдяки тому, що шари фігур можна легко переміщувати, змінювати їх розмір, вирівнювати та впорядковувати, вони є ідеальним засобом для створення графіки для web-сторінок. На шарі можна рисувати декілька фігур. Шар фігури складається з шару заливу, що визначає колір шару, та прикріпленої до цього шару векторної маски, що визначає обриси фігури. Обрисом фігури є шлях, який можна побачити на палітрі "Шляхи".

Шляхи На поточному шарі рисується робочий шлях, який пізніше можна перетворити на виділення, створити з нього векторну маску або зробити в його межах залив та штрихування кольором для створення растрової графіки (як при використанні інструментів малювання). Робочий шлях є тимчасовим і зникає, якщо його не записати. Шляхи можна переглянути на панелі "Шляхи".

Залив растрової ділянки При виборі цього режиму здійснюється фарбування шару, подібно до того, як це відбувається при використанні інструментів малювання. В цьому режимі створюються растрові зображення; векторну графіку в ньому створити неможливо. З фігурами, створеними в режимі "Залив растрової ділянки", можна працювати так само, як і з будь-яким іншим растровим зображенням. В цьому режимі доступні лише інструменти фігур.



Параметри рисування
A. *Шари фігур* ***B.*** *Шляхи* ***C.*** *Залив растрової ділянки*

Рисування фігур

Створюється фігура, яка сама по собі є шаром.

1 Виберіть інструмент групи "Фігури" або групи "Перо". Перевірте, чи натиснуто на панелі параметрів кнопку "Шар фігури" .

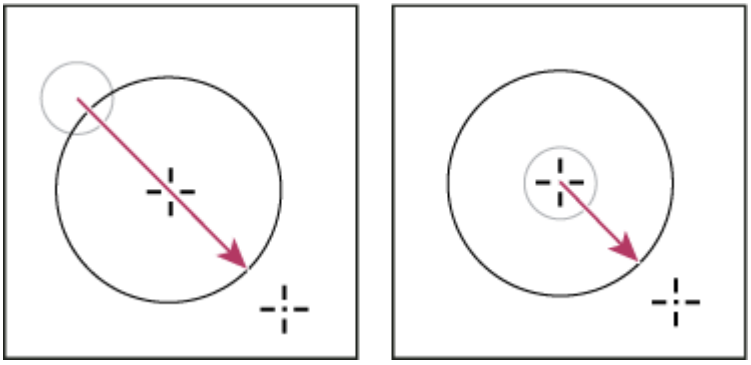
2 Для того, щоб вибрати колір фігури, слід натиснути значок вибору кольору, що знаходиться на панелі параметрів, та вибрати потрібний колір на палітрі кольорів.

3 (За потребою) Параметри інструментів можна налаштовувати на панелі параметрів. Щоб побачити додаткові параметри інструментів групи "Фігури", слід натиснути на маленьку обернену стрілку, що знаходиться біля кнопок фігур. (Див. розділ "Параметри інструментів фігур" на сторінці 370.)

4 (За потребою) До фігури можна застосувати стиль, вибравши попередньо визначений стиль у спливаючому меню "Стиль" на панелі параметрів. (Див. "Застосування передналаштованих стилів" на сторінці 307).

5 Щоб нарисувати фігуру, слід перевести курсор миші на зображення та рисувати фігуру, перетягуючи мишу:

- Щоб нарисувати квадрат за допомогою інструментів "Прямокутник" чи "Прямокутник із заокругленими кутами", нарисувати коло за допомогою інструмента "Еліпс" або лінію під кутом, кратним 45 градусам, за допомогою інструмента "Лінія", під час рисування слід натиснути та утримувати клавішу Shift.
- Для рисування "від центру" наведіть курсор на місце, яке має бути центром фігури, після цього – натисніть клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) та перетягніть курсор по діагоналі до будь-якого кута або краю, поки фігура не набуде потрібного розміру.



Рисування "від кута" (ліворуч) та "від центру" (праворуч)

Примітка: *Рисування за допомогою інструмента "Зірка" у програмі Illustrator та за допомогою інструмента "Багатокутник" у програмах Illustrator та Photoshop типово виконується "від центра".*

Також див.

Редагування фігур на сторінці 370

Галерея інструментів рисування та текстових інструментів на сторінці 29

Рисування групи фігур на шарі

На шарі можна нарисувати окрему фігуру, або змінити поточну фігуру за допомогою параметрів "Додати", "Відняти", "Перетин" або "Виключити".

1. Виділіть шар, до якого потрібно додати фігури.
2. Візьміть інструмент рисування та визначте параметри цього інструмента (див. розділ Параметри інструментів групи "Фігури" на сторінці 370).
3. На панелі параметрів виберіть один із таких параметрів:

Додати ділянку до фігури	**До наявних фігур чи шляху додається нова ділянка.**
Відняти ділянку від фігури	**З наявних фігури чи шляху вилучається ділянка накладання.**
Перетин ділянок фігур	**Ділянка обмежується зоною перетину нової ділянки та наявних фігур чи шляху.**
Виключити зони перетину ділянок фігур	**Вилучається зона суміщення нової та наявної ділянок.**

4. Рисування на зображенні. За допомогою кнопок інструментів на панелі параметрів можна легко переключатись з одного інструмента рисування на інший.

Також див.

Редагування фігур на сторінці 370

Рисування фігури "колесо"

З наявної фігури можна вирізати частину таким чином, щоб було видно шари, які знаходяться під нею. Ця процедура показує процес створення фігури "бублик", проте цей спосіб можна використовувати з будь-якою комбінацією інструментів групи "Фігури", включаючи довільні фігури.

1. На панелі інструментів виберіть інструмент "Еліпс" . Він може бути прихований, оскільки на кнопці можуть відображатися інші інструменти групи "Фігури" або інструмент "Лінія" .

2 На панелі параметрів, що знаходиться вгорі робочої області, натисніть кнопку "Шар фігури"

3 Перетягніть вказівник у вікні документа, щоб нарисувати фігуру. Щоб нарисувати коло, під час перетягування вказівника слід утримувати кнопку Shift.

4 На панелі параметрів натисніть кнопку "Відняти від ділянки фігури" .

5 У новій фігурі перетягніть вказівник, щоб вирізати ділянку. Після того, як кнопка миші буде відпущена, на вирізаній ділянці з'явиться зображення, розташоване під новою фігурою.

6 Для перенесення будь-якої фігури слід вибрати на панелі інструментів інструмент "Виділення шляху" (він може бути прихований інструментом "Часткове виділення") та виділити шлях. Перетягніть шлях на нове місце за допомогою миші або перемістіть його за допомогою клавіш із стрілками, (кожне натиснення клавіші пересуває шлях на один піксель).

Для того, щоб виділити декілька шляхів, слід утримувати клавішу Shift.

Також див.

Створення фігури на шарі фігури на сторінці 367

Рисування довільної фігури

Для того, щоб нарисувати довільну фігуру, можна скористатися зразками фігур зі спливаючої палітри "Довільна фігура". Крім того можна записати фігуру чи шлях в групі "Довільні фігури" для подальшого використання.

1 Візьміть інструмент "Довільна фігура .

2 Виберіть фігуру зі спливної палітри "Довільна фігура", що розташована на панелі параметрів.

Якщо на палітрі відсутня потрібна фігура, можна вибрати іншу категорію фігур, натиснувши кнопку зі стрілкою у правому верхньому кутку палітри. Коли з'явиться повідомлення щодо заміни поточних фігур, натисніть кнопку "Замінити" і тоді на палітрі будуть доступні лише фігури нової вибраної категорії, або натисніть кнопку "Додати" і тоді нові фігури будуть додані до тих, які вже є на палітрі.

3 Перетягніть курсор по зображенню та намалюйте фігуру.

Збережіть фігуру чи шлях як довільну фігуру.

1 В палітрі "Шляхи" виберіть шлях, а саме: векторну маску шару фігури, робочий шлях або збережений шлях.

2 Виконайте команду "Редагування" > "Визначити довільну фігуру" та введіть назву нової довільної фігури у діалоговому вікні "Ім'я фігури". Нова фігура з'явиться у спливній палітрі "Фігура".

3 Для того, щоб записати нову довільну фігуру як елемент нової бібліотеки, у спливному меню палітри слід вибрати пункт "Записати фігури".

Також див.

Робота з керуванням бібліотеками на сторінці 48

Створення растрової фігури

Для створення растрової фігури спочатку треба нарисувати фігуру, потім раструвати її, при цьому фігура заливається кольором переднього плану. Растрову фігуру неможливо редагувати як векторний об'єкт. При створенні растрової фігури застосовується колір переднього плану.

1 Виберіть шар. У векторномна шарі (наприклад, текстовому) створити растрову фігуру неможливо.

2 Візьміть інструмент групи "Фігури" та натисніть кнопку "Залив растрової ділянки" , що знаходиться на панелі параметрів.

3 Встановіть такі параметри на панелі параметрів:

Режим	**Визначає вплив фігури на наявне растрове зображення. (Див. розділ "Перелік режимів накладання" на сторінці 351.)**
Непрозорість	**Визначає ступінь затемнення або видимості растрової ділянки під фігурою. Фігура з показником непрозорості 1% буде майже прозорою; якщо цей показник буде становити 100%, фігура буде повністю непрозорою.**
Згладжування	**Пікселі на краях зображення згладжуються та накладаються на сусідні пікселі.**

4 Налаштуйте додаткові параметри інструмента. (Див. розділ "Параметри інструментів групи "Фігури"" на сторінці 370.)

5 Нарисуйте фігуру.

Редагування фігур

Фігура – це шар заливу, пов'язаний із векторною маскою. Редагуючи шар заливу з фігурою, можна легко змінити колір, градієнт чи візерунок заливу. Крім того, можна редагувати векторну маску, щоб змінювати обриси фігури та застосовувати стиль до шару.

- Для того, щоб змінити колір фігури, слід двічі клацнути значок шару фігури на палітрі "Шари" та вибрати на палітрі кольорів потрібний колір.
- Для того, щоб заповнити фігуру візерунком чи градієнтним заливом, потрібно виділити шар фігури на палітрі "Шари" та виконати команду "Шар" > "Змінити вміст шару" > "Градієнт".
- Для того, щоб заповнити фігуру візерунком чи градієнтним заливом, потрібно виділити шар фігури на палітрі "Шари" та виконати команду "Шар" > "Змінити вміст шару" > "Візерунок" та встановити параметри візерунків.
- Для того, щоб змінити обриси фігури, слід вибрати мініатюру векторної маски шару фігури на палітрі "Шари" або на палітрі "Шляхи". Після цього можна виконати необхідні зміни фігури за допомогою інструментів групи "Фігури" та групи "Перо".
- Щоб перемістити фігуру, не змінюючи її розмірів чи пропорцій, під час перетягування фігури за допомогою миші слід натиснути і утримувати клавішу "Пробіл".

Також див.

Налаштування компонентів шляху на сторінці 384

Про коригувальні шари та шари заливу на сторінці 314

Вільне трансформування на сторінці 221

Параметри інструментів групи "Фігури"

При виборі інструмента групи "Фігури" на панелі параметрів з'являється відповідний набір доступних параметрів цього інструмента. Для доступу до параметрів інструмента групи "Фігури" слід натиснути на кнопку у вигляді перевернутої стрілки, що знаходиться біля кнопки фігури на панелі параметрів.

Стрілки "Початок" та "Кінець" До лінії додається стрілка. Вибравши інструмент "Лінія", до лінії можна додати стрілку. Якщо вибрати параметр "Початок", стрілка буде розташована на початку лінії, якщо вибрати параметр "Кінець" – в кінці лінії. Для того, щоб лінія мала стрілки з обох боків, слід позначити обидва параметри. Параметри фігури відображаються у спливному діалоговому вікні. Значення в полях "Ширина" та "Довжина" визначають пропорції стрілки у відсотках до товщини лінії (для параметру "Товщина" діапазон значень становить від 10% до 1000%, для параметру "Довжина" – від 10% до 5000%). Параметр "Кривизна" визначає кривизну стрілки (діапазон значень від –50% до +50%). Значення кривизни визначається кутом між ширшою частиною стрілки та лінією.

Примітка: *Стрілку можна редагувати безпосередньо за допомогою векторного виділення та інструментів рисування.*

Коло За допомогою інструмента "Еліпс" створюється коло.

Визначені пропорції Довільна фігура формується відповідно до пропорцій, на основі яких вона була створена.

Визначений розмір Довільна фігура формується на основі розмірів, з якими вона створена.

Сталий розмір Прямокутник, прямокутник із заокругленими кутами чи довільна фігура створюються як фігура зі сталими розмірами на підставі значень, уведених у поля "Ширина" та "Висота".

Від центра Прямокутник, прямокутник із заокругленими кутами, еліпс або довільна фігура формуються від центра.

Вирізати сторони Створюється багатокутник у вигляді зірки. Значення (у відсотках) у текстовому полі визначає частку зовнішнього радіусу зірки, яка буде вирізана. Якщо це значення дорівнює 50%, то вирізи зірки матимуть глибину, що складе половину радіусу зірки. При збільшенні цього значення вирізи зірки стають гострішими та вужчими, при зменшенні цього значення вирізи стають ширшими.

Пропорційно Прямокутник, прямокутник з заокругленими кутами чи еліпс формуються пропорційно до значень, введених у поля "Ширина" та "Висота".

Радіус Для прямокутника з заокругленими кутами визначає радіус заокруглення кута. Для багатокутника визначає відстань від центра до його крайніх точок.

Сторони Визначає кількість сторін багатокутника.

Згладжування зовнішніх та внутрішніх кутів Багатокутник формується із згладженими зовнішніми чи внутрішніми кутами.

Прив'язати до пікселів Здійснюється прив'язка країв прямокутника чи прямокутника з заокругленими кутами до пікселів межі.

Квадрат За допомогою інструмента "Прямокутник" чи "Прямокутник із заокругленими кутами" створюється відповідний квадрат.

Довільно Дозволяє визначати розміри та пропорції прямокутника, прямокутника з заокругленими кутами, еліпса чи довільної фігури безпосередньо під час створення.

Товщина Визначає товщину лінії в пікселях.

Рисування за допомогою інструментів групи "Перо"

Про інструменти групи "Перо"

Група інструментів "Перо" у програмі Photoshop включає декілька різних інструментів. За допомогою стандартного інструмента "Перо" рисування здійснюється з найбільшою точністю. Інструмент "Вільне перо" дозволяє рисувати шляхи так само, як олівцем на папері. А інструмент "Магнітне перо" дає змогу рисувати шляхи, що автоматично прив'язуються до країв визначених на зображенні ділянок. Можна створювати складні фігури, використовуючи інструменти групи "Перо" разом із інструментами групи "Фігури". Під час роботи зі стандартним інструментом "Перо" на панелі параметрів доступні такі параметри:

- "Автоматичне додавання/вилучення" - дозволяє додати опорну точку, клацнувши на відрізку лінії, та вилучити опорну точку, клацнувши на цій точці.
- "Еластичний зв'язок" - дозволяє переглядати відрізки шляху під час перетягування миші між опорними точками, які створюються натисненням кнопки миші.

Перед тим, як розпочати рисування за допомогою інструмента "Перо", можна створити новий шлях на палітрі "Шляхи" - це дає змогу автоматично зберігати робочий шлях із вказаним іменем.

Детальний опис режимів рисування за допомогою інструментів групи "Перо" див. у розділі "Режими рисування" на сторінці 366.

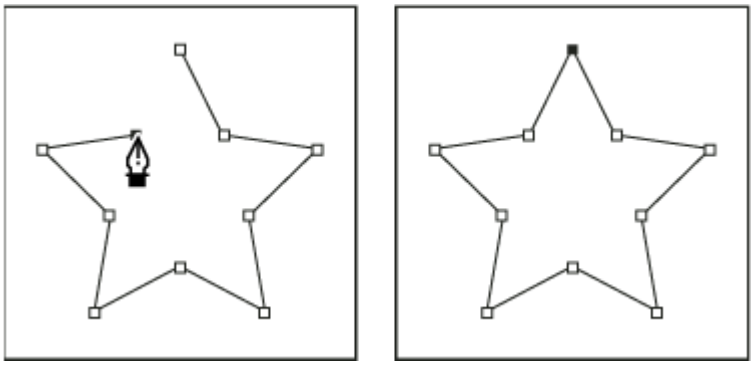
Також див.

Відрізки шляху, компоненти і точки на сторінці 380

Створення нового робочого шляху на сторінці 378

Малювання прямих відрізків ліній інструментом "Перо"

Найпростіший контур, який ви можете нарисувати інструментом "Перо" - це пряма лінія: для цього слід клацнути інструментом "Перо", щоб створити дві опорні точки. Продовжуючи клацати, ви створюєте контур із відрізків прямих ліній, що з'єднуються кутовими точками.



Клацання інструментом "Перо" створює прямі відрізки.

1 Візьміть інструмент "Перо".

2 Поставте інструмент "Перо" на те місце, де ви бажаєте розпочати прямий відрізок, і клацніть, щоб поставити першу опорну точку (не перетягуйте курсор).

Примітка: *Перший нарисований відрізок не буде видимий, доки ви не клацнете, щоб створити другу опорну точку. (Виберіть параметр "Гумова стрічка" у Photoshop, щоб попередньо переглянути відрізки контурів). Також, якщо з'являється лінія напряму, це означає, що ви випадково перетягнули вказівник інструмента "Перо"; виберіть "Правка" > "Відмінити" і клацніть знову.*

3 Клацніть знову на місці, де бажаєте закінчити відрізок (клацніть, утримуючи Shift, щоб зберегти кут відрізка кратним 45°).

4 Продовжуйте клацати, щоб поставити опорні точки для додаткових прямих відрізків.

Остання додана опорна точка завжди показується суцільним квадратиком на знак того, що вона виділена. Визначені до цього опорні точки стають порожніми, їх виділення знімається, щойно ви додаєте нові опорні точки.

5 Замкніть контур в той чи інший спосіб:

- Щоб замкнути контур, поставте інструмент "Перо" на першу (порожню) опорну точку. Маленьке коло з'являється поряд із вказівником інструменту "Перо", якщо його розташовано правильно. Клацніть або перетягніть вказівник, щоб замкнути контур.

  Примітка: *Щоб закрити контур в InDesign, ви також можете виділити об'єкт і вибрати "Об'єкт" > "Контури" > "Закрити контур".*

- Щоб залишити контур відкритим, клацніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), будь-де поза всіма об'єктами.

  Щоб залишити контур відкритим, ви також можете взяти інший інструмент або вибрати "Виділити" > "Зняти виділення" або "Правка" > "Зняти виділення всіх" в InDesign.

Рисування кривих за допомогою інструменту "Перо"

Ви створюєте криву, додаючи опорну точку, де крива змінює напрямок, або перетягуючи вказівник за лінією напряму, що утворює форму кривої. Довжина і нахил лінії напряму визначає форму кривої.

Криві легше редагувати, і ваша система може показувати і друкувати їх швидше, якщо ви рисуєте їх з якнайменшою кількістю опорних точок. Якщо використовувати забагато точок, це може спричинити зайві вигини кривої. Натомість рисуйте, розставляючи опорні точки далеко одна від одної, і навчіться утворювати форму кривої, регулюючи довжину і кут ліній напряму.

1 Візьміть інструмент "Перо".

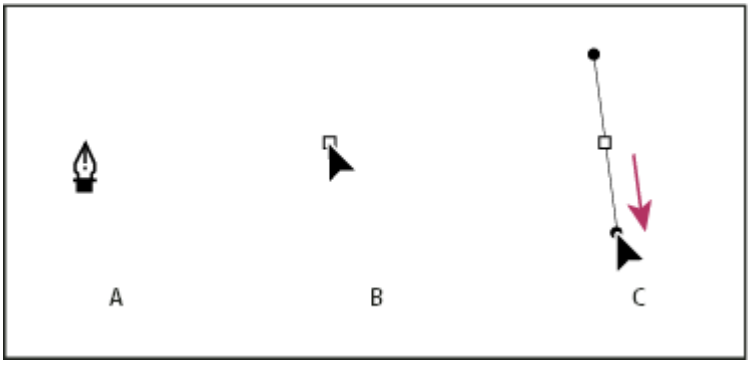
2 Поставте інструмент "Перо" на місце, де ви бажаєте розпочати криву, і утримуйте натиснутою кнопку миші.

З'являється перша опорна точка, і вказівник інструменту "Перо" змінюється на стрілку. (У Photoshop вказівник змінюється лише після того, як ви почнете перетягувати).

3 Перетягніть, щоб встановити крутість створюваного відрізка кривої, потім відпустіть кнопку миші.

Загалом подовжуйте лінію напряму приблизно на третину відстані до наступної опорної точки, що її плануєте поставити. (Ви можете відрегулювати лінію напряму пізніше з одного чи двох боків).

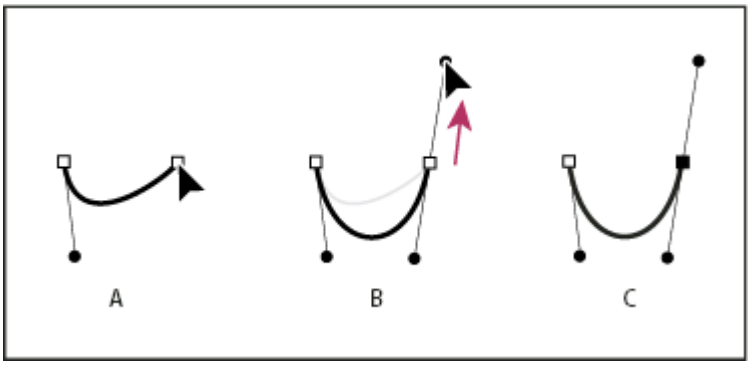
Утримуйте клавішу Shift, щоб обмежити інструмент кратно 45°.



Рисування першої точки кривої
A. *Розміщення інструменту "Перо"* ***B.*** *Починайте перетягувати (з натиснутою кнопкою миші)* ***C.*** *Перетягування для подовження ліній напряму*

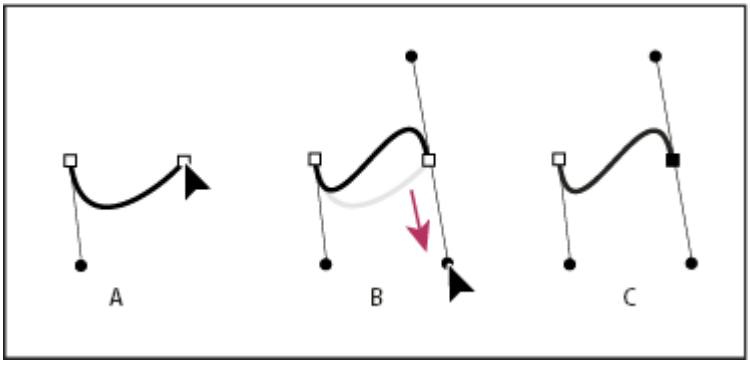
4 Поставте інструмент "Перо" там, де ви бажаєте закінчити відрізок кривої, і зробіть одне з наведеного нижче:

- Щоб створити криву C-форми, перетягуйте у напрямку, протилежному до попередньої лінії напряму. Потім відпустіть кнопку миші.



Рисування другої точки кривої
A. *Починайте перетягувати другу точку згладжування* ***B.*** *Перетягуйте далі від попередньої лінії напряму, створюючи криву C-форми* ***C.*** *Результат після того, як ви відпустите кнопку миші*

- Щоб створити криву S-форми, перетягуйте у тому ж напрямку, що й напрямок попередньої лінії напряму. Потім відпустіть кнопку миші.



Рисування кривої S-форми
A. *Починайте перетягувати нову точку згладжування* ***B.*** *Перетягуйте у тому самому напрямку, що й напрямок попередньої лінії, створюючи криву S-форми* ***C.*** *Результат після того, як ви відпустите кнопку миші*

- *(Лише Photoshop) Щоб різко змінити напрямок кривої, відпустіть кнопку миші, а потім, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть точку напряму в напрямку кривої. Відпустіть кнопку Alt (Windows) або Option (Mac OS) і кнопку миші, поставте вказівник там, де бажаєте закінчити відрізок, потім тягніть вказівник у протилежному напрямку, щоб закінчити відрізок кривої.*

5 Продовжуйте перетягувати вказівник інструменту "Перо" з іншого місця, щоб створити серію згладжених кривих. Зверніть увагу, що ви ставите опорні точки на початку та в кінці кожної кривої, але не на верхівці кривої.

Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягуйте лінії напряму, щоб відірвати їх від опорної точки.

6 Замкніть контур в той чи інший спосіб:

- Щоб замкнути контур, поставте інструмент "Перо" на першу (порожню) опорну точку. Маленьке коло з'являється поряд із вказівником інструменту "Перо", якщо його розташовано правильно. Клацніть або перетягніть вказівник, щоб замкнути контур.

  Примітка: *Щоб закрити контур в InDesign, ви також можете виділити об'єкт і вибрати "Об'єкт" > "Контури" > "Закрити контур".*

- Щоб залишити контур відкритим, клацніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), будь-де поза всіма об'єктами.

  Щоб залишити контур відкритим, ви також можете взяти інший інструмент або вибрати "Виділити" > "Зняти виділення" або "Правка" > "Зняти виділення всіх" в InDesign.

Відео про рисування інструментом "Перо" в Illustrator можна подивитися за адресою http://www.adobe.com/go/vid0037_ua.

Закінчення рисування контуру

❖ Закінчуйте контур у той чи інший спосіб:

- Щоб закрити контур, поставте інструмент "Перо" на першу (порожню) опорну точку. Маленьке коло з'являється поряд із вказівником інструменту "Перо", якщо його розташовано правильно. Клацніть або перетягніть вказівник, щоб замкнути контур.

  Примітка: *Щоб закрити контур в InDesign, ви також можете виділити об'єкт і вибрати "Об'єкт" > "Контури" > "Закрити контур".*

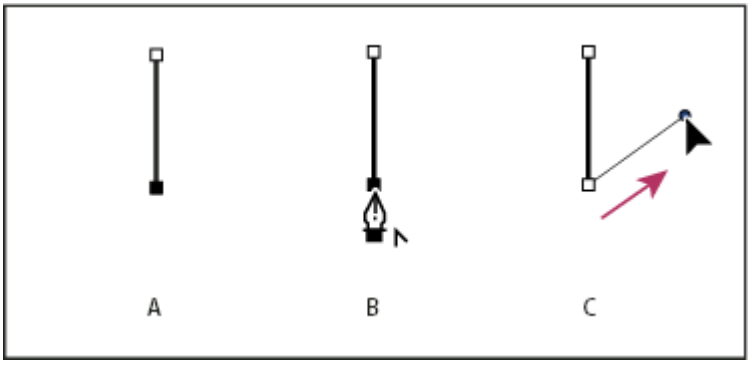
- Щоб залишити контур відкритим, клацніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), будь-де поза всіма об'єктами.

Щоб залишити контур відкритим, ви також можете взяти інший інструмент або вибрати "Виділити" > "Зняти виділення" або "Правка" > "Зняти виділення всіх" в InDesign.

Рисування прямих ліній з переходом у криву

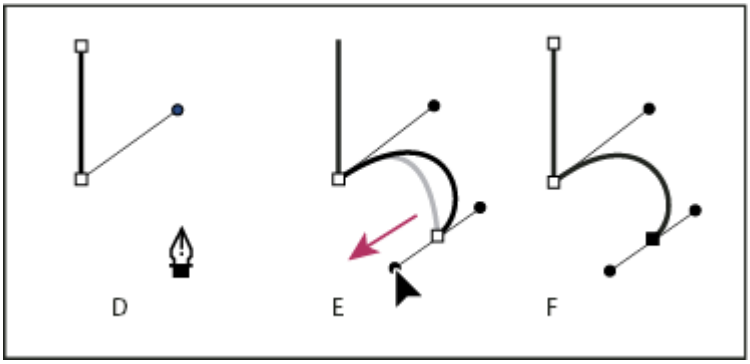
1 Інструментом "Перо" клацніть на двох кутових точках у двох місцях, щоб створити прямий відрізок.

2 Поставте інструмент "Перо" на виділену кінцеву точку. В Illustrator та InDesign поряд із інструментом "Перо" з'являється значок перетворення точки, коли ви ставите його правильно (у Photoshop поряд із інструментом "Перо" з'являється маленька діагональна лінія або коса риска). Щоб встановити нахил кривого відрізка, що його ви створюватимете далі, клацніть на опорній точці і перетягніть лінію напряму, що з'являється.



Рисування прямого відрізка після кривого (частина 1)
A. *Прямий відрізок завершено* ***B.*** *Поставте "Перо" на кінцеву точку (значок перетворення точки з'являється лише в Illustrator та InDesign)* ***C.*** *Перетягування точки напряму*

3 Поставте перо там, де ви бажаєте мати наступну опорну точку, потім клацніть (і перетягніть, якщо треба) на новій опорній точці, щоб закінчити криву.



Рисування прямого відрізка після кривого (частина 2)
A. *Розміщення інструменту "Перо"* ***B.*** *Перетягування лінії напряму* ***C.*** *Новий кривий відрізок закінчено*

Рисування кривих із переходом у пряму лінію

1 Візьміть інструмент "Перо" і перетягніть мишу, щоб створити першу точку згладжування на криволінійному відрізку, після чого відпустіть кнопку миші.

2 Перемістіть інструмент "Перо" в точку, де повинен закінчуватися відрізок кривої, перетягніть мишу, щоб з'єднати кінцеву точку кривої з початковою, і відпустіть кнопку миші.

3 Виберіть на палітрі інструментів інструмент "Кут" і клацніть на вибраній кінцевій точці, щоб перетворити її з точки згладжування на кутову точку.

Щоб тимчасово замінити інструмент "Перо" на інструмент "Кут", натисніть клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).

4 Щоб створити прямолінійний відрізок, виберіть на палітрі інструментів інструмент "Перо", перемістіть його в точку, де повинен закінчуватися відрізок прямої лінії, і натисніть кнопку миші.

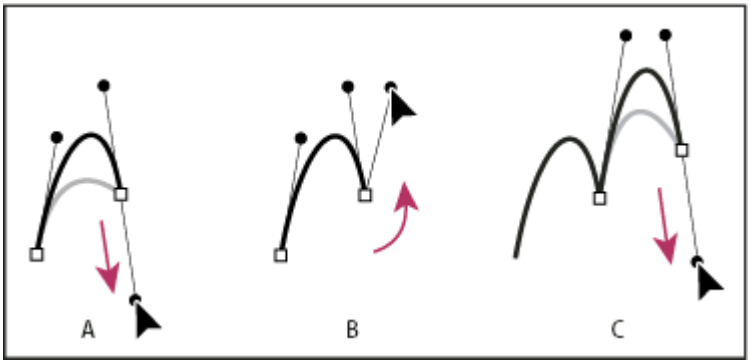
Рисування двох криволінійних сегментів, поєднаних під кутом

1 Інструментом "Перо" перетягніть вказівник, щоб створити першу точку згладжування кривого відрізка.

2 Переставте "Перо" і перетягніть вказівник, щоб створити криву з другою точкою згладжування, потім, натиснувши і тримаючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть лінію напряму до її протилежного кінця, щоб задати нахил наступної кривої. Відпустіть клавішу і кнопку миші.

Ця процедура перетворює точку згладжування на кутову, розділяючи лінії напряму.

3 Переставте "Перо" на те місце, де бажаєте закінчити другий кривий відрізок, і перетягніть вказівник на нову точку згладжування, щоб закінчити другий кривий відрізок.



Рисування двох кривих
A. *Перетягування нової точки згладжування* ***B.*** *Натискання Alt/Option, щоб розділити лінії напряму під час перетягування, та відведення лінії напряму* ***C.*** *Результат після перенесення і перетягування утретє*

Рисування за допомогою інструмента "Вільне перо"

Інструментом "Вільне перо" можна рисувати так само, як олівцем на папері. Під час рисування опорні точки додаються автоматично. Користувач не може сам визначати місця розташування опорних точок, але він може внести необхідні поправки після того, як створення шляху закінчено. Якщо потрібно створити точніший рисунок, скористайтеся інструментом "Перо".

1 Візьміть інструмент "Вільне перо" .

2 Щоб визначити, наскільки рисунок шляху буде чутливим до рухів миші чи стила, клацніть обернену стрілку поруч із кнопками фігур на панелі параметрів і введіть у поле "Згладжування кривої" значення у діапазоні від 0,5 до 10,0 пікселів. Що більше це значення, то простішим буде шлях і то менше матиме він опорних точок.

3 Перетягніть курсор інструмента на зображенні. Під час переміщення курсору за ним тягнеться шлях. Коли користувач відпустить кнопку миші, буде створено робочий шлях.

4 Щоб продовжити шлях, створений за допомогою інструмента "Вільне перо", встановіть курсор на кінцеву точку шляху і перетягніть його.

5 Створення шляху буде завершено, коли користувач відпустить кнопку миші. Для створення замкнутого шляху перетягніть курсор таким чином, щоб лінія закінчувалася у початковій точці шляху (коли кінці шляху з'єднуються, то поруч з курсором відображається значок кола).

Також див.

Відрізки шляху, компоненти і точки на сторінці 380

Рисування із застосуванням інструмента "Магнітне перо"

Магнітне перо - це різновид інструмента "Вільне перо", який дозволяє рисувати шляхи, котрі "прилипають" до меж визначених ділянок зображення. Можна визначати ширину зони притягування та чутливість інструмента, а також складність шляху, що створюється. Інструменти "Магнітне перо" і "Магнітне ласо" мають багато спільних параметрів.

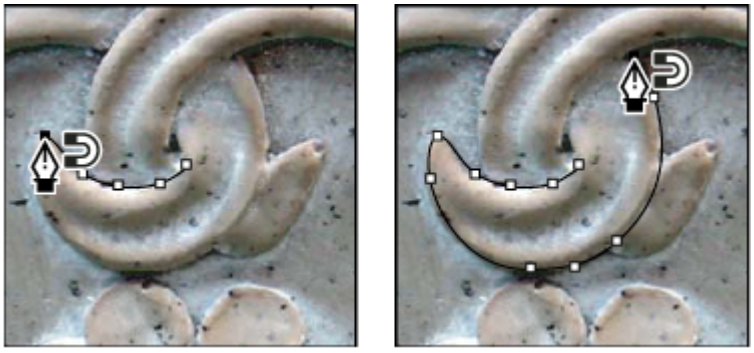
1 Щоб перетворити інструмент "Вільне перо" на "Магнітне перо" , виберіть параметр "Магнітне" на смузі параметрів або клацніть на інвертованій стрілці поруч із кнопками фігур на смузі параметрів і виберіть "Магнітне", а потім встановіть таке:

- Поле "Ширина" - введіть значення в діапазоні від 1 до 256. Інструмент "Магнітне перо" визначає краї не далі вказаної відстані від вказівника.
- Поле "Контраст" - введіть значення від 1 до 100 (у відсотках) для визначення різниці у контрастності пікселів, яку потрібно вважати краєм. Для зображень з низькою контрастністю потрібно вказувати більші значення.
- Поле "Частота" - введіть значення від 0 до 100, яке визначає частоту розташування опорних точок. Якщо задати більше значення, то створення опорних точок для розміщення шляху потребуватиме менше часу.
- Якщо використовується планшет зі стилом, встановіть або зніміть позначку "Натиск пера". Якщо цей параметр встановлено, то в разі збільшення натиску зменшується значення параметра "Ширина".

2 Наведіть вказівник інструмента на зображення і натисніть кнопку миші, щоб визначити першу точку закріплення.

3 Щоб нарисувати відрізок довільної форми, перемістіть вказівник або перетягніть його вздовж краю, який потрібно відстежувати.

Відрізок межі, створений останнім, залишається активним. При переміщенні вказівника активний відрізок "прилипає" до найвиразнішого краю на зображенні і поєднує точку розташування вказівника з останньою точкою закріплення. Магнітне перо періодично створює на межі точки закріплення шляху, щоб прикріпити попередні відрізки.



Клацніть мишею, щоб створити точки прикріплення і продовжити стеження.

4 Якщо шлях не прилягає до потрібного краю, клацніть по ньому, щоб додати точку прикріплення вручну і запобігти переміщенню шляху. Продовжуйте відстежування країв, створюючи, в разі потреби, додаткові точки прикріплення. В разі помилки натисніть клавішу Delete і вилучіть останню точку прикріплення.

5 Щоб оперативно змінити властивості магнітного пера, виконайте одну з таких дій:

- Щоб нарисувати довільний шлях, перетягуйте мишу, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Щоб нарисувати прямолінійний відрізок, клацніть мишею, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Щоб зменшити ширину зони у параметрах магнітного пера на 1 піксель, натисніть клавішу з лівою квадратною дужкою ([). Щоб збільшити ширину зони в параметрах магнітного пера на 1 піксель, натисніть клавішу з правою квадратною дужкою (]).

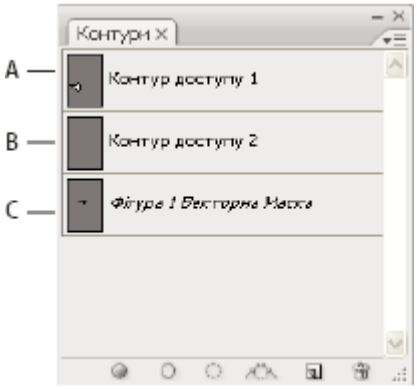
6 Завершення шляху:

- Щоб закінчити створення відкритого шляху, натисніть клавішу Enter (Windows) або Return (Mac OS).
- Щоб замкнути шлях за допомогою магнітного відрізку, клацніть мишею двічі.
- Щоб замкнути шлях прямолінійним відрізком, двічі клацніть мишею, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).

Керування шляхами

Огляд палітри "Шляхи"

У палітрі "Шляхи" наведений список імен та мініатюри всіх записаних шляхів, а також вказаний поточний робочий шлях та поточна векторна маска. Щоб показати палітру, виберіть у меню "Вікно" команду "Шляхи". Якщо приховати мініатюри, можна збільшити швидкість роботи. Щоб переглянути шлях, його потрібно спочатку виділити на палітрі "Шляхи".



Палітра "Шляхи"
***A.** Записаний шлях **B.** Тимчасовий робочий шлях **C.** Векторна маска (відображається лише в разі вибору шару фігури)*

Виділення шляху

❖ Клацніть на назві шляху на палітрі "Шляхи". Шляхи можна виділяти лише по одному.

Скасування виділення шляху

❖ Клацніть на чистому місці палітри "Шляхи" або натисніть клавішу Esc.

Зміна розміру мініатюр шляхів

Виберіть у меню палітри "Шляхи" пункт "Параметри палітри", а потім виберіть розмір мініатюри або виберіть пункт "Немає", щоб відключити показ мініатюр.

Зміна порядку розміщення шляхів у списку

❖ Виділіть шлях на палітрі "Шляхи" і перетягніть його вгору чи вниз. Коли у місці нового розміщення шляху з'явиться товста чорна лінія, відпустіть кнопку миші.

***Примітка:** Порядок розміщення на палітрі "Шляхи" векторних масок та робочих шляхів змінювати не можна.*

Створення нового шляху на палітрі "Шляхи"

- Щоб створити новий шлях, не вказуючи його назви, натисніть кнопку "Створити новий шлях" внизу палітри "Шляхи".
- Якщо потрібно створити шлях з назвою, спочатку перевірте, чи не виділений один із робочих шляхів. Виберіть у меню палітри "Шляхи" пункт "Новий шлях" або натисніть кнопку "Новий шлях" внизу палітри "Шляхи", утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS). У діалоговому вікні "Новий шлях" уведіть назву шляху і натисніть кнопку "Гаразд".

Створення нового робочого шляху

1 Візьміть інструмент групи "Фігури" або групи "Перо" та натисніть кнопку "Шляхи", що знаходиться на панелі параметрів.

2 Налаштуйте параметри інструмента та нарисуйте шлях. Детальніше див. у розділах "Параметри інструментів групи "Фігури"" на сторінці 370та "Про інструменти групи "Перо"" на сторінці 371.

3 В разі потреби нарисуйте додаткові компоненти шляху. За допомогою кнопок інструментів на панелі параметрів можна легко переключатись з одного інструмента рисування на інший. Виберіть один із параметрів "Ділянка шляху", щоб визначити як взаємодіють компоненти шляхів, що перетинаються.

Додати до ділянки шляху	**Нова ділянка додається до перекриття ділянок шляхів.**
Відняти від ділянки шляху	**Нова ділянка вилучається з перекриття ділянок шляхів.**
Перетин ділянок шляхів	**Обмежує шлях перетином нової ділянки та наявної ділянки.**
Виключити ділянки шляхів, що перекриваються	**Вилучається ділянка перекриття об'єднаного шляху.** ***Для того, щоб під час рисування за допомогою інструментів групи "Фігура" тимчасово включити параметр "Додати до ділянки шляху", натисніть та утримуйте клавішу Shift. Щоб тимчасово включити параметр "Відняти від ділянки шляху", натисніть і утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS).***

Керування шляхами

Коли за допомогою інструментів "Перо" чи "Фігура" створюється робочий шлях, цей шлях відображається як робочий шлях на палітрі "Шляхи". Робочий шлях є тимчасовим, тому його треба записати, аби не втратити його вміст. Якщо скасувати виділення незаписаного робочого шляху і розпочати рисування нового шляху, то новий шлях замінить поточний робочий шлях.

Коли за допомогою інструментів "Перо" чи "Фігура" створюється новий шар фігури, то новий шлях відображається на палітрі "Шляхи" як векторна маска. Векторні маски пов'язані з шаром, на якому вони створені. Щоб відобразити векторну маску на палітрі "Шляхи", треба виділити батьківський шар маски на палітрі "Шари". Векторну маску можна вилучяти з шару та перетворювати її на растрову маску. Детальніше див. у розділі Додавання та редагування векторних масок на сторінці 328.

Якщо зображення було записане разом зі шляхами, то після відкриття файла вони також будуть відображатися. В операційній системі Windows шляхи підтримують такі формати: JPEG, JPEG 2000, DCS, EPS, PDF та TIFF. У операційній системі Mac OS усі наявні формати підтримують шляхи.

Примітка: *Шляхи, записані у форматах, які тут не наведені, як правило, неможливо перенести з операційної системи Mac OS у Windows або з Windows до Mac OS.*

Запис робочого шляху

- Щоб створити новий шлях, не вказуючи його назви, перетягніть назву *робочого шляху* на кнопку "Створити новий шлях" внизу палітри "Шляхи".
- Для створення шляху з новою назвою виберіть у меню палітри "Шляхи" команду "Записати шлях", у діалоговому вікні "Записати шлях" уведіть нову назву шляху та натисніть кнопку "Гаразд".

Перейменування записаного шляху

❖ Двічі клацніть на назві шляху на палітрі "Шляхи", введіть нову назву, а потім натисніть клавішу Enter (Windows) або Return (Mac OS).

Вилучення шляху

1 Клацніть на назві шляху на палітрі "Шляхи".

2 Виконайте одну з таких дій:

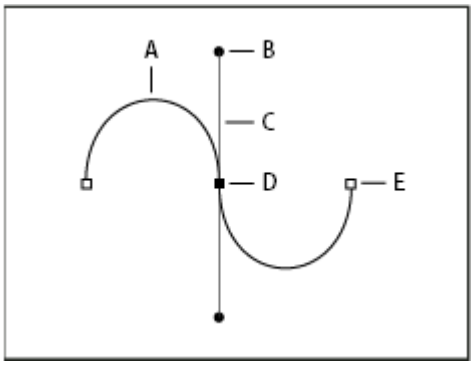
- Перетягніть шлях на значок "Вилучити" внизу палітри "Шляхи".
- Виберіть команду "Вилучити шлях" у меню палітри "Шляхи".
- Клацніть на значку "Вилучити" внизу палітри "Шляхи", а потім натисніть кнопку "Так".

Виберіть у меню палітри "Шляхи" пункт "Новий шлях" або натисніть кнопку "Новий шлях" унизу палітри "Шляхи", утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).

Редагування шляхів

Відрізки шляху, компоненти і точки

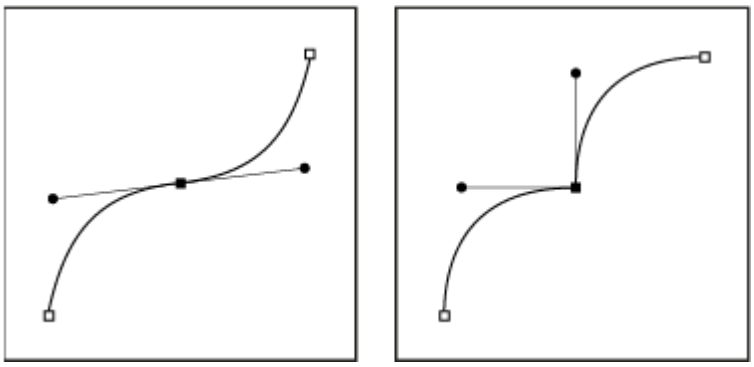
Шлях складається з одного або декількох прямолінійних чи криволінійних відрізків. Кінці відрізків шляху позначаються *опорними точками*. На криволінійних відрізках під час виділення будь-якої опорної точки відображається одна або дві *лінії напряму*, які закінчуються *точками напряму*. Розташування ліній та точок напряму визначає розмір та форму криволінійного відрізка. При переміщенні цих елементів змінюється форма криволінійних відрізків шляху.



Шлях
A. *Криволінійний відрізок* ***B.*** *Точка напряму* ***C.*** *Лінія напряму* ***D.*** *Виділена опорна точка* ***E.*** *Невиділена опорна точка*

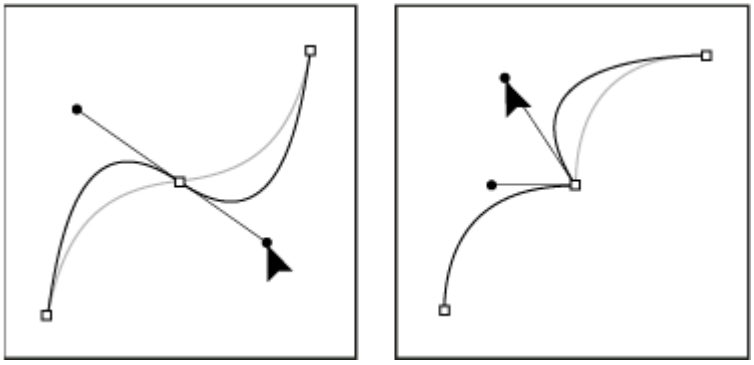
Шлях може бути *замкнутим* і не мати ані початку, ані кінця (наприклад, коло) або *відкритим* з чітко визначеними *кінцевими точками* (наприклад, хвиляста лінія).

Плавні криволінійні відрізки з'єднуються через опорні точки, які називаються *точками згладжування*. Криволінійні відрізки з різкими вигинами з'єднуються через *кутові точки*.



Точка згладжування та кутова точка

При переміщенні лінії напряму, що виходить з точки згладжування, криволінійні відрізки по обидва боки від точки змінюються одночасно. Для порівняння, при переміщенні лінії напряму, що виходить з кутової точки, змінюється тільки той криволінійний відрізок, що знаходиться з того самого боку від точки, що й лінія напряму, котра переміщується.



Налаштування точки згладжування та кутової точки

Шлях не обов'язково повинен являти собою одну просту послідовність поєднаних відрізків. Він може містити кілька окремих чітко визначених *компонентів*. Кожна фігура на шарі фігури є компонентом шляху, який описаний відсічним шляхом шару.



Виділені окремі компоненти шляху

Виділення шляху

При виділенні компонента або відрізка шляху, у виділених частинах відображаються усі опорні точки, а якщо виділений відрізок криволінійний, то відображаються також усі лінії і точки напряму. Точки напряму виглядають як пофарбовані кола, виділені опорні точки - як пофарбовані квадрати, а невиділені опорні точки - як безбарвні квадрати.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб виділити компонент шляху (у тому числі фігуру на шарі фігури), виберіть інструмент "Виділення шляху" і клацніть мишею у будь-якому місці всередині компонента шляху. Якщо шлях складається з декількох компонентів, то виділяється тільки той компонент, на якому знаходиться вказівник.

  Щоб показати виділений шлях у розмірній рамці, позначте параметр "Показувати розмірну рамку" на панелі параметрів.

- Щоб виділити відрізок шляху, виберіть інструмент "Часткове виділення" і клацніть мишею на одній із опорних точок на відрізку або перетягніть рамку виділення на якусь частину відрізка.



Щоб виділити відрізки, перетягніть рамку виділення.

2 Щоб додатково виділити компоненти або відрізки шляху, виберіть інструмент "Виділення шляху" чи "Часткове виділення", а потім виділяйте потрібні компоненти та відрізки, утримуючи клавішу Shift.

Щоб виділити увесь шлях або компонент шляху за допомогою інструмента "Часткове виділення", клацніть мишею всередині шляху, утримуючи клавішу Alt (у Windows) або клавішу Option (у Mac OS). Для активації інструмента "Часткове виділення" у той час, коли вибраний інший інструмент, наведіть вказівник на опорну точку і натисніть клавішу Ctrl (Windows) або клавішу Command (Mac OS).

Також див.

Відрізки шляху, компоненти і точки на сторінці 380

Налаштування відрізків контуру

Ви можете редагувати відрізок контуру в будь-який час, але редагування наявних відрізків дещо відрізняється від їх рисування. Редагуючи відрізки, зважайте на такі поради:

- Якщо опорна точка з'єднує два відрізки, переміщення цієї опорної точки завжди змінює обидва відрізки.
- Рисуючи інструментом "Перо", ви можете тимчасово ввімкнути інструмент "Часткове виділення" (в InDesign або Photoshop), щоб скорегувати вже нарисовані відрізки; рисуючи, натискайте Ctrl (Windows) або Command (Mac OS). В Illustrator натискання Ctrl або Command під час рисування вмикає останній використаний інструмент.
- Коли ви вперше рисуєте точку згладжування інструментом "Перо", перетягування точки напряму змінює довжину лінії напряму обабіч цієї точки. Проте коли ви редагуєте точку згладжування, що вже існує, інструментом "Часткове виділення", ви змінюєте довжину лінії напряму лише по той бік, на якому ви рисуєте.

Переміщення прямих відрізків

1 Інструментом "Часткове виділення" виділіть відрізок, що його бажаєте налаштувати.

2 Перетягніть відрізок на нове місце.

Налаштування довжини або кута нахилу прямих відрізків

1 Інструментом "Часткове виділення" виділіть опорну точку на відрізку, що його бажаєте налаштувати.

2 Перетягніть опорну точку у потрібне місце. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.

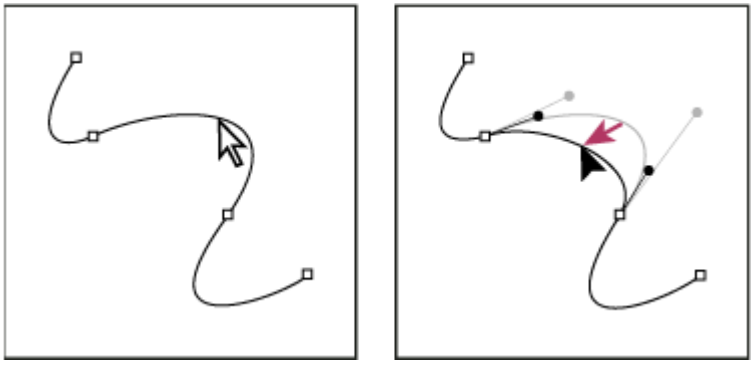
В Illustrator та InDesign, якщо ви просто намагаєтеся зробити прямокутник ширшим чи вужчим, легше виділити його інструментом "Виділення" і змінити розміри, скориставшись держаками по боках рамки розміру.

Налаштування положення або форми кривих відрізків

1 Інструментом "Часткове виділення" виділіть кривий відрізок або опорну точку на одному з кінців кривого відрізка. З'являються лінії напряму, якщо вони є. (Деякі криві відрізки використовують лише одну лінію напряму).

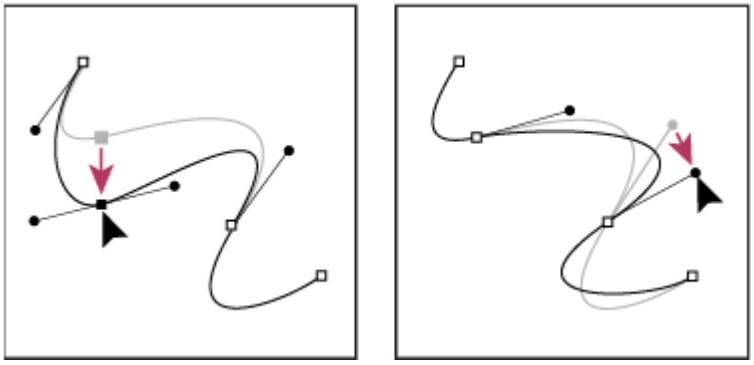
2 Виконайте будь-що з наведеного нижче:

- Щоб налаштувати положення відрізка, перетягніть його. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.



Клацніть, щоб виділити кривий відрізок. Потім перетягніть його, щоб налаштувати.

- Щоб налаштувати форму відрізка з будь-якого боку виділеної опорної точки, перетягніть опорну точку або точку напряму. Перетягуючи, утримуйте Shift, якщо бажаєте зберігати приріст кута 45° під час повороту.



Перетягніть опорну точку або точку напряму.

Примітка: *Також ви можете застосувати трансформацію, наприклад, масштабування чи обертання, до відрізка або опорної точки.*

Вилучення відрізка

1 Інструментом "Часткове виділення" виділіть відрізок, що його бажаєте видалити.

2 Щоб видалення виділений відрізок, натисніть клавішу Backspace (Windows) або Delete (Mac OS). Повторне натискання Backspace або Delete стирає решту контуру.

Подовжує відкритий контур

1 Поставте вказівник інструменту "Перо" на кінцеву точку відкритого контуру, що його бажаєте подовжити. Вказівник змінить форму, коли буде розташований точно на кінцевій точці.

2 Клацніть на кінцевій точці.

3 Зробіть одне з наведеного нижче:

- Щоб створити кутову точку, поставте інструмент "Перо" на місце, де бажаєте закінчити новий відрізок, і клацніть. Якщо ви подовжуєте контур, що закінчується точкою згладжування, новий відрізок буде викривлений наявною лінією напряму.

- ***Примітка:*** *В Illustrator, якщо ви подовжуєте контур, що закінчується точкою згладжування, новий відрізок буде прямий.*
  Щоб створити точку згладжування, поставте інструмент "Перо" на місце, де бажаєте закінчити новий кривий відрізок, і перетягніть вказівник.

З'єднування двох відкритих контурів

1. Поставте вказівник інструменту "Перо" на кінцеву точку відкритого контуру, що його бажаєте приєднати до іншого контуру. Вказівник змінить форму, коли буде розташований точно на кінцевій точці.
2. Клацніть на кінцевій точці.
3. Зробіть одне з наведеного нижче:

- Щоб приєднати один контур до другого відкритого контуру, клацніть на кінцевій точці цього другого контуру. Коли інструмент "Перо" знаходитиметься точно на кінцевій точці другого контуру, поряд із вказівником з'явиться маленький символ злиття .
- Щоб з'єднати новий контур з наявним, нарисуйте новий контур поряд із наявним, потім пересуньте "Перо" на кінцеву точку (невиділену) наявного контуру. Клацніть на цій кінцевій точці, коли побачите маленький символ з'єднання поряд із вказівником.

Переміщення та підштовхування опорних точок або відрізків за допомогою клавіатури

1. Виділіть опорну точку або відрізок контуру.

   Примітка: *У Photoshop ви можете у такий спосіб переміщувати лише опорні точки.*

2. Клацніть або натисніть будь-яку клавішу зі стрілкою на клавіатурі, аби пересунути об'єкт на 1 піксель за напрямком стрілки.

Якщо ви триматимете клавішу Shift, об'єкт пересуватиметься на 10 пікселів за раз.

Примітка: *В Illustrator та InDesign ви можете змінити відстань підштовхування, змінивши уподобання "Крок клавіатури". Якщо ви змінили типовий крок, утримання Shift збільшуватиме пересування вдесятеро.*

Налаштування компонентів шляху

Компонент шляху (у тому числі фігуру на шарі фігури) можна переміщувати у будь-яке місце зображення. У програмі Photoshop компоненти можна копіювати і вставляти у те саме зображення або у зображення, відкрите у іншому вікні. За допомогою інструмента "Виділення шляху" компоненти, що перекриваються, можна об'єднати у один компонент. Усі векторні об'єкти можна переміщувати, змінювати їх форму, копіювати та вилучяти, незалежно від того, в який спосіб вони визначені - за допомогою записаного шляху, робочого шляху чи векторної маски.

Можна також застосовувати команди "Копіювати" та "Вставити", щоб створювати копії векторних об'єктів і переносити їх у інші графічні документи Photoshop, а також у документи, відкриті у інших програмах, наприклад, у програмі Adobe Illustrator.

Також див.

Відрізки шляху, компоненти і точки на сторінці 380

Зміна режиму перекриття для виділеного компонента шляху

1. Для виділення ділянок наявного шляху за допомогою інструмента "Виділення шляху" , протягніть по ним рамку виділення.
2. Виберіть на панелі параметрів один із режимів для фігур:

Додати до ділянки фігури	**Нова ділянка шляху додається до ділянок шляху, що перекриваються.**
Відняти від ділянки фігури	**Ділянка шляху вилучається з перекриття ділянок шляху.**

Перетин ділянок фігур	**Ділянка обмежується перетином виділеної ділянки шляху та ділянками шляху, що перекриваються.**
Виключити ділянки фігури, що перекриваються	**Виключає ділянку перекриття.**

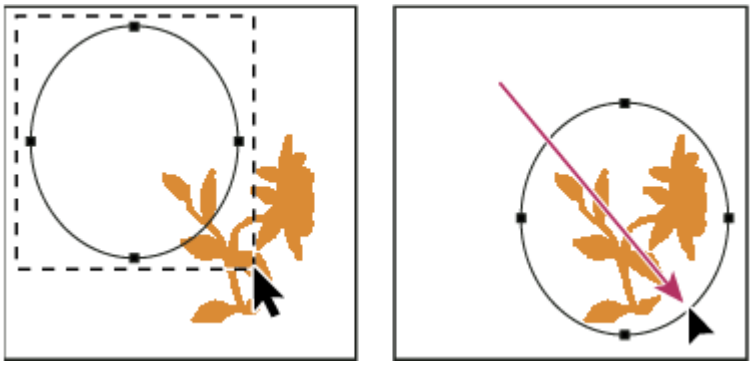
Показ та приховування компоненту виділеного шляху

Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Перегляд" > "Показати" > "Цільовий шлях".
- Виберіть команду "Перегляд" > "Допоміжні елементи". За допомогою цієї команди можна показати та приховати сітку, напрямні, краї виділення, коментарі та фрагменти.

Переміщення шляху або його компонента

1. Виділіть назву шляху на палітрі "Шляхи", а потім виділіть шлях на зображенні за допомогою інструмента "Виділення шляху" . Щоб виділити одразу декілька компонентів шляху, клацніть мишею на кожному додатковому компоненті, утримуючи клавішу Shift.
2. Перетягніть шлях на нове місце. Навіть якщо частина шляху при переміщенні опиниться за межами полотна, прихована частина шляху все одно залишиться доступною.



Перетягування шляху на нове місце

Примітка: *Якщо під час перетягування шляху навести вказівник переміщення на зображення, відкрите в іншому вікні, то відбудеться копіювання шляху в це зображення.*

Зміна форми компонента шляху

1. Виділіть назву шляху на палітрі "Шляхи", а потім виділіть опорну точку на шляху за допомогою інструмента "Часткове виділення" .
2. Перетягніть точку або її мітки виділення на нове місце.

Об'єднання компонентів шляху, що перекриваються

1. Виділіть назву шляху на палітрі "Шляхи", а потім візьміть інструмент "Виділення шляху" .
2. Для створення одного компоненту з усіх компонентів, що перекриваються, натисніть на панелі параметрів кнопку "Сполучити".

Копіювання шляху або його компонента

Виконайте одну з таких дій:

- Щоб скопіювати компонент шляху під час переміщення, виділіть назву шляху на палітрі "Шляхи" і клацніть на компоненті шляху інструментом "Виділення шляху" . Потім перетягніть виділений шлях за допомогою миші, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).

- Щоб скопіювати шлях, не перейменовуючи його, перетягніть назву шляху на палітрі "Шляхи" на кнопку "Новий шлях" внизу палітри.
- Щоб скопіювати та перейменувати шлях, перетягніть назву шляху на палітрі "Шляхи" на кнопку "Новий шлях" унизу палітри, утримуючи при цьому клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS). Або виділіть шлях, який потрібно скопіювати, і виберіть пункт "Створити дублікат шляху" у меню палітри "Шляхи". У діалоговому вікні "Створити дублікат шляху" уведіть нову назву шляху і натисніть кнопку "Гаразд".
- Щоб скопіювати компонент шляху у інший шлях, виділіть шлях чи компонент шляху, який потрібно скопіювати, і виконайте команду "Правка" > "Копіювати". Потім виділіть шлях, куди потрібно вставити компонент, і виконайте команду "Правка" > "Вставити".

Копіювання компонентів шляху з одного файла Photoshop до іншого

1. Відкрийте обидва зображення.
2. У вихідному зображенні за допомогою інструмента "Виділення шляху" виділіть увесь шлях або компоненти шляху, які потрібно скопіювати.
3. Щоб скопіювати компоненти шляху, виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть мишею компоненти шляху з вихідного зображення у друге зображення. Скопійований компонент шляху буде відображений на палітрі "Шляхи" як активний шлях.
- У вихідному зображенні виділіть назву шляху на палітрі "Шляхи" і скопіюйте шлях за допомогою команди "Правка" > "Копіювати". На другому зображенні виконайте команду "Правка" > "Вставити". Цей спосіб можна також застосовувати для об'єднання шляхів у одному зображенні.
- Щоб вставити компонент шляху до іншого зображення, виділіть компонент шляху на вихідному зображенні і виконайте команду "Правка" > "Копіювати". На другому зображенні виконайте команду "Правка" > "Вставити".

Видалення компонента шляху

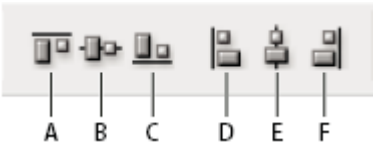
1. Виділіть назву шляху на палітрі "Шляхи", а потім виділіть компонент шляху за допомогою інструмента "Виділення шляху".
2. Щоб вилучити виділений компонент шляху, натисніть клавішу "Повернення" (Windows) або клавішу Delete (Mac OS).

Вирівнювання та розподілення компонентів шляху

Можна вирівнювати та розподіляти компоненти, описані в одному щляху. Наприклад, можна вирівняти по лівому краю декілька фігур, розташованих на одному шарі, або розподілити декілька компонентів робочого шляху таким чином, щоб їх центри були розташовані на одній вертикальній лінії.

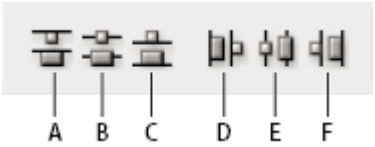
Примітка: *Для вирівнювання фігур, розташованих на різних шарах, застосовуйте Інструмент "Переміщення".*

- Щоб вирівняти компоненти, виділіть потрібні компоненти за допомогою інструмента "Виділення шляху" і виберіть один із варіантів вирівнювання на панелі параметрів.



Параметри вирівнювання
A. *Верхні краї* ***B.*** *Центрування по вертикалі* ***C.*** *Нижні краї* ***D.*** *Ліворуч* ***E.*** *Центрування по горизонталі* ***F.*** *Праворуч*

- Для розподілення компонентів виділіть, принаймні, три компоненти, які потрібно розподілити, а потім виберіть один із типів розподілення на панелі параметрів.



Параметри розподілення
A. *Верхні краї* ***B.*** *Центрування по вертикалі* ***C.*** *Нижні краї* ***D.*** *Ліворуч* ***E.*** *Центрування по горизонталі* ***F.*** *Праворуч*

Додавання або вилучення опорних точок

Додані опорні точки дають вам кращий контроль за контуром або можуть подовжити відкритий контур. Проте краще не добавляти більше точок, ніж треба. Що менше точок, то легше редагувати, показувати й друкувати контур. Ви можете знизити складність контуру, вилучивши непотрібні точки.

Палітра інструментів містить три інструменти для додавання або вилучення точок: інструмент "Перо" , інструмент "Додати опорну точку" та інструмент "Вилучити опорну точку" .

Типово інструмент "Перо" змінюється на "Додати опорну точку", коли ви ставите його на виділений контур, або на "Вилучити опорну точку", коли ви ставите його на опорну точку. (У Photoshop ви можете вибрати "Автоматичне додавання/вилучення" на панелі параметрів, щоб дозволити інструментові "Перо" автоматично змінюватися на інструмент "Додати опорну точку" або "Вилучити опорну точку").

У Photoshop та InDesign ви можете виділити й редагувати кілька контурів одночасно, проте в Illustrator ви можете додавати та вилучати точки лише одного контуру за один раз. У Photoshop та InDesign ви можете перерисовувати контур, додаючи опорні точки, клацаючи та перетягуючи вказівник, коли ви їх додаєте.

Примітка: *Не користуйтеся клавішами Delete, Backspace та Clear або командами "Правка" > "Вирізати" або "Правка" > "Очистити" для вилучення опорних точок: ці клавіші і команди вилучають точку і відрізки лінії, що приєднуються до цієї точки.*

Додавання або вилучення опорних точок

1. Виділіть контур, який потрібно змінити.
2. Візьміть інструмент "Перо", інструмент "Додати опорну точку" або інструмент "Вилучити опорну точку".
3. Щоб додати опорну точку, поставте курсор на відрізок контуру і клацніть. Щоб вилучити опорну точку, поставте курсор на опорну точку і клацніть.

В Illustrator ви можете додавати опорні точки до контуру, виділяючи об'єкт і вибираючи "Об'єкт" > "Контур" > "Додати опорні точки".

Вимкнення або тимчасове вимкнення автоматичного перемикання інструменту "Перо"

Ви можете вимкнути автоматичне перемикання інструменту "Перо" на "Додати опорну точку" або "Вилучити опорну точку". Це зручно, якщо ви бажаєте розпочати новий контур над наявним.

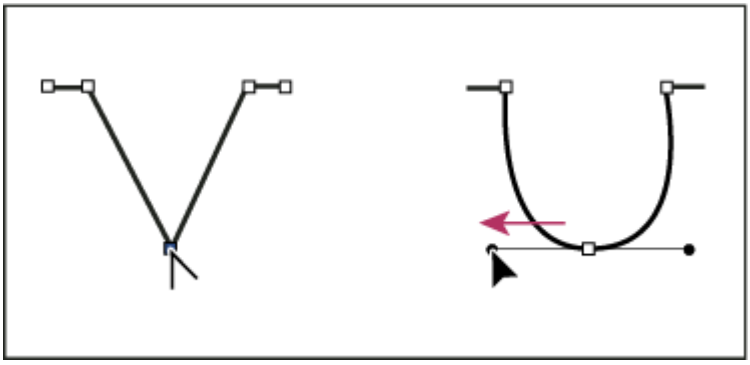
- У Photoshop зніміть позначку на "Автоматичне додавання/вилучення" на смузі параметрів.
- В Illustrator або InDesign утримуйте Shift, коли ставите "Перо" на виділений контур або опорну точку. (Щоб Shift не обмежував інструмент "Перо", відпустіть клавішу Shift перед тим, як відпустити кнопку миші).
- В Illustrator виберіть "Правка" > "Уподобання" > "Загальні" (Windows) або "Illustrator" > "Уподобання" > "Загальні" (Mac OS) та виберіть "Вимкнути автоматичне додавання/вилучення".

Перетворення точок згладжування на кутові точки і навпаки

1. Виберіть шлях, який потрібно змінити.
2. Візьміть інструмент "Кут" або застосуйте інструмент "Перо", утримуючи клавішу Alt (Windows) чи клавішу Option (Mac OS).

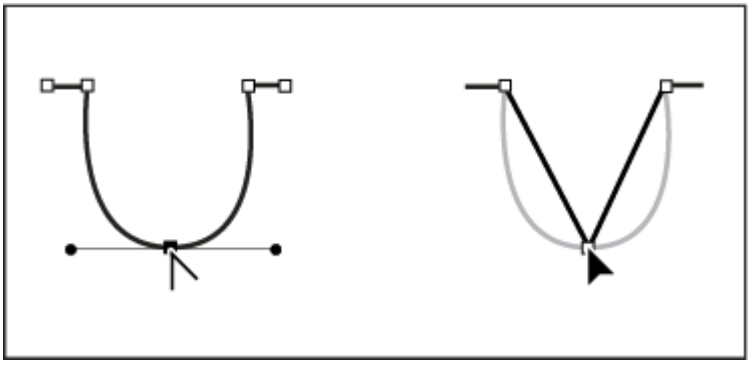
   Примітка: *Для активації інструмента "Кут" у той час, коли вибрано інструмент "Часткове виділення", наведіть вказівник на опорну точку і натисніть комбінацію клавіш Ctrl+Alt (Windows) або комбінацію клавіш Command+Option (Mac OS).*
3. Наведіть інструмент "Кут" на опорну точку, яку потрібно перетворити, і виконайте одну з таких дій:

- Для перетворення кутової точки на точку згладжування витягніть кутову точку назовні так, щоб з'явилися лінії напряму.



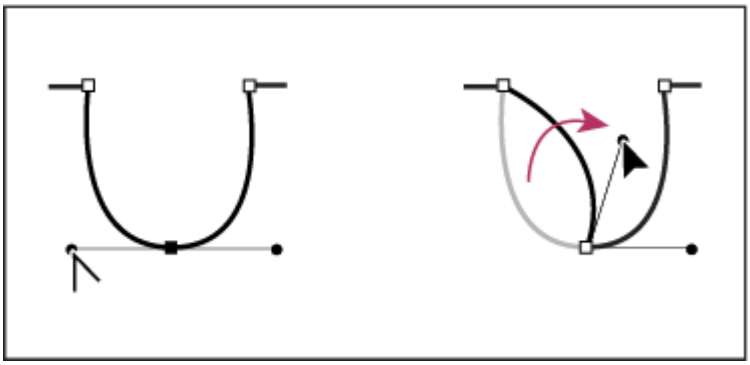
Витягання точки напряму з кутової точки для створення точки згладжування

- Для перетворення точки згладжування на кутову точку без ліній напряму, клацніть точку згладжування.



Виділення точки згладжування для створення кутової точки

- Для перетворення кутової точки без ліній напряму на кутову точку з незалежними лініями напрями спершу витягніть з кутової точки точку напряму, тобто перетворіть кутову точку на точку згладжування з лініями напряму. Відпустіть лише кнопку миші (не відпускайте жодну з клавіш, які були натиснуті для активації інструмента "Перетворення опірних точок"), а потім перетягніть мишею будь-яку з точок напряму.
- Для перетворення точки згладжування на кутову точку з лініями напряму, потягніть мишею будь-яку з точок напряму.



Перетворення точки згладжування на кутову точку

Також див.

Відрізки шляху, компоненти і точки на сторінці 380

Перетворення шляхів на межі виділення і навпаки

Перетворення шляхів на межі виділення

Шляхи мають плавні обриси, і їх можна перетворювати на точні межі виділення. Межі виділення також можна перетворювати на шляхи, виконуючи необхідне корегування за допомогою інструмента "Часткове виділення" .

Будь-який замкнутий шлях можна визначити як межу виділення. Замкнутий шлях можна додавати, віднімати або сполучати з поточним виділенням.

Перетворення шляху на межу виділення із застосуванням поточних налаштувань

1 Виділіть шлях на палітрі "Шляхи".

2 Для перетворення шляху виконайте одну з таких дій:

- Натисніть кнопку "Завантажити шлях як виділення" внизу палітри "Шляхи".
- Клацніть мишею мініатюру шляху на палітрі "Шляхи", утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або клавішу Command (Mac OS).

Перетворення шляху на межу виділення із визначенням параметрів

1 Виділіть шлях на палітрі "Шляхи".

2 Виконайте одну з таких дій:

- Натисніть кнопку "Завантажити шлях як виділення" внизу палітри "Шляхи", утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Перетягніть шлях на кнопку "Завантажити шлях як виділення", утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Виберіть команду "Утворити виділення" у меню палітри "Шляхи".

3 У діалоговому вікні "Утворити виділення" вкажіть параметри візуалізації:

Радіус розтушовки	**Визначає ширину розтушовки всередині і ззовні від межі виділення. Уведіть значення у пікселях.**
Згладжування	**Створюються плавні переходи між пікселями ділянки виділення та пікселями суміжних ділянок. Перевірте, чи встановлено для параметра "Радіус розтушовки" значення 0.**

Докладніше про ці параметри див. у розділі Пом'якшення та уточнення меж виділення на сторінці 262.

4 Виберіть тип операції:

Нове виділення	**Виділяється лише ділянку, визначену шляхом.**
Додати до виділення	**Ділянка, визначена шляхом, додається до вихідного виділення.**
Відняти з виділення	**Ділянка, визначена шляхом, вилучається з поточного виділення.**
Перетин із виділенням	**Ділянка, визначена шляхом, додається до вихідного виділення. Якщо шлях і ділянка виділення не перекривають одне одну, виділення не утворюється.**

5 Натисніть кнопку "Гаразд".

Перетворення виділення на шлях

Будь яке виділення, утворене за допомогою інструмента "Виділення", можна розглядати як шлях. При застосуванні команди "Утворити робочий шлях" усуваються усі розтушовки, застосовані до виділення. Виконання цієї команди може також призвести до зміни форми ділянки виділення, в залежності від складності шляху та значення допуску, вказаного у діалоговому вікні "Утворити робочий шлях".

1 Утворіть виділення, а потім виконайте одну з таких дій:

- Натисніть кнопку "Утворити робочий шлях" унизу палітри "Шляхи", щоб застосувати поточне значення допуску і не відкривати діалогове вікно "Утворити робочий шлях".
- Натисніть кнопку "Утворити робочий шлях" унизу палітри "Шляхи", утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Виберіть команду "Утворити робочий шлях" у меню палітри "Шляхи".

2 Уведіть значення параметру "Допуск" або залишіть типове значення в діалоговому вікні "Утворити робочий шлях".

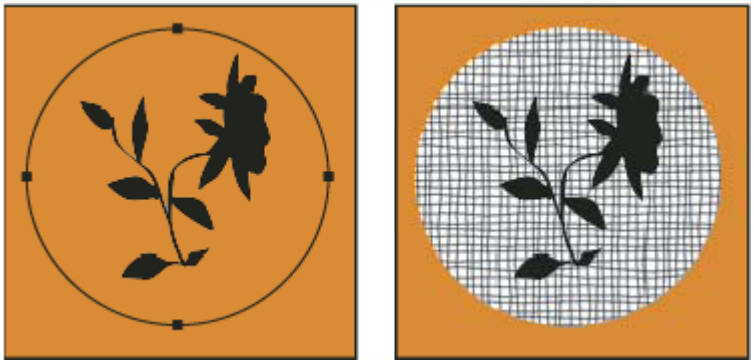
Значення допуску повинно бути у діапазоні від 0,5 до 10 пікселів. Цей параметр визначає ступінь чутливості команди "Утворити робочий шлях" до незначних нерівностей форми області виділення. Що більшим є значення допуску, то менше використовується опорних точок під час рисування шляху і плавнішим буде шлях. Якщо шлях застосовується як відсічний, а під час друкування зображення виникають проблеми, вкажіть більше значення допуску. (Див. розділ "Друкування відсічних шляхів зображення" на сторінці 496.)

3 Натисніть кнопку "Гаразд". Шлях буде відображений у нижній частині палітри "Шляхи".

Додавання кольору до шляхів

Залив шляхів кольором

Шлях, створений за допомогою інструмента "Перо", не стане елементом зображення до тих пір, поки не буде виконане обведення або залив цього шляху. При застосуванні команди "Виконати залив шляху" виконується растровий залив шляху визначеним кольором, зображенням, візерунком або залив із застосуванням шару-заливу.



Виділений шлях (ліворуч) і шлях із заливом (праворуч)

Важливо: *Під час заливання шляху в активномна шарі відображаються значення кольорів. Перед початком операції переконайтеся, що потрібний шар активний. Якщо активними є маска зображення або текстовий шар, то залив шляху виконати неможливо.*

Залив шляху із застосуванням поточних параметрів команди "Виконати залив шляху"

1 Виділіть шлях на палітрі "Шляхи".

2 Натисніть кнопку "Виконати залив шляху" внизу палітри "Шляхи".

Залив шляху із визначенням параметрів

1 Виділіть шлях на палітрі "Шляхи".

2 Залив шляху:

- Натисніть кнопку "Виконати залив шляху" унизу палітри "Шляхи", утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Перетягніть шлях на кнопку "Виконати залив шляху", утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Виберіть команду "Виконати залив шляху" у меню палітри "Шляхи". Якщо виділений шлях є компонентом шляху, то ця команда замінюється на команду "Виконати залив підшляху".

3 Виберіть у списку "Використовувати" вміст заливу. (Див. розділ "Залив кольором виділення або шару" на сторінці 360.)

4 Визначте ступінь непрозорості заливу. Щоб залив був прозорішим, потрібно вказати менше значення у відсотках. При значенні 100% залив буде непрозорим.

5 Виберіть для заливу режим накладання. (Див. розділ "Перелік режимів накладання" на сторінці 351.)

У списку режимів є пункт "Очистити", який застосовується для вилучення прозорості. Цей параметр можна застосовувати у будь-якомна шарі, крім тла.

6 Щоб обмежити залив лише растровими ділянками зображення, виберіть параметр "Зберегти прозорість". (Див. розділ "Блокування шарів" на сторінці 297.)

7 Виберіть режим візуалізації:

Радіус розтушовки	**Визначає ширину розтушовки всередині і ззовні від межі виділення. Уведіть значення у пікселях.**
Згладжування	**Створюються менш чіткі переходи між пікселями області виділення та пікселями суміжних ділянок, завдяки частковому заливу крайніх пікселів у виділенні.**

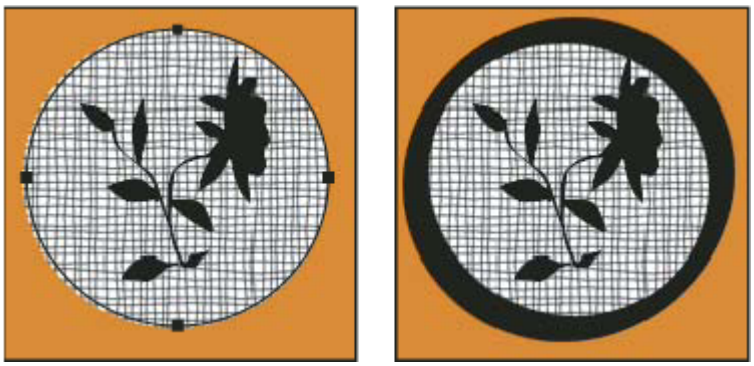
Докладніше про ці параметри див. у розділі Пом'якшення та уточнення меж виділення на сторінці 262.

8 Натисніть кнопку "Гаразд".

Обведення шляху кольором

При застосуванні команди "Виконати обведення шляху" виконується фарбування межі шляху. Команда "Виконати обведення шляху" дозволяє намалювати обведення шляху (із застосуванням поточних параметрів інструментів малювання), яке буде наслідувати будь-який шлях. Результат дії цієї команди цілком відмінний від результату застосування обведення шару, коли жоден з ефектів інструментів малювання не використовується.

Важливо: *Під час обведення шляху в активномна шарі відображаються значення кольорів. Перед початком операції переконайтеся, що потрібний шар активний. Якщо активними є маска зображення або текстовий шар, то обведення шляху виконати неможливо.*



Виділений шлях (ліворуч) і шлях з обведенням (праворуч)

Обведення шляху із застосуванням поточних параметрів команди "Виконати обведення шляху"

1 Виділіть шлях на палітрі "Шляхи".

2 Натисніть кнопку "Виконати обведення шляху" внизу палітри "Шляхи". При кожному натисканні кнопки "Виконати обведення шляху" формується непрозорість обведення, а у деяких випадках обведення стає на вигляд ширшим.

Обведення шляху із визначенням параметрів

1 Виділіть шлях на палітрі "Шляхи".

2 Візьміть інструмент малювання або редагування, який потрібно використати для обведення шляху. Налаштуйте параметри інструмента і виберіть пензель на панелі параметрів. Параметри інструмента треба налаштувати до того, як буде відкрите діалогове вікно "Виконати обведення шляху". Докладніше щодо налаштування конкретних інструментів див. у розділах "Розтушовка ділянки зображення пальцем" на сторінці 206 та "Про інструменти малювання, параметри і палітри" на сторінці 333.

3 Для обведення шляху виконайте одну з таких дій:

- Натисніть кнопку "Виконати обведення шляху" унизу палітри "Шляхи", утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Перетягніть шлях на кнопку "Виконати обведення шляху", утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).
- Виберіть команду "Виконати обведення шляху" у меню палітри "Шляхи". Якщо виділений шлях є компонентом шляху, то ця команда замінюється на команду "Виконати обведення підшляху".

4 Якщо на етапі 2 інструмент не було обрано, візьміть інструмент у діалоговому вікні "Виконати обведення шляху".

5 Натисніть кнопку "Гаразд".

Глава 13: Фільтри

Ви можете використовувати фільтри, щоб застосовувати до зображень спецефекти або виконувати звичайні завдання з редагування зображення, наприклад, збільшення різкості фотографії. У цьому розділі міститься перегляд фільтрів Photoshop та опис того, як їх застосовувати до зображень. Повна інформація щодо застосування деяких фільтрів міститься в інших розділах. Скористайтеся пошуком в Довідці Adobe або введіть ключове слово у Вказівник, щоб отримати інформацію про такі фільтри, як збільшення різкості, розмиття, лінзова корекція, лінзове розмиття, шумозаглушення, пластика та виправлення перспективи.

Основні відомості про фільтри

Використання фільтрів

Ви можете використовувати фільтри, щоб виконувати очищення або ретушування ваших фотографій, застосовувати графічні спецефекти, за допомогою яких ваше зображення набуде вигляду ескізу або імпресіоністської картини, або здійснювати унікальні трансформації за допомогою ефектів дисторсії (викривлення) та освітлення. Фільтри, які надає Adobe, знаходяться в меню "Фільтри". Деякі фільтри, що надаються сторонніми розробниками, доступні як зовнішні модулі. Після підключення цих фільтрів вони з'являтимуться у нижній частині меню "Фільтри".

Смарт-фільтри, що застосовуються до смарт-об'єктів, дозволяють застосовувати фільтри неруйнівним чином. Смарт-фільтри зберігаються як ефекти шарів на палітрі "Шари" та можуть бути переналаштовані в будь-який час, працюючи по даних вихідного зображення, що містяться у смарт-об'єкті. Докладніше щодо ефектів смарт-фільтрів та неруйнівного редагування див. "Неруйнівне редагування" на сторінці 317.

Щоб застосувати фільтр, виберіть відповідну команду підменю в меню "Фільтр". Ці вказівки можуть допомогти вам вибрати фільтри:

- Фільтри застосовуються до активного, видимого шару або виділення.
- Для 8-бітових зображень більшість фільтрів може застосовуватися кумулятивно через "Галерею фільтрів". Усі фільтри можна застосовувати окремо.
- Фільтри неможливо застосовувати до зображень у бітовому режимі або режимі індексованих кольорів.
- Деякі фільтри працюють лише з RGB-зображеннями.
- Усі фільтри можна застосовувати до 8-бітових зображень.
- Наведені далі фільтри можна застосовувати до 16-бітових зображень: Пластика, Виправлення перспективи, Усереднене розмиття, Розмиття, Розмиття +, Розмиття за рамкою, розмиття за Гаусом, Лінзове розмиття, Розмиття в русі, Радіальне розмиття, Розмиття по поверхні, Розмиття за фігурою, Лінзова корекція, Додати шум, Усунення плямистості, Пил та подряпини, Медіана, Зменшити шум, Волокна, Хмара 1, Хмара 2, Відблиски, Різкість, Різкість на краях, Різкість +, "Розумна" різкість, Контурна різкість, Рельєф, Виділення країв, Солярізація, Усунення черезрядковості, Кольори NTSC, Власний колір, Кольоровий контраст, Максимум, Мінімум та Зсув.
- Наступні фільтри можна застосовувати до 32-бітових зображень: Усереднене розмиття, Розмиття за рамкою, Розмиття за Гаусом, Розмиття у русі, Радіальне розмиття, Розмиття за фігурою, Розмиття по поверхні, Додати шум, Хмара 1, Хмара 2, Відблиски, "Розумна" різкість, Контурна різкість, Усунення черезрядковості, кольори NTSC, Рельєф, Кольоровий контраст, Максимум, Мінімум та Зсув.
- Деякі фільтри цілком обробляються у ОП. Якщо у вашому ОП недостатньо вільного простору для обробки фільтрового ефекту, може з'явитися повідомлення про помилку.

Також див.

Про зовнішні модулі на сторінці 51

Застосуйте фільтр з меню "Фільтр"

Ви можете застосовувати фільтр до активного шару або до смарт-об'єкта. Фільтри, застосовувані до смарт-об'єкта, є неруйнівним, і в будь-який момент їх можна переналаштувати.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб застосувати фільтр до всього шару, впевніться, що шар активний або виділений.
- Щоб застосувати фільтр до певної ділянки шару, виділіть цю ділянку.
- Щоб застосувати фільтр неруйнівним чином, щоб можна було вносити зміни до параметрів фільтру пізніше, виберіть смарт-об'єкт, що містить інформацію про зображення, до якого ви бажаєте застосувати фільтр.

2 Оберіть фільтр у підменю меню "Фільтр".

Якщо діалогове вікно не з'являється, застосовується фільтровий ефект.

3 Якщо з'являється діалогове вікно або "Галерея фільтрів", введіть значення або виберіть параметри, потім клацніть на "Гаразд".

Застосування фільтрів до зображень великого обсягу може зайняти багато часу, але ви можете попередньо переглядати ефекти в діалоговому вікні фільтру. Перетягніть вікно перегляду, щоб побачити конкретну ділянку зображення. У деяких фільтрах ви можете клацати зображення для центрування його у точці клацання. Натискайте кнопки "+" або "-" під вікном перегляду, щоб змінити масштаб.

Також див.

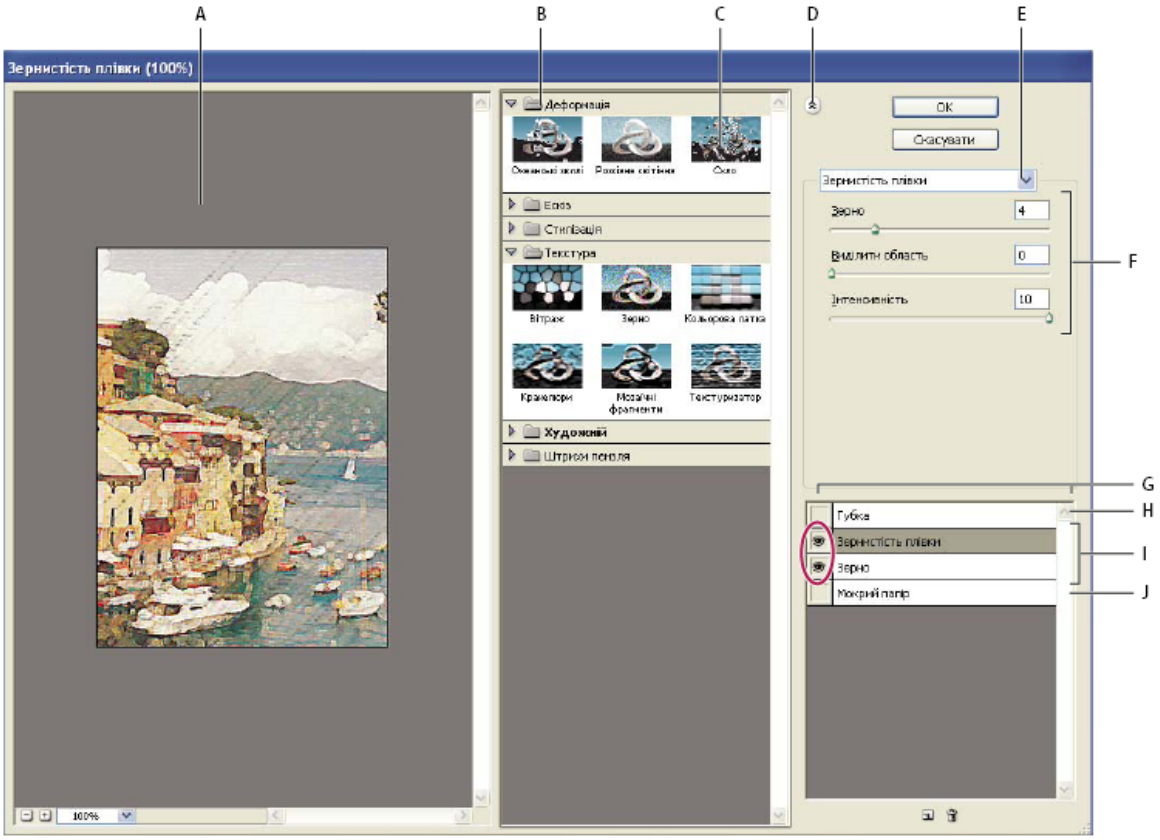
Про смарт-фільтри на сторінці 320

Неруйнівна правка на сторінці 317

Перегляд галереї фільтрів на сторінці 394

Перегляд галереї фільтрів

Галерея фільтрів забезпечує перегляд багатьох фільтрів зі спецефектами. Ви можете застосовувати декілька фільтрів, вмикати або вимикати ефект фільтру, знімати встановлені параметри фільтру та змінювати порядок, у якому вони застосовуються. Коли ви будете задоволені переглядом, можете застосувати його до вашого зображення. Не всі фільтри з меню "Фільтри" доступні в Галереї фільтрів.



Діалогове вікно "Галерея фільтрів"
A. *Попередній перегляд* ***B.*** *Категорія фільтрів* ***C.*** *Мініатюра вибраного фільтру* ***D.*** *Показати/Приховати мініатюри фільтрів* ***E.*** *Спливаюче меню "Фільтри"* ***F.*** *Параметри для вибраного фільтру* ***G.*** *Список фільтрових ефектів для застосування або компонування* ***H.*** *Фільтровий ефект вибраний, але не застосований* ***I.*** *Фільтрові ефекти кумулятивно застосовані, але не вибрані* ***J.*** *Прихований фільтровий ефект*

Відображати "Галерею фільтрів"

❖ Виберіть "Фільтр" > "Галерея фільтрів". При клацанні на імені фільтрової категорії відображаються мініатюри доступних фільтрових ефектів.

Зменшити або збільшити масштаб перегляду

❖ Натисніть кнопку "+" або "-" під областю перегляду або виберіть процент масштабування.

Переглянути іншу область перегляду

❖ Перетягніть область перегляду за допомогою інструменту "Ручка"

Приховати мініатюри фільтрів

❖ Клацніть на кнопці Показати/Приховати у верхній частині галереї

Застосувати фільтри з галереї фільтрів

Фільтрові ефекти застосовуються у тому порядку, в якому ви їх обрали. Ви можете змінювати порядок фільтрів після їхнього застосування, перетягнувши назву фільтру на інше місце у списку застосованих фільтрів. Зміна порядку фільтрових ефектів може сильно змінити вигляд вашого зображення. Клацніть на значку "Око" біля фільтру, щоб приховати ефект у попередньому перегляді зображення. Ви також можете вилучити застосовані фільтри, обравши фільтр та клацнувши на значку "Вилучити".

Щоб зберегти час при випробовуванні різних фільтрів, експериментуйте з маленькою частиною вашого зображення.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб застосувати фільтр до усього шару, впевніться, що шар активний або виділений.
- Щоб застосувати фільтр до ділянки шару, виділіть цю ділянку.
- Щоб застосувати фільтр неруйнівним чином, щоб ви могли вносити зміни до параметрів фільтру пізніше, виділіть смарт-об'єкт, що містить інформацію про зображення, до якого ви бажаєте застосувати фільтр.

2 Виберіть "Фільтр" > "Галерея фільтрів".

3 Клацніть на назві фільтра, щоб додати перший фільтр. Можливо, вам знадобиться натиснути на перевернутий трикутник біля категорії фільтру, щоб побачити повний список фільтрів. Після того, як фільтр додано, він з'явиться у списку застосованих фільтрів у правому нижньому куті діалогового вікна "Галерея фільтрів".

4 Введіть значення або виберіть параметри для фільтру, який ви обрали.

5 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб застосувати фільтри кумулятивно, клацніть на значку "Новий шар з ефектами" та виберіть для застосування додатковий фільтр. Повторіть цю процедуру, щоб додати більше фільтрів.
- Щоб змінити порядок застосованих фільтрів, перетягніть фільтр на нове місце у списку застосованих фільтрів у правому нижньому куті діалогового вікна "Галерея фільтрів".
- Щоб вилучити застосовані фільтри, виберіть фільтр у списку застосованих фільтрів та клацніть на значку "Вилучити".

6 Якщо ви задоволені результатом, натисніть кнопку "Гаразд".

Також див.

Про смарт-фільтри на сторінці 320

Неруйнівне редагування на сторінці 317

Перегляд галереї фільтрів на сторінці 394

Фільтрові ефекти накладання та тьмяніння

Команда "Тьмяніння фільтру" змінює непрозорість та режим накладання будь-якого фільтру, інструменту малювання, стирання та колірного налаштування. Режими накладання команди "Тьмяніння фільтру" є піднабором цих режимів у параметрах інструментів малювання та редагування (крім режимів "Назад" та "Очищення"). Застосування команди "Тьмяніння фільтру" схоже на застосування фільтрового ефекту до окремого шару з подальшим використанням непрозорості шару та елементів керування режиму накладання.

Примітка: *Команда "Зменшення фільтру" також може змінювати ефекти використання фільтрових команд "Вилучити", "Пластика" та "Штрихи".*

1 Застосуйте фільтр, інструмент малювання та колірне налаштування до зображення або виділення.

2 Виберіть команду "Правка" > "Тьмяніння фільтру". Виберіть параметр "Перегляд", щоб переглянути ефект.

3 Перетягніть бігунець, щоб налаштувати непрозорість, від 0% (прозорий) до 100%.

4 Виберіть режим накладання у меню "Режим".

Примітка: *Режими накладання "Освітлення основи", "Заміна світлим", "Заміна темним", "Різниця" та "Виключення" не працюють у Lab-зображеннях.*

5 Натисніть кнопку "Гаразд".

Також див.

Про режими накладання на сторінці 351

Про коригувальні шари та шари заливу на сторінці 314

Поради щодо створення спецефектів

Створення ефектів країв Ви можете застосовувати різні технології для обробки країв ефекту, застосованого лише до частини зображення. Щоб залишити край чітким, просто застосуйте фільтр. Для плавного краю здійсніть розмиття краю, а потім застосуйте фільтр. Щоб отримати ефект прозорості, застосуйте фільтр, а потім застосуйте команду "Тьмяніння фільтру", щоб налаштувати для виділення режим накладання та непрозорості.

Застосування фільтрів до шарів Ви можете застосовувати фільтри до окремих шарів або до декількох шарів поспіль, щоб побудувати ефект. Щоб фільтр вплинув на шар, шар повинен бути видимим та повинен містити пікселі - наприклад, нейтральний колір заливу.

Застосовування фільтрів до окремих каналів Ви можете застосовувати фільтр до окремого каналу, застосовувати різні ефекти до різних колірних каналів або застосовувати той самий фільтр, але з різними налаштуваннями.

Створення тла Застосовуючи ефекти до фігур суцільного кольору або у градаціях сірого, ви можете створити розмаїття кольорів заднього плану та текстур зображення. Потім можна розмити ці текстури. Хоча деякі фільтри мають непомітний або ледь помітний ефект при застосовані до суцільних кольорів (наприклад, Скло), інші створюють цікаві ефекти.

Поєднання декількох ефектів з масками або створення дублікатів зображень Застосування масок для створення областей виділення надає вам більше можливостей для керування переходами з одного ефекту до іншого. Наприклад, ви можете застосувати фільтр до виділення, створеного за допомогою маски.

Ви також можете застосувати інструмент "Архівний пензель", щоб намалювати фільтровий ефект до частини зображення. Спочатку застосуйте фільтр до всього зображення. Потім перейдіть назад на палітрі "Історія" до стану зображення перед застосуванням фільтру і встановіть джерело архівного пензля на стані зображення, до якого був застосований фільтр. Потім намалюйте зображення.

Підвищення якості та узгодженості зображення Ви можете маскувати дефекти, змінювати або збільшувати зображення, або створювати зв'язок між зображеннями, застосовуючи той самий ефект до кожного з них. Застосуйте палітру "Дії", щоб записати дії, які ви виконуєте для корегування одного зображення, а потім застосуйте цю дію до інших зображень.

Покращення результату застосування фільтру

Деякі фільтрові ефекти можуть потребувати великого об'єму пам'яті, особливо, коли застосовуються до зображення з високою роздільністю.

❖ Ви можете виконати будь-яку з таких дій для покращення продуктивності:

- Випробовуйте фільтри та налаштування на маленькій частині зображення.
- Застосуйте ефект до окремих каналів - наприклад, до кожного RGB-каналу - якщо зображення велике, у вас будуть проблеми через брак пам'яті. (З деякими фільтрами ефекти відрізняються більше, якщо застосовані до окремого каналу, а не до комбінованого, особливо, якщо фільтр випадково трансформує пікселі.)
- Звільніть пам'ять перед запуском фільтру за допомогою команди "Очистити".
- Виділіть більше ОП для Photoshop. За потреби закрийте інші програми, щоб звільнити більше пам'яті для Photoshop.
- Спробуйте змінити налаштування, щоб покращити швидкодію фільтрів, що потребують великого об'єму пам'яті, наприклад таких фільтрів, як Ефекти освітлення, Аплікація, Вітраж, Хром, Брижі, Розбризкування, Обведення спреєм та Скло. (Наприклад, за допомогою фільтру "Вітраж" збільшується розмір комірок. За допомогою фільтру "Аплікація" збільшується "Простота країв", зменшується "Чіткість країв" або і те, і інше.)
- Якщо ви плануєте виконувати друк на чорно-білому принтері, перетворіть копію зображення на градації сірого перед застосуванням фільтрів. Однак, застосування фільтру до кольорового зображення та подальше перетворення на градації сірого може мати інший ефект, ніж застосування фільтру до версії зображення у градаціях сірого.

Також див.

Використовуйте команди "Відміна" та "Повтор" на сторінці 52

Посилання на фільтрові ефекти

Художні фільтри

Фільтри з підменю "Художні" допомагають вам без зусиль досягнути художніх ефектів для образотворчого мистецтва або комерційного проекту. Наприклад, застосовуйте фільтр "Аплікація" для колажів або для оформлення ілюстрацій. Ці фільтри відтворюють природні або традиційні медіа-ефекти. Усі художні фільтри можуть застосовуватися через "Галерею фільтрів".

Кольорові олівці Малює зображення, застосовуючи кольорові олівці на тлі з суцільними кольорами. Важливі краї зберігаються та набувають вигляду різкого штрихування, суцільний фоновий колір просвічується через більш згладжені ділянки.

Для ефекту пергаменту змінюйте фоновий колір лише перед застосуванням до вибраної ділянки фільтру "Кольорові олівці".

Аплікація За його допомогою зображення виглядає так, наче воно створено з грубо відрізаних шматків кольорового паперу. Зображення з високим контрастом з'являються наче в силуеті, а кольорові зображення побудовані з кількох шарів кольорового паперу.

Сухий пензель Малює краї зображення, використовуючи техніку сухого пензля (між маслом та аквареллю). Фільтр спрощує зображення шляхом зменшення діапазону кольорів до ділянок загального кольору.

Зернистість плівки Застосовує рівний візерунок до тонів тіні та півтонів. Більш згладжений, насичений візерунок додається до світліших ділянок. Цей фільтр зручний для усунення сегментації у елементах сполучення та візуального об'єднання елементів з різних джерел.

Фреска Малює зображення у шорсткуватому стилі, використовуючи короткі, заокруглені та наспіх застосовані мазки.

Неоновий колір Додає різні типи свічення до об'єктів на зображенні. Цей фільтр придатний для колоризації зображення з одночасним пом'якшенням його вигляду. Щоб вибрати колір світіння, натисніть на вікно світіння та виберіть колір на палітрі кольорів.

Масляний живопис Дозволяє вам вибирати різні розміри пензля (від 1 до 50) та види для живописного ефекту. Види пензля включають простий, світлий грубий, темний грубий, широкий різкий, широкий розмитий та іскри.

Шпатель Зменшує деталізацію на зображенні, щоб надати ефект тонко намальованого полотна, який розкриває текстуру знизу.

Целофанова упаковка Покриває зображення блискучим пластиком, підкреслюючи деталі поверхні.

Окреслені краї Зменшує кількість кольорів на зображенні (постеризує його) згідно з установленим вами параметром постеризації, та віднаходить краї зображення та малює чорні рядки на них. Великі та широкі ділянки мають просте штрихування та дрібна темна деталізація розповсюджується по всьому зображенні.

Пастель Застосовує лінії пастельної крейди на текстурованому тлі. На ділянка з яскравими кольорами крейда виглядає товстою з незначною текстурою, на темніших ділянках крейда виглядає пошкрябаною для відтворення текстури.

Розтушовка гумкою Згладжує зображення, використовуючи короткі діагональні лінії, щоб розмазати та розтушувати темніші ділянки. Світліші ділянки світлішають та втрачають деталізацію.

Губка Створює зображення з високотекстурними ділянками контрастного кольору, імітуючи ефект малювання губкою.

Малювання на звороті Малює зображення на текстурному тлі, а потім малює остаточне зображення поверх нього.

Акварель Малює зображення у акварельному стилі, застосовуючи пензель середнього розміру, заповнений водою та кольором, спрощуючи деталі. Коли мають місце суттєві тональні зміни на краях, фільтр насичує колір.

Фільтри "Розмиття"

Фільтри "Розмиття" пом'якшують виділення або все зображення та зручні для ретушування. Вони пом'якшують переходи шляхом усереднення пікселів біля різких меж визначених ліній та заштрихованих ділянок на зображенні.



Перед (зліва) та після (справа), використовуючи фільтр "Лінзове розмиття"; тло розмивається, але передній план залишається різким

Примітка: *Щоб застосувати фільтр "Розмиття" до країв шару, відмініть вибір параметру "Блокувати прозорі пікселі" на палітрі "Шари".*

Середній Знаходить середній колір зображення або виділення, а потім заповнює зображення або виділення кольором, щоб створити м'який вигляд. Наприклад, якщо ви оберете ділянку трави, фільтр змінить ділянку на однорідну латку зеленого кольору.

Розмиття та Розмиття + Усуває шум там, де відбуваються важливі колірні переходи на зображенні. Фільтри розмиття пом'якшують переходи шляхом усереднення пікселів біля різких меж визначених ліній та заштрихованих ділянок. Ефект фільтру "Розмиття +" в три або чотири рази сильніший за ефект фільтру "Розмиття".

Розмиття за рамкою Розмиває зображення, що базується на усередненні колірного значення сусідніх пікселів. Цей фільтр зручний для створення спецефектів. Ви можете налаштувати розмір ділянки, щоб підрахувати середнє значення для заданого пікселя, збільшення радіусу призведе до збільшення розмиття.

Розмиття за Гаусом Швидко розмиває виділення на регульовану кількість. *За Гаусом* має відношення до дзвоноподібної кривої, яка створюється, коли Photoshop застосовує до пікселів середньозважену величину. Фільтр "Розмиття за Гаусом" додає низькочастотну деталізацію та створює туманний ефект.

Лінзове розмиття Додає розмиття до зображення для ефекту більш вузької глибини поля так, що деякі об'єкти на зображенні залишаються у фокусі, а інші ділянки розмиваються. Див. "Додати лінзове розмиття" на сторінці 217.

Розмиття в русі Здійснює розмиття у вказаному напрямку (від -360º до +360º) та з заданою інтенсивністю (від 1 до 999). Ефект фільтру подібний до фотографування об'єкта, що рухається, із зафіксованою тривалістю витримки.

Радіальне розмиття Моделює розмиття камери, що змінює масштаб зображення або панорамної камери, щоб створити м'яке розмиття. Виберіть "Обертання", щоб здійснити розмиття вздовж концентричних кругових ліній, а потім вкажіть градус обертання. Виберіть "Масштаб", щоб здійснити розмиття вздовж радіальних ліній, наче збільшуючи або зменшуючи зображення, і вкажіть значення від 1 до 100. Якість розмиття варіюється від "Чернетки" (для швидкого, але зернистого результату) до "Добре" або "Найкраще" для більш гладких результатів, які можна розрізнити лише на великій ділянці виділення. Задайте початок розмиття, перетягуючи візерунок у вікні "Центр розмиття".

Розмиття за фігурою Використовує зазначене ядро, щоб створити розмиття. Виберіть ядро зі списку власних стилів фігур, а потім застосуйте бігунець радіуса, щоб налаштувати його розмір. Ви можете завантажити різні бібліотеки фігур, натиснувши на трикутник та вибравши зі списку. Радіус визначає розмір ядра; чим більше ядро, тим більше розмиття.

Розумне розмиття Здійснює розмиття зображення з точністю. Ви можете зазначити радіус, поріг та якість розмиття. Значення радіусу визначає розмір ділянки, на якій відшукуються різнорідні пікселі. Значення порогу визначає наскільки різнорідними повинні бути пікселі, аби цей ефект їх зачіпав. Ви також можете встановити режим для цілого виділення ("Звичайний") або для меж колірних переходів ("Лише краї" або "Перекриття") Коли має місце значний контраст, "Лише краї" застосовує чорно-білі межі, а "Перекриття краю" застосовує білий колір.

Розмиття по поверхні Здійснює розмиття зображення, зберігаючи краї. Цей фільтр зручний для створення спецефектів та для усунення шуму або зернистості. Параметр "Радіус" визначає розмір ділянки, що вибирається для розмиття. Параметр "Поріг" визначає як тональні значення сусідніх пікселів повинні відрізнятися від центрального значення пікселя перед тим, як стати частиною розмиття. Пікселі, різниця тонального значення котрих є меншою за значення порогу, виключаються з розмиття.

Фільтри "Штрихи"

Подібно до художніх фільтрів, фільтри "Штрихи" створюють живописний або мистецький вигляд, застосовуючи різні пензлі та ефекти обведення фарбою. Деякі з фільтрів додають зернистість, фарбу, шум, крайову деталізацію або текстуру. Усі фільтри "Штрихи "можуть застосовуватися з Галереї фільтрів.
Виділені краї Підкреслює межі зображення. Коли контроль за яскравістю країв налаштований на вище значення, штрихи мають колір білої крейди; коли налаштовані на низьке значення - штрихи нагадують чорні чорнила.

Кутові штрихи Перемальовує зображення, застосовуючи діагональні риски, зі світлішими та темнішими ділянками, що замальовані рисками у протилежному напрямку.

Перехресне штрихування Зберігає деталі та властивості вихідного зображення під час додавання текстури та додавання шорсткості до меж ділянок кольору з симульованим штрихуванням олівцем. Параметр "Інтенсивність" (зі значеннями від 1 до 3) визначає кількість штрихів на ділянці.

Темні мазки Замальовує темні ділянки короткими стисненими темними рисками, а світлі ділянки - довгими білими рисками.

Обведення Перемальовує зображення дуже вузькими лініями на вихідних деталях, у стилі написання пером.

Розбризкування Дублює ефект аерографа для розбризкування. Збільшення параметрів спрощує загальний ефект.

Розпилені штрихи Перемальовує зображення, застосовуючи кольори, що переважають, кутовим обведенням кольору спреєм.

Sumi-e Малює зображення у японському стилі, наче цілком насиченим пензлем, застосованим до рисового паперу. Sumi-e створює м'які розмиті краї з насиченим чорним кольором.

Фільтр "Дисторсія"

Фільтри "Дисторсія" геометрично викривляють зображення, створюючи тривимірні та інші структурні ефекти. Пам'ятайте, що ці фільтри можуть потребувати великого об'єму пам'яті. Фільтри "Розсіяне світіння", "Скло" та "Океанські хвилі" можуть бути застосовані з Галереї фільтрів.
Розсіяне світіння Візуалізує зображення так, наче воно відображається через фільтр м'якого розсіювання. Фільтр додає білий прозорий шум зі світінням, що спадає від центру виділення.

Зсув Використовує зображення, яке називається *мапою зсуву*, щоб визначити спосіб деформування виділення. Наприклад, використовуючи мапу зсуву параболічної форми, ви можете створити зображення, призначене для друку на сітці, що підтримується кутами.

Скло Робить вигляд зображення таким, наче воно відображається через різні види скла. Ви можете вибрати ефект скла або створити власну скляну поверхню у форматі файла Photoshop, та застосувати його. Ви можете налаштувати параметри масштабування, дисторсії та плавності. Під час застосування елементів керування поверхнею з файлом, дійте згідно з інструкцією щодо фільтру "Зсув".

Лінзова корекція Фільтр "Лінзова корекція" усуває звичайні дефекти об'єктиву, наприклад, бочкоподібне та подушкоподібне перекручування зображення, віньєтування та хроматичну аберацію.

Океанські хвилі Додає навмання розміщену з інтервалами рябизну до поверхні зображення так, що воно виглядає наче під водою.

Стискання Стискає виділення. Позитивне значення до 100% зсуває виділення до його центру; негативне значення до -100% зсуває виділення назовні.

Полярні координати Перетворює виділення з прямокутних координат на полярні та навпаки, згідно з вибраним параметром. Ви можете використовувати цей фільтр, щоб створювати бочкове перекручування зображення - форми ілюстрації, популярної у 18 сторіччі - у якій деформоване зображення виглядає як звичайне, коли відображається у дзеркальному циліндрі.

Брижі Створює хвилястий візерунок на виділенні, як брижі на поверхні ставка. Для кращого керування використовуйте фільтр "Хвиля". Параметри включають кількість та розмір брижей.

Нахил Деформує зображення вздовж кривої. Зазначте пряму перетягуванням лінії у вікні. Ви можете встановити будь-яку точку на кривій. Натисніть "Типовий", щоб перетворити криву назад на пряму лінію. Крім того, ви вибираєте спосіб інтерпретування недеформованих ділянок.

Сферизація Надає об'єкту тривимірного ефекту, завертаючи виділення навколо сферичної фігури, деформуючи зображення та розтягуючи його так, щоб воно відповідало вибраній кривій.

Воронка Перевертає виділення більш різко по центру, ніж по краям. Зазначення кута створює візерунок воронки.

Хвиля Працює подібно до фільтру "Брижі", але з більшими можливостями керування. Параметри включають кількість генераторів хвиль, довжину хвиль (відстань від одного гребеня хвилі до наступного), висоту хвиль та тип хвиль: Синус (обертання), Трикутник або Квадрат. Параметр "Випадково" застосовує випадкові значення. Ви також можете визначити недеформовані ділянки.

Щоб дублювати хвильові результати до інших виділень, натисніть "Випадково", встановіть "Кількість генераторів" на 1, а потім встановіть мінімальні та максимальні параметри з таким самим значенням для параметрів "Довжина хвиль" та "Амплітуда".

Зигзаг Деформує виділення по радіусу, в залежності від радіусу пікселів у вашому виділенні. Параметр "Складки" налаштовує кількість напрямків точок зигзагу від центру виділення до країв. Також вкажіть як переміщати пікселі: "Брижі на воді" переміщає пікселі з верхньої частини лівої сторони до нижньої частини правої сторони, "Поза центром" переміщає пікселі у направленні або від центру виділення, а "Навколо центру" обертає пікселі навколо центру.

Фільтри шуму

Фільтри "Шуму" додають або усувають *шум* або пікселі з випадково розповсюдженими колірними рівнями. Це допомагає змішувати виділення з оточуючими пікселями. Шумові фільтри можуть створювати незвичайні текстури або видаляти проблемні ділянки, наприклад, пил та подряпини.

Додати Шум Випадково застосовує пікселі до зображення, відтворюючи ефект зйомки картини на високочутливій плівці. Ви також можете застосовувати фільтр "Додати шум", щоб зменшити сегментацію розтушованої області виділення або градуйованого заливу, або, щоб надати більш реалістичного вигляду сильно ретушованим ділянкам. Параметри для розповсюдження шуму включають "Рівномірний" та "За Гаусом". "Рівномірний" розповсюджує колірні значення шуму, застосовуючи числа навмання від 0 та плюс/мінус зазначене значення, створюючи ледь помітний ефект. "За Гаусом" розповсюджує колірні значення шуму вздовж кривої у формі дзвоника, створюючи плямистий ефект. Параметр "Монохромний" застосовує фільтр лише до тональних елементів на зображенні не змінюючи кольорів.

Усунення плямистості Визначає краї на зображенні (ділянки, на яких відбуваються суттєві колірні зміни) та здійснює розмиття усієї області виділення, крім визначених країв. Це розмивання усуває шум, зберігаючи деталізацію.

Пил та подряпини Зменшує шум, змінюючи різнорідні пікселі. Щоб досягнути балансу між збільшенням різкості зображення та прихованими дефектами, спробуйте різні комбінації налаштувань "Радіус" та "Поріг". Або застосуйте фільтр до виділених ділянок на зображенні. Див. також Застосування фільтру "Пил та подряпини" на сторінці 406.

Медіана Зменшує шум у зображення, змішуючи яскравість пікселів в області виділення. Фільтр здійснює пошук радіусу виділення пікселя для пікселів з такою самою яскравістю, відкидаючи пікселі, які сильно відрізняються від сусідніх, та заміщує центральний піксель значенням медіани яскравості пікселів, що шукаються. Цей фільтр придатний для усунення або зменшення ефекту руху на зображенні.

Зменшити шум Зменшує шум, зберігаючи краї, що базуються на налаштуваннях користувача, впливаючи на усе зображення або окремі канали. Див. Зменшення шуму на зображенні та артефактів JPEG на сторінці 211.

фільтри "Оформлення"

Фільтри у підменю "Оформлення" різко визначають область виділення, групуючи пікселі зі схожими колірними значеннями у комірки.

Кольоровий півтон Симулює ефект застосування збільшеного напівтонового растру для кожного каналу зображення. Для кожного каналу фільтр ділить зображення на прямокутники та заміщує кожний прямокутник колом. Розмір кола пропорційний яскравості прямокутника. Див. Застосування фільтру "Кольорові напівтони" на сторінці 407.

Кристалізувати Групує пікселі у суцільний колір багатокутної фігури.

Фацет Групує пікселі суцільного або схожих кольорів у блоки схожих за кольором пікселів. Ви можете застосовувати цей фільтр, щоб відскановане зображення виглядало так, наче воно намальовано від руки, або, щоб реалістичне зображення набуло абстрактного вигляду.

Фрагмент Створює чотири копії пікселів в області виділення, усереднює їхнє значення, а потім зсуває їх один від одного.

Меццо-тінто Перетворює зображення на довільний візерунок з чорно-білими ділянками або дуже насиченими кольорами у кольоровому зображенні. Щоб застосувати фільтр, виберіть точкове зображення у меню "Тип" у діалоговому вікні "Меццо-тінто".

Мозаїка Групує пікселі у квадратні блоки. Пікселі у заданому блоці мають однаковий колір, а кольори у блоці представляють кольори області виділення.

Пуантилізм Ділить колір на зображенні на випадково розташовані точки, як на пуантилістичному малюнку, та застосовує фоновий колір як ділянку полотна між точками.

Фільтри "Візуалізація"

Фільтри візуалізації створюють тривимірні фігури, візерунки з хмарами, візерунки заломлення та симульовані відображення світла на зображенні. Ви також можете керувати об'єктами у 3D-просторі, створювати 3D-об'єкти (куби, сфери та циліндри), а також створювати текстурний залив у файлах з градаціями сірого, щоб створити ефекти, 3D-подібні, для освітлення.

Хмари Створює м'який візерунок хмар, застосовуючи довільні значення, що варіюються між кольорами переднього та заднього планів. Щоб створити більш густий візерунок хмар, утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), якщо ви вибрали "Фільтр" > "Візуалізація" > "Хмари". Коли ви застосуєте фільтр "Хмари", дані зображення на активному шарі зміняться.

Хмари з накладанням Застосовує випадково обрані значення, що варіюються між кольорами заднього та переднього планів, щоб створити візерунок хмар. Фільтр змішує дані хмари з наявними пікселями так само, як режим накладання змішує кольори. Якщо ви вибрали цей фільтр уперше, частини зображення перетворюються на візерунок хмар. Застосування фільтру кілька разів створює ребристий та жильний візерунки, що схожі за текстурою на мармур. Коли ви застосуєте фільтр "Хмари з накладанням", дані зображення на активному шарі зміняться.

Волокна Створює вигляд витканого волокна, застосовуючи кольори переднього та заднього планів. Ви застосовуєте бігунець "Відхилення", щоб здійснювати контроль над тим, як варіюються кольори (низьке значення створює довгі смуги кольору, а високе значення - дуже короткі волокна з більш різноманітним розповсюдженням кольорів). Бігунець "Інтенсивність" контролює вигляд кожного волокна. Низьке значення параметра створює вільне сплетення, а високе значення створює короткі, тонкі волокна. Натисніть на кнопку "Випадково", щоб змінити вигляд візерунку; ви можете натискати на кнопку кілька разів, поки не знайдете потрібний візерунок. Коли ви застосуєте фільтр "Волокна", дані зображення на активному шарі зміняться.

Спробуйте додати шар налаштування градієнту мапи для колоризації волокон.

Відблиски Модулює заломлення, спричинене світінням яскравого кольору в об'єктив камери. Задайте розташування центра відблиску, клацнувши на будь-якій точці мініатюри зображення або перетягнувши вказівник у вигляді тонкого хрестика.

Ефекти освітлення Дозволяє створювати незліченні ефекти освітлення на RGB-зображеннях, варіюючи 17 стилів світла, три типи світла та чотири набори його властивостей. Ви також можете застосовувати текстури з файлів у градаціях сірого (що називаються *рельєфними перетвореннями*), щоб створити ефекти, подібні до тривимірних, та створити ваші власні стилі, які можна буде використовувати в інших зображеннях. Див. "Додавання ефектів освітлення" на сторінці 409.

Фільтри різкості

Фільтри різкості фокусують розмиті зображення шляхом збільшення контрасту сусідніх пікселів.

Різкість та Різкість + Фокусує область виділення та покращує її чіткість. Фільтр "Різкість +" застосовує сильніший ефект різкості, ніж фільтр "Різкість".

Різкість на краях та Контурна різкість Віднаходить ділянку на зображенні, де відбулися суттєві колірні зміни, та збільшує їх різкість. Фільтр "Різкість на краях" лише збільшує різкість країв, одночасно зберігаючи загальну плавність зображення. Застосуйте цей фільтр, щоб збільшити різкість країв без зазначення кількості. Для професійного колірного корегування застосовуйте фільтр "Контурна різкість", щоб налаштувати контраст крайової деталізації та створити яскравіші або темніші лінії на кожній стороні краю. Цей процес підкреслює край та створює ілюзію більш різкого зображення.

Розумна різкість Збільшує різкість зображення, дозволяючи вам налаштувати алгоритм збільшення різкості або керування об'ємом різкості на ділянках тіні та світла. Див. "Наведення різкості за допомогою "Розумної" різкості" на сторінці 212.

Також див.

Налаштування різкості зображення та розмиття на сторінці 212

Ескізні фільтри

Фільтри у підменю "Ескіз" додають текстуру до зображень, найчастіше для 3D-ефекту. Фільтри також зручні для створення образотворчого вигляду та вигляду малювання від руки. У великій кількості ескізних фільтрів застосовується колір переднього та заднього плану під час перемальовування зображення. Усі ескізні фільтри можуть застосовуватися через Галерею фільтрів.

Низький рельєф Здійснює трансформацію зображення таким чином, що воно виглядає вирізаним у барельєфі з акцентованими світлом зміненнями поверхні. Темні ділянки зображення застосовують колір переднього плану, а світлі ділянки - фоновий колір.

Крейда і вугілля Перемальовує світлі тони та напівтони чистим сірим напівтоном тла, намальованим грубою крейдою. Ділянки тіні заміщуються діагональними чорними лініями вугілля. Вугілля застосовується для кольору переднього плану, крейда - для фонового кольору.

Вугілля Створює постеризований, змазаний ефект. Більш важливі краї намальовані жирним, а напівтони замальовані діагональними рисками. Вугілля - колір переднього плану, а колір тла - колір паперу.

Хром Візуалізує зображення, ніби воно має відполіровану хромовану поверхню. Світлі тони зображення є найвищими точками, а тони тіні є найнижчими точками на віддзеркалюваній поверхні. Після застосування фільтру скористайтеся діалоговим вікном "Рівні", щоб додати більше контрастності до зображення.

"Олівець Конте" Моделює текстуру олівців Конте непрозорого чорного та чистого білого кольорів на зображенні. Фільтр "Олівець Конте" застосовує колір переднього плану для темних ділянок та фоновий колір для світлих ділянок. Для більш натуралістичного ефекту змініть колір переднього плану на один зі звичайних кольорів олівця Конте (чорний, яскраво-коричневий, криваво-червоний) перед застосуванням фільтру. Для приглушеного ефекту змініть колір заднього плану на білий, додайте трохи кольору переднього плану до білого фонового кольору, а потім застосуйте фільтр.

Туш Застосовує тонкі, прямі риски, щоб охопити деталі у вихідному зображенні. Ефект особливо помітний на відсканованих зображеннях. Фільтр заміщує кольори у вихідному зображенні, використовуючи колір переднього плану для фарби та фоновий колір для паперу.

Півтоновий візерунок Симулює ефект напівтонового растру, одночасно зберігаючи постійний діапазон тонів.

Поштовий папір Створює зображення, що виглядає наче створене на папері ручного відливу. Цей фільтр спрощує зображення та поєднує ефекти у "Стилізація" > "Рельєф та текстура" > "Зерно". Темні ділянки зображення виглядають як отвори у верхньому шарі паперу, відображуючи фоновий колір.

Ксерокопія Моделює ефект фотокопіювання зображення. Великі темні ділянки, як правило, копіюються лише по краям, а проміжкові тони змінюються на чистий чорний або чистий білий.

Гіпс Створює зображення по шаблону 3D-гіпсу, а потім розфарбовує отримане зображення кольорами переднього та заднього планів. Темні ділянки піднімаються, а світлі ділянки заглиблюються.

Ретикуляція Моделює контрольоване стискання та дисторсію фотографічної емульсії, щоб створити зображення, згруповане у тінях та злегка зернисте у світлих тонах.

Штамп Спрощує зображення так, наче воно створене за допомогою гумки або дерев'яного штампу. Цей фільтр найкраще підходить для чорно-білих зображень.

Рвані краї Змінює зображення таким чином, наче воно складається з нерівних, рваних клаптиків паперу, а потім розфарбовує зображення кольорами переднього та заднього планів. Цей фільтр особливо підходить для текстових або високо контрастних об'єктів.

Мокрий папір Застосовує плямисті мазки, що виглядають так, наче намальовані на волокнистому мокрому папері, спричиняючи розтікання та перемішування кольорів.

Фільтри стилізації

Фільтри стилізації створюють намальований та імпресіоністський ефект на виділеній ділянці шляхом заміщення пікселів та виявленням і збільшенням контрастності зображення. Після застосування фільтрів на кшталт "Виділення країв" та "Контурування", що здійснюють виділення меж, ви можете скористатися командою "Інверсія", щоб окреслити краї кольорового зображення зафарбованими лініями, або окреслити краї зображення у градаціях сірого білими лініями.
Дифузія Перемішує пікселі в області виділення, щоб пом'якшити фокус згідно з вибраним параметром: Режим "Нормальний" хаотично переміщує пікселі (ігноруючи колірні значення), "Тільки затемнення" заміщує світлі пікселі на темні та "Тільки освітлення" заміщує темні пікселі більш світлими. "Анізотропний" переміщає пікселі у напрямку до найменшого змінення кольору.

Рельєф Робить область виділення випуклою або маркованою шляхом перетворення кольору заливу на сірий та копіюванням країв з початковим кольором заливу. До параметрів входить кут рельєфу (від –360° - заглиблення поверхні, до +360° - опуклість поверхні), висота та кількість кольору у області виділення у відсотках (1% до 500%). Щоб зберегти колір та деталізацію випуклого малюнка, скористайтеся командою "Тьмяніння фільтру" після застосування фільтру "Рельєф".

Видавлювання Надає області виділення або шару тривимірної текстури. Див "Застосування фільтру "Видавлювання"" на сторінці 407.

Виділення країв Розпізнає ділянки зображення з суттєвими перетвореннями та підкреслює краї. На кшталт фільтру "Контурування", "Виділення країв" підкреслює краї зображення темними лініями на білому кольорі тла та зручний для створення межі навколо зображення.

Світіння країв Розпізнає краї кольору та додає до них колір, подібний до неонового. Цей фільтр може застосовуватися кумулятивно.

Солярізація Змішує негативне та позитивне зображення - подібно до засвічування фотоматеріалу під час проявлення.

Розбиття Розбиває зображення на ряд квадратів, створюючи зсув між областю виділення та її початковим положенням. Ви можете вибрати одне з наведеного, щоб залити ділянки між квадратами: фоновий колір, колір переднього плану, перевернене зображення або зображення без змін, у якому квадрати розташовані у верхній частині оригіналу, а відтворена частина початкового зображення - під краями сегментів.

Контурування Віднаходить перетворення найбільших ділянок яскравості та тоненько окреслює їх для кожного колірного каналу, для ефекту, подібного до ліній на контурній мапі. Див. "Застосування фільтру "Контурування"" на сторінці 408.

Вітер Розміщує крихітні горизонтальні лінії на зображенні, щоб створити ефект предмета, що швидко рухається. Методи включають "Вітер", "Буревій", для більш драматичних ефектів вітру; та "Коливання", що здійснює зсув ліній на зображенні.

Фільтри текстури

Скористайтеся фільтрами текстури, щоб симулювати вигляд глибини або речовини, або створити більш природний вигляд.
Кракелюри Малює зображення на високо рельєфну гіпсову поверхню, створюючи щільну сітку щілин, що повторюють контури зображення. Використовуйте цей фільтр, щоб створювати ефект рельєфу з зображеннями, які містять широкий діапазон кольорів або відтінків сірого.

Зернистість Додає текстуру до зображення, симулюючи різні види зерна - "Звичайний", "М'який", "Бризки", "Скупчений", "Контрастний", "Збільшений", "Рифлений", "Горизонтальний", "Вертикальний" та "Штрихований", що доступні у меню "Види зернистості".

Мозаїчні фрагменти Візуалізує зображення таким чином, наче воно складається з малих уламків та сегментів, та додає залив між лініями. (Навпаки, "Оформлення" > "Фільтр "Мозаїка" розбиває зображення на блоки, що складаються з пікселів різних кольорів.)

Кольорова латка Розбиває зображення на квадрати, що заповнені кольором, що переважає на цій ділянці зображення. Фільтр довільно зменшує або збільшує глибину квадратів, щоб дублювати світлі тони та тіні.

Вітраж Перемальовує зображення як суміжні комірки одного кольору, обведені кольором переднього плану.

Текстуризатор Застосовує текстуру, яку ви вибрали або створили, до зображення.

Відеофільтри

Підменю "Відео" містить фільтри "Усунення черезрядковості" та "Кольори NTSC".
Усунення черезрядковості Згладжує зображення у русі, що охоплено на відео, шляхом усунення зайвих або рівних черезрядкових ліній на відеозображенні. Виможете здійснити заміщення відкинутих ліній шляхом копіювання або інтерполяції.

Кольори NTSC Обмежує гаму кольорів до тих, що підходять для телевізійного відтворення, для того, щоб перенасичені кольори не розмивалися вздовж телевізійних рядків розгорнення.

Інші фільтри

Фільтри з меню "Інші" дозволяють вам створювати ваші власні фільтри, використовувати фільтри для корегування масок, здійснювати зсув області виділення на зображенні та швидко налаштовувати колірні параметри.
Власний Дозволяє вам розробити ваш власний фільтровий ефект. За допомогою фільтру "Власний" ви може змінювати значення яскравості для кожного пікселя на зображенні згідно з попередньо визначеною математичною операцією, яка називається *згорткою*. Для кожного пікселя повторно призначається значення, основане на значеннях сусідніх пікселів. Ця операція подібна до підрахунків "Додати" та "Відняти" для каналів.

Ви можете зберегти власноруч створені фільтри та застосовувати їх з іншими зображеннями Photoshop. Див. "Створення власного фільтру" на сторінці 408.

Вилучення дрібних деталей Зберігає деталі краю у зазначеному радіусі, де відбулися різкі колірні перетворення, та блокує решту зображення. (Радіус у 0.1 пікселя зберігає лише пікселі краю.) Фільтр видаляє низькочастотну деталізацію на зображенні та має ефект, протилежний до фільтру "Розмиття за Гаусом".

Фільтр "Кольоровий контраст" корисно застосовувати до безрастрового зображення за допомогою команди "Поріг" або перетворення зображення у бітовий режим. Фільтр підходить для вилучення штрихового малюнку та чорно-білих ділянок із відсканованих зображень.

Максимум та Мінімум Зручні для корегування масок. Фільтр "Максимум" має ефект застосування *перекриття* — розповсюдження білих ділянок та перекривання чорних. Фільтр "Мінімум" має ефект застосування *розмаху* — розповсюдження чорних ділянок та стискання білих. Подібно до фільтру "Медіана", фільтри "Максимум" та "Мінімум" перевіряють окремі пікселі в області виділення. У зазначеному радіусі фільтри "Максимум" та "Мінімум" заміщують поточне значення яскравості пікселя вищим або нижчим значенням сусідніх пікселів.

Зсув Пересуває область виділення до вертикально або горизонтально зазначеного місця, залишаючи порожнім початкове розташування області виділення. Ви можете заповнити порожню ділянку поточним фоновим кольором, іншою частиною зображення або вибраним вами заливом, якщо область виділення знаходиться поряд із краєм зображення.

Фільтри Цифрова мітка

Фільтри Цифрова мітка вбудовують цифровий водяний знак у зображення, щоб зберегти інформацію щодо авторського права.

Також див.

Додавання цифрової інформації щодо авторського права на сторінці 484

Виправлення перспективи

Властивість "Виправлення перспективи" дозволяє зберегти правильну перспективу при редагування зображень, що містять площини перспективи, наприклад, стіни будівлі або сторони будь-якого прямокутного об'єкту.

Також див.

Робота з функцією "Виправлення перспективи" на сторінці 232

Застосування особливих фільтрів

Завантажте зображення та текстури для фільтрів

Щоб створити їхні ефекти, деякі фільтри завантажують та використовують інші зображення, наприклад, текстури та мапи зсуву. До цих фільтрів відносяться "Олівець Конте", "Перемістити", "Скло", "Ефекти освітлення", "Пастель", "Текстурний залив", "Текстуризатор", "Малювання на звороті" та фільтр "Власний". Не всі перераховані фільтри завантажують зображення або текстури у один спосіб.

1 Виберіть потрібний фільтр у відповідному підменю.

2 У діалоговому вікні фільтру оберіть "Завантажити текстуру" зі спливного меню "Текстура", а потім визначте та відкрийте текстурне зображення.

Усі текстури повинні знаходитися у форматі Photoshop. Більшість фільтрів використовує лише інформацію кольорового файла у градаціях сірого.

Налаштуйте елементи керування текстурою та поверхнею скла.

Фільтри "Пастель", "Малювання на звороті", "Скло", "Олівець Конте" та "Текстуризатор" мають параметри текстуризації. Ці параметри роблять вигляд зображень таким, наче вони намальовані поверх таких текстур, як полотно та цегла, або відображаються через такі поверхні, як склоблоки або матоване скло.

1 У меню "Фільтри" виберіть "Художні" > "Пастель", "Художні" > "Малювання на звороті", "Дисторсія" > "Скло", "Штрих" > "Олівець Конте" або "Текстура" > "Текстуризатор".

2 У пункті "Текстура" виберіть вид текстури або виберіть "Завантажити текстуру", щоб вказати файл Photoshop.

3 Перетягніть бігунок масштабування, щоб збільшити або зменшити розмір текстурного візерунку.

4 Перетягніть бігунок рельєфу (якщо доступний), щоб налаштувати глибину текстурної поверхні.

5 Виберіть "Перетворити", щоб поміняти місцями тіні та підсвічення у текстурі.

6 У пункті "Направлення світла" (якщо доступний) зазначте напрямок, з якого джерело світла розповсюджує світло на текстурі.

Визначення недеформованих ділянок

фільтри "Перемістити", "Нахил" та "Хвиля" у меню "Дисторсія" та фільтр "Зсув" у підменю "Інші" дозволяють вам обробляти ділянки, невизначені (або незахищені) фільтром, у такі способи:

Огортання Заповнює невизначений простір змістом з протилежного краю зображення.

Повторити пікселі краю Розповсюджує піксельні кольори вздовж краю зображення у зазначеному напрямку. Може утворитися сегментація, якщо краї пікселів мають різний колір.

Налаштувати на колір тла (лише у фільтрі "Зсув") Заповнює виділену ділянку поточним фоновим кольором.

Застосування фільтру "Пил та подряпини"

1 Виберіть "Фільтр" > "Шум" > "Пил та подряпини".

2 За потреби налаштуйте кратність масштабування перегляду, поки ділянка, що містить шум, не стане видимою.

3 Перетягніть бігунець порогу вліво до 0, щоб вимкнути значення таким чином, щоб усі пікселі в області виділення або зображенні можна було переглянути.

Значення порогу визначає, наскільки різнорідними повинні бути пікселі, щоб бути усуненими.

Примітка: *Повзунок порогу надає більше можливостей керування для значень від 9 до 128 - найбільш звичайний діапазон для зображень - ніж для значень від 128 та 255.*

4 Перетягніть бігунець радіусу вліво або вправо, або введіть значення у текстовому полі від 1 до 16 пікселів. Значення радіусу визначає розмір ділянки, на якій відшукуються різнорідні пікселі.

Збільшення радіусу призведе до розмиття зображення. Застосовуйте найменше значення, яке усуне дефекти.

5 Збільшуйте поріг поступово, вводячи значення або пересуваючи бігунець до найвищого можливого значення, щоб усунути дефекти.

Застосування фільтру "Перемістити"

Фільтр "Перемістити" зсуває область виділення за допомогою колірного значення з мапи зсуву - 0 є максимально негативним зсувом, 255 - максимально позитивним зсувом, а значення сірого 128 зсуву не створює. Якщо схема містить один канал, зображення зсувається вздовж діагоналі, визначеної горизонтальним та вертикальним коефіцієнтами масштабування. Якщо схема містить більше одного каналу, перший канал контролює горизонтальне відхилення, а другий канал контролює вертикальне відхилення.

Фільтр створює схеми відхилення, застосовуючи зведений файл, записаний у форматі Adobe Photoshop (крім зображень у бітовому режимі). Ви також можете використовувати файли у теці "Зовнішні модулі/Мапи зсуву" у програмній теці Photoshop.

1 Вибрати "Фільтр" > "Дисторсія" > "Зсув".

2 Введіть шкалу для значення зсуву.

Коли горизонтальна та вертикальна шкали налаштовані на 100%, найбільший зсув - 128 пікселів (тому що середній тон сірого не створює зсуву).

3 Якщо розмір схеми зсуву не дорівнює розміру області виділення, зазначте, як мапа повинна відповідати зображенню - виберіть "Розтягнути за розміром", щоб змінити розмір мапи або "Створити сегменти", щоб заповнити схему візерунком.

4 Виберіть "Огортання" або "Повторити пікселі краю", щоб визначити як недеформовані ділянки зображення обробляються.

5 Натисніть кнопку "Гаразд".

6 Виберіть та відкрийте мапу зсуву. Дисторсія застосовується до зображення.

Застосування фільтру "Кольорові напівтони"

1 Виберіть "Фільтр" > "Оформлення" > "Кольорові напівтони".

2 Введіть значення у пікселях для максимального радіусу напівтонової точки, від 4 до 127.

3 Введіть значення для кута встановлення растру (кут точки від справжньої горизонталі) для одного або декількох каналів:

- Для зображення у градаціях сірого кольору застосуйте лише канал 1.
- Для RGB-зображень застосуйте канали 1, 2 та 3, що відповідають червоному, зеленому та синьому каналам.
- Для зображень CMYK застосуйте усі чотири канали, що відповідають голубому, пурпуровому, жовтому та чорному каналам.
- Натисніть на "Типові", щоб повернути усі кути растра до їхніх типових значень.

4 Натисніть кнопку "Гаразд".

Застосування фільтру "Видавлювання"

1 Вибрати "Фільтр" > "Стилізація" > "Видавлювання".

2 Виберіть 3D-тип:

- Блоки створюють об'єкти з квадратною передньою гранню та чотирма боковими гранями. Щоб залити передню частину кожного блоку його середнім кольором, виберіть "Суцільні передні грані". Щоб залити передню грань зображенням, зніміть виділення з параметру "Суцільні передні грані".
- Піраміди створюють об'єкти чотирма трикутними гранями, що зустрічаються у точці.

3 Введіть значення у текстовому полі "Розмір", щоб визначити довжину будь-якої грані основи, від 2 до 255 пікселів.

4 Введіть значення у текстовому полі "Глибина", щоб визначити, наскільки повинен видаватися найвищий об'єкт з екрана, від 1 до 255.

5 Виберіть параметр глибини:

- "Довільний" задає довільну глибину для кожного блоку або піраміди.
- "На основі рівнів" задає таку глибину об'єкта, що відповідає його яскравості-світло є більш об'ємним, ніж тінь.

6 Виберіть "Маскувати неповні блоки", щоб приховати будь-який об'єкт, що виходить за межі області виділення.

Застосування фільтру "Контурування"

1 Вибрати "Фільтр" > "Стилізація" > "Контурування".

2 Виберіть параметр "Край", щоб визначити області у виділенні: "Нижчий" визначає ділянки, на яких колірні значення пікселів нижчі за вказаний рівень, а "Вищий" визначає ділянки, у яких колірні значення вищі.

3 Введіть поріг (Рівень) для оцінювання колірних значень (тональний рівень), від 0 до 255. Поекспериментуйте зі значеннями, щоб віднайти те, яке забезпечує найкращу деталізацію зображення.

Скористайтеся палітрою "Інформація" у режимі градацій сірого кольору, щоб визначити колірне значення, яке ви бажаєте візуалізувати. Потім введіть значення у текстове поле "Рівень".

Також див.

Робота з палітрою "Інформація" на сторінці 38

Створіть власний фільтр

1 Виберіть "Фільтр" > "Інший" > "Власний". Діалогове вікно "Власний" відображає сітку текстових полів, у які ви можете ввести числові значення.

2 Виберіть центральне текстове поле, яке представляє пікселі для оцінювання. Введіть значення, на яке ви бажаєте збільшити значення яскравості пікселя, від –999 до +999.

3 Виберіть текстове поле, що представляє сусідній піксель. Введіть значення, на яке ви хочете збільшити піксель у цій позиції.

Наприклад, щоб збільшити значення яскравості пікселя безпосередньо справа від поточного пікселя на 2, введіть 2 у текстове поле безпосередньо справа від центрального текстового поля.

4 Повторіть кроки 2 і 3, що включити всі пікселі до операції. Немає потреби вводити значення в усі текстові поля.

5 У пункті "Масштаб" введіть значення, на яке потрібно ділити суму значення яскравості пікселів, включених до підрахунку.

6 У пункті "Зсув" введіть значення, що треба додати до результату підрахунку масштабу.

7 Натисніть кнопку "Гаразд". Власний фільтр застосовується до кожного пікселя на зображенні, один за раз.

Скористайтеся кнопками "Зберегти" та "Завантажити", щоб зберегти та повторно використовувати власні фільтри.

Додавання ефектів освітлення

Застосування фільтру "Ефекти освітлення"

Фільтр "Ефекти освітлення" дозволяє вам створювати міріади ефектів освітлення на RGB-зображеннях. Ви також можете застосовувати текстури з файлів у градаціях сірого (що називаються *рельєфними перетвореннями*), щоб створити ефекти, подібні до тривимірних, та створити ваші власні стилі, які можна буде використовувати в інших зображеннях.

Примітка: *Фільтр "Ефекти освітлення" працює лише з RGB-зображеннями.*

1 Виберіть "Фільтр" > "Візуалізація" > "Ефекти освітлення".

2 У пункті "Стиль" виберіть стиль.

3 У пункті "Тип" виберіть тип. Якщо ви використовуєте множинне освітлення, виберіть або відмініть вибір "Увімкнено", щоб включити або виключити окреме освітлення.

4 Щоб змінити колір світла, натисніть на текстове поле частини діалогового вікна "Тип світла".

Відкриється палітра кольорів, вибрана у діалоговому вікні "Основні параметри".

5 Щоб налаштувати властивості світла, перетягніть відповідні бігунці для таких параметрів:

Глянець	**Визначає, наскільки поверхня відбиває світло (як на поверхні клаптика фотопаперу) від "Матового" (низьке відбиття) до "Глянцевого" (високе відбиття).**
Матеріал	**Визначає який більше відбиває: світло або об'єкт, на який кидається світло. "Пластик" відбиває колір світла; "Метал" відбиває колір об'єкта.**
Експозиція	**Збільшує (позитивні значення) або зменшує (негативні значення) світло. Значення 0 не матиме ефекту.**
Середовище	**Розсіює світло, наче воно було поєднане з іншим світлом у кімнаті, наприклад, сонячним світлом або флуоресцентним світлом. Виберіть значення 100, щоб застосувати лише джерело світла, або значення -100, щоб усунути джерело світла. Щоб змінити колір освітлення, натисніть на вікно палітри кольорів та скористайтеся палітрою, що з'явиться.** ***Щоб дублювати світло, утримуйте клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS), щоб перетягнути світло у вікні перегляду.***

6 Щоб застосувати текстурний залив, оберіть канал для "Текстурного каналу".

Типи ефектів освітлення

Ви можете обирати з декількох типів світла:
Лампочка Розсіює світло у всіх напрямках прямо над зображенням - як лампочка над клаптиком паперу.

Спрямований Розсіює світло здалека так, що кут падіння світла залишається незмінним - як у сонця.

Прожектор Розподіляє еліптичний промінь світла. Лінія у вікні перегляду визначає напрямок світла та кут, а мітки-маніпулятори визначають краї еліпсу.

Налаштування світла лампочки

1 Виберіть "Фільтр" > "Візуалізація" > "Ефекти освітлення".

2 У пункті "Тип світла" виберіть "Лампочка".

3 Налаштуйте світло:

- Щоб перемістити світло, перетягніть центральне коло.
- Щоб збільшити або зменшити розмір світла (як світло, яке наближається та віддаляється), перетягніть одну з міток-маніпуляторів, визначаючи краї ефекту.

Налаштуйте спрямоване світло за допомогою вікна перегляду

1 Виберіть "Фільтр" > "Візуалізація" > "Ефекти освітлення".

2 У пункті "Тип світла" виберіть "Спрямований".

3 Налаштуйте світло:

- Щоб перемістити світло, перетягніть центральне коло.
- Щоб змінити направлення світла, перетягніть мітку-маніпулятор у кінець рядку, щоб обертати кут падіння світла. Перетягуйте клавішею Ctrl (Windows) або Option (Mac OS), щоб зберегти постійну висоту (довжину лінії) світла.
- Щоб змінити висоту світла, перетягніть мітку-маніпулятор у кінець рядку. Зменшіть довжину лінії для яскравого світла, та збільшіть її довжину для менш інтенсивного світла. Дуже коротка лінія створить чисте біле світло, а дуже довга - ніякого світла. Перетягуйте, утримуючи клавішу Shift, щоб кут зберігався постійним та змініть висоту світла (довжину лінії).

Налаштуйте прожектор за допомогою вікна перегляду

1 Виберіть "Фільтр" > "Візуалізація" > "Ефекти освітлення".

2 У пункті "Тип світла" виберіть "Прожектор".

3 Налаштуйте світло:

- Щоб перемістити світло, перетягніть центральне коло.
- Щоб збільшити кут падіння світла, перетягніть мітку-маніпулятор, щоб скоротити лінію. Щоб зменшити кут падіння світла, перетягніть мітку-маніпулятор, щоб подовжити лінію.
- Щоб витягнути еліпс або обертати світло, перетягніть одну з міток-маніпуляторів. Перетягуйте, утримуючи клавішу Shift, щоб кут постійно зберігався, та змініть лише розмір еліпсу. Перетягуйте, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Option (Mac OS), щоб зберегти постійний розмір та змінити кут або направлення прожектора.
- Щоб налаштувати фокус світла (або інтенсивність прожектора) та контролювати наскільки еліпс заповнений світлом, перетягуйте бігунець інтенсивності: найвища інтенсивність (значення 100) є найяскравішою, звичайна інтенсивність - біля 50, від'ємна інтенсивність усуває світло, а інтенсивність 100 не створює світла. Скористайтеся бігунцем фокусу, щоб контролювати, наскільки еліпс заповнений світлом.

Стилі ефектів освітлення

Скористайтеся меню "Стиль" у діалоговому вікні "Ефекти освітлення", щоб вибрати один з 17 стилів. Ви також можете створити свій власний стиль, додаючи світло до типового параметра. Фільтр "Ефекти освітлення" потребує щонайменше одного джерела світла. За раз може додаватися лише одне джерело світла, але все додане світло застосовується для створення ефекту.

Освітлення "друга година" Жовтий прожектор середньої (17) інтенсивності з широким (91) фокусом.

Синя лампочка Верхнє синє світло лампочки найвищої (85) інтенсивності без фокусу.

Коло світла Чотири прожектори. Білий колір має найвищу (100) інтенсивність та концентрований (8) фокус. Жовтий колір має високу (88) інтенсивність та концентрований (3) фокус. Червоний колір має середню (50) інтенсивність та концентрований (0) фокус. Синій колір має найвищу (100) інтенсивність та середній (25) фокус.

Перетин Білий прожектор середньої (35) інтенсивності з широким (69) фокусом.

Перетин згори Два білих прожектори середньої (35) інтенсивності з широким (100) фокусом.

Типовий Білий прожектор середньої інтенсивності з широким фокусом.

П'ять джерел світла вниз/П'ять джерел світла вгору П'ять білих прожекторів, вверх і вниз, найвищої (100) інтенсивності з широким (60) фокусом.

Ліхтарик Жовте світло лампочки середньої (46) інтенсивності.

Прожектор Білий прожектор середньої (35) інтенсивності з широким (69) фокусом.

Паралельне освітлення Направлене синє світло високої (98) інтенсивності без фокусу.

Світлі RGB Червоне, синє та зелене світло, що створює світло середньої (60) інтенсивності з широким (96) фокусом.

Розсіяне пряме світло Два несфокусованих світла та сине направлене світло. Білий має м'яку (20) інтенсивність. Синій має середню (67) інтенсивність.

Розсіяне світло лампочки М'яке світло лампочки середньої (50) інтенсивності.

Розсіяне світло прожектора Білий прожектор високої (98) інтенсивності з широким (100) фокусом.

Три вниз Три білих прожектори середньої (35) інтенсивності з широким (96) фокусом.

Потрійний прожектор Три прожектори слабкої (35) інтенсивності з широким (100) фокусом.

Додавання або усунення світла

❖ У діалоговому вікні "Ефекти освітлення" виконайте одну з таких дій:

- Щоб додати світло, перетягніть значок світла у нижню частину діалогового вікна на область перегляду. Повторіть за бажанням до 16-ти різних видів світла.
- Щоб вилучити світло, перетягніть його за центральне коло на значок "Вилучити" у правому нижньому куті вікна перегляду.

Створення, запис або видалення стилю ефекту освітлення

❖ У діалоговому вікні "Ефекти освітлення" виконайте одну з таких дій:

- Щоб створити стиль, виберіть для стилю параметр "Типовий" та перетягніть значок лампочки у нижню частину діалогового вікна на область перегляду. Повторіть за бажанням до 16-ти різних видів світла.
- Щоб зберегти стиль, натисніть на "Зберегти", задайте назву файла та клацніть на "Гаразд". Записані стилі включають усі налаштування для кожного світла та з'являються в меню "Стиль" кожного разу, коли ви відкриваєте зображення.
- Щоб вилучити стиль, виберіть стиль, а потім клацніть на "Вилучити".

Застосування текстурного каналу у ефектах освітлення

Текстурний канал у діалоговому вікні "Ефекти освітлення" дозволяє керувати ефектами освітлення, використовуючи зображення у градаціях сірого (називаються *мапами рельєфу*), які ви додаєте до вашого зображення як альфа-канали. Ви можете додавати будь-яке зображення у градаціях сірого кольору до вашого зображення як альфа-канал, або створити новий альфа-канал та додати до нього текстуру. Для рельєфного ефекту стилю застосовуйте канал з білим текстом на чорному кольорі тла та навпаки.

1 За потреби додайте Альфа-канал до вашого зображення. Виконайте одну з таких дій:

- Щоб використати текстуру на основі іншого зображення (наприклад, з тканини або води), здійсніть перетворення зображення у градації сірого кольору, потім перетягніть канал у градаціях сірого з цього зображення у поточне.
- Перетягніть наявний альфа-канал з іншого зображення у поточне.
- Створіть альфа-канал у вашому зображенні, а потім додайте до нього текстуру.

2 У діалоговому вікні "Ефекти освітлення" виберіть канал у меню "Текстурний канал": або альфа-канал, який ви додали, або червоний, зелений або синій канал зображення.

3 Виберіть "Білий високий" для опуклості білих частин каналу над поверхнею. Зніміть вибір цього параметру, щоб підняти темні частини.

4 Перетягніть бігунець висоти, щоб змінити текстуру від "Пласкої" (0) до "Випуклої" (100).

Також див.

Створення та редагування масок альфа-каналу на сторінці 281

Глава 14: Текст

Текст у Photoshop складається з векторних контурів тексту — фігур, що визначаються математично, та описують літери, цифри та символи *гарнітури*. Доступними є багато гарнітур в багатьох форматах, найбільш розповсюдженими з них є Type 1 (шрифти PostScript), TrueType, OpenType, New CID, та незахищений CID (тільки японська). Photoshop зберігає векторні контури тексту та використовує їх, коли масштабуєте або змінюєте розмір тексту, зберігаєте файли PDF або EPS, або друкуєте зображення на принтері PostScript. Цей дає змогу створювати текст з різкими краями, вигляд яких не залежить від роздільної здатності.

Створення тексту

Про текст та текстові шари

Коли ви створюєте текст, на палітрі Шари додається новий шар.

Важливо: *Текстові шари не створені для зображень в багатоканальному, бітовому режимі та режимі індексованих кольорів, тому що ці режими не підтримують шари. В цих режимах символи, що вводяться, з'являються на тлі як вже растеризований текст.*

Після того, як ви створили текстовий шар, ви можете редагувати текст та застосовувати до нього команди, як що будь-якого шару.

Але, як тільки ви виконали зміни текстового шару, які потребують його растеризації, Photoshop перетворює векторні контури тексту на пікселі. Растеризований текст більше не має векторних контурів та його неможна редагувати як текст. Дивіться Растеризування текстових шарів на сторінці 420.

Ви можете виконати наступні зміни текстового шару та все ще мати змогу редагувати текст:

- Змінити орієнтацію тексту.
- Застосувати згладжування.
- Перетворювати точковий текст в текст параграфу.
- Створити робочий контур з тексту.
- Застосовуйте команди трансформування з меню "Правка", крім команд "Перспектива" та "Деформація".

  Примітка: *Щоб трансформувати частину текстового шару, потрібно спочатку растеризувати текстовий шар.*
- Використовуйте стилі шарів.
- Використовуйте комбінації клавіш для заливки (дивіться Клавіші для об'єктів малювання на сторінці 664).
- Деформувати текст для відповідності великій кількості фігур.

Також див.

Створіть та відредагуйте текст на контурі на сторінці 438

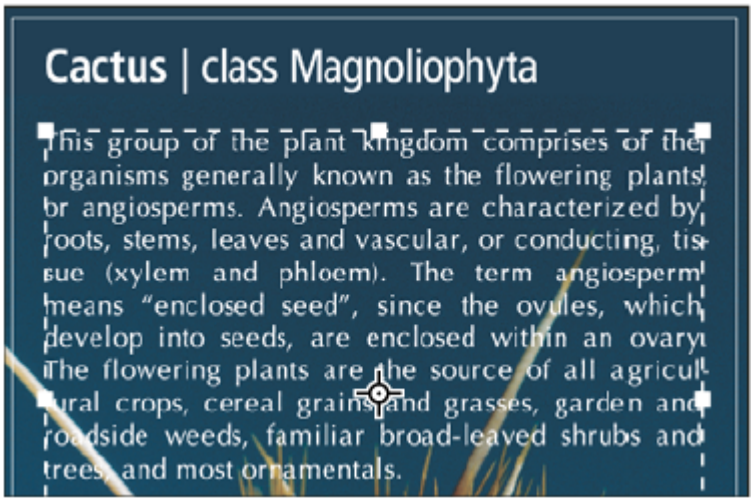
Відобразіть та установіть параметри Азіатського тексту на сторінці 444

Редагування тексту на сторінці 416

Уведення тексту

Є інші способи створення тексту: в точці, всередині абзацу та уздовж шляху.

- *Точковий текст* є горизонтальним або вертикальним рядком тексту, що починається в тій точці, де ви клацнули мишкою. Уводити текст в точці зручно для того, щоб додати декілька слів до вашого зображення.
- *Текст абзацу* використовує границі, для управління введенням символів, як по горизонталі, так і по вертикалі. Уводити текст в такий спосіб зручно, якщо вам потрібно створити більше одного абзацу, наприклад, для брошури.



Текст, уведений як точковий текст (зверху), та текст в обмежуючій рамці (знизу)

- *Текст на контурі* лягає уздовж краю відкритого або закритого контуру. Коли ви вводите текст горизонтально, символи з'являються уздовж шляху, перпендикулярно до базової лінії. Коли ви вводите текст вертикально, символи з'являються уздовж шляху, паралельно до базової лінії. В будь-якому випадку, текст лягає у напрямку, в якому точки лягають на шлях.

  Якщо ви введете більше тексту, ніж може поміститися в межах для цього абзацу або уздовж шляху, з'явиться маленький значок у формі квадрату або кола з символом "плюс" (+) на місті мітки-маніпулятора в куті або на границі, або опорна точка в кінці шляху.

При клацанні зображення інструментом Текст, інструмент Текст переходить в режим редагування: Коли інструмент знаходиться в режимі редагування, ви можете уводити та редагувати символи, а також виконувати деякі команди з різних меню; однак, деякі операції потребують того, щоб ви спочатку змінити текстовий шар. Щоб визначити чи знаходиться інструмент тексту в режимі редагування, подивіться на панель параметрів — якщо ви бачите кнопку "Виконати" ✓ і кнопку "Відмінити" ⊘, інструмент "Текст" знаходиться в режимі редагування.

Також див.

Про інструменти на сторінці 26

Створіть та відредагуйте текст на контурі на сторінці 438

Уведіть точковий текст

Коли ви вводите точковий текст, кожний рядок тексту є незалежним - рядок розтягується або стискається під час його редагування, але текст в ньому не переноситься на наступний рядок. Текст, що ви вводите, з'являється в новому шарі.

1. Оберіть інструмент "Горизонтальний текст" T або інструмент "Вертикальний текст" T.
2. Клацніть по зображення, щоб установити точку вставки тексту. Маленький рядок на позначці у вигляді символу "I" показує базову лінію тексту (уявну лінію, уздовж якої лягає текст). Для вертикального тексту, базова лінія позначає центр вісі символів.
3. Оберіть додаткові параметри тексту на панелі параметрів, палітрі Символ та палітрі Абзац.
4. Уведіть символи Щоб почати новий рядок, натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS).

   Примітка: *Ви також можете трансформувати точковий текст в режимі редагування. Утримуйте натиснутою клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS). Навколо тексту з'являється розмірна рамка. Використовуючи мітки-маніпулятори, ви можете масштабувати та нахиляти текст. Ви також можете обертати розмірну рамку.*
5. Коли ви закінчите вводити або редагувати текст, виконайте одне за наступного:

- Клацніть кнопку "Виконати" ✓ на панелі параметрів.

- Натисніть клавішу Enter на числовій клавіатурі.
- Натисніть Ctrl+ Enter (Windows) або Command+ Return (Mac OS).
- Оберіть будь-який інструмент з панелі інструментів; клацніть на палітрі “Шари”, ”Канали”, ”Шляхи”, ”Дії”, ”Історія” або ”Стилі”; або оберіть будь-яку доступну команду меню.

Уведіть текст абзацу

Коли ви вводите текст абзацу, рядки тексту розриваються, щоб відповідати розмірам обмежувальної рамки. Ви можете вводити багато абзаців та обирати параметр вирівнювання абзацу.

Ви можете змінювати розмір обмежувальної рамки, при цьому текст буде первпорядкований, щоб відповідати новій формі рамки. Ви можете налаштовувати обмежувальну рамку під час уведення тексту або після створення текстового шару. Ви також можете використовувати обмежуючу рамку, щоб повертати, масштабувати та нахиляти текст.

1 Оберіть інструмент "Горизонтальний текст" T або інструмент "Вертикальний текст" T.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Тягніть по діагоналі, щоб визначити обмежувальну рамку для тексту.
- Утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) під час клацання або тягнення, щоб побачити діалогове вікно Розмір тексту абзацу. Уведіть значення у поля Ширина та Довжина та клацніть OK.

3 Оберіть додаткові параметри тексту на панелі параметрів, палітрі Символ, палітрі Абзац або в підменю Шар > Текст.

4 Уведіть символи. Щоб почати новий абзац, натисніть Enter (Windows) або Return (Mac OS). Якщо ви введете більше тексту, ніж може поміститися в обмежувальній рамці, в ній з'явиться значок переповнення ⊞.

5 Ви можете змінювати розмір, обертати або нахиляти обмежуючу рамку.

6 Підтвердьте текстовий шар одним із наступних способів:

- Клацніть кнопку "Виконати" ✓ на панелі параметрів.
- Натисніть клавішу Enter на числовій клавіатурі.
- Натисніть Ctrl+ Enter (Windows) або Command+ Return (Mac OS).
- Оберіть будь-який інструмент з панелі інструментів; клацніть на палітрі “Шари”, ”Канали”, ”Контури”, ”Дії”, ”Історія” або ”Стилі”; або оберіть будь-яку доступну команду меню.

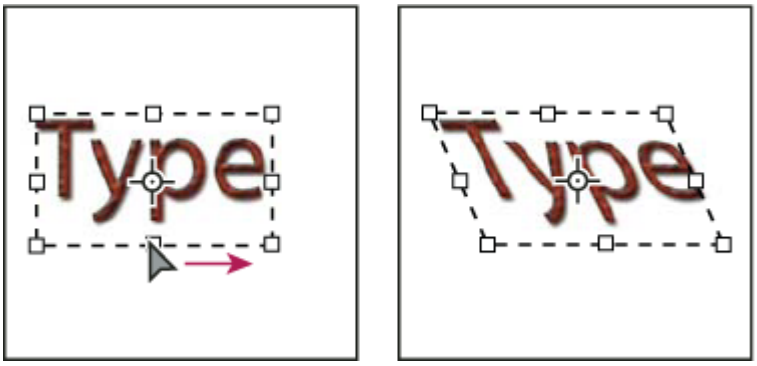
Текст, що ви вводите, з’являється в новому шарі.

Змініть розмір або трансформуйте обмежувальну рамку тексту.

❖ Відображувати мітки-маніпулятори обмежувальної рамку тексту абзацу За активного інструменту "Текст" T оберіть текстовий шар в палітрі "Шари" і клацніть на тексті на зображенні.

Примітка: *Ви можете трансформувати точковий текст в режимі редагування. Утримуйте натиснутою клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), і навколо тексту з'явить обмежувальна рамка.*

- Щоб змінити розмір обмежувальної рамки, установіть вказівник на мітку-маніпулятор - вказівник перетвориться на подвійну стрілку ↖↘ - та тягніть. Утримуючи натиснутою клавішу Shift, будуть збережені пропорції обмежувальної рамки.
- Щоб повернути обмежувальну рамку, поставте курсор поза розмірною рамкою - курсор перетворюється на загнуту, двосторонню стрілку ↻ - та тягніть. Натисніть Shift, щоб зберігати приріст кута 15° під час повороту. Щоб змінити центр обертання, перетягніть, утримуючи натиснутою клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), точку центру в нове місце. Точка центру може знаходитися поза обмежувальною рамкою.
- Щоб змінити кут нахилу обмежувальної рамки, утримуйте Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) та перетягніть бокову мітку -маніпулятор. Вказівник перетворюється на розмірну стрілку ◺.



Зміна нахилу тексту за допомогою обмежувальної рамки

- Щоб масштабувати текст під час зміни розміру обмежувальної рамки, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), перетягуйте бокову мітку-маніпулятор.
- Щоб масштабувати текст під час зміни розміру обмежувальної рамки, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), перетягуйте бокову мітку-маніпулятор.

Перетворювати точковий текст в текст абзацу.

Ви можете перетворити точковий текст в текст абзацу, щоб налаштувати роташування тексту в обмежувальній рамці. Або, ви можете перетворити абзац на точковий текст, щоб кожний рядок тексту був окремим від інших. Коли ви перетворюєте текст абзацу на точковий текст, вертання каретки відбувається в кінці кожного рядку тексту (за виключенням останнього рядку).

1 Виділіть текстовий шар у палітрі "Шари".

2 Оберіть Шар > Текст > Перетворити на точковий текст, або Шар > Текст > Перетворити на текст абзацу.

Примітка: *Коли ви перетворюєте текст абзацу на точковий текст, усі символи, які не вміщаються в обмежувальну рамку, видаляються. Щоб уникнути втрати тексту, перед перетворенням налаштуйте обмежувальну рамку таким чином, щоб увесь текст був видимим.*

Редагування тексту

Редагування тексту

1 Оберіть інструмент "Горизонтальний текст" T або інструмент "Вертикальний текст" T.

2 Оберіть текстовий шар в палітрі Шари або клацніть в наступному тексті, щоб автоматично обрати текстовий шар.

3 Поставте курсор на тексті, потім виконайте одну з таких дій:

- Клацніть, щоб установити точку вставки
- Оберіть один або більше символів, які ви бажаєте редагувати.

4 Уведіть потрібний текст.

5 Збережіть змінити в текстовому шарі.

Також див.

Форматування символів на сторінці 420

Форматування абзаців на сторінці 432

Інтервал між символами та рядками на сторінці 428

Масштабування та поворот тексту на сторінці 431

Шрифти на сторінці 424

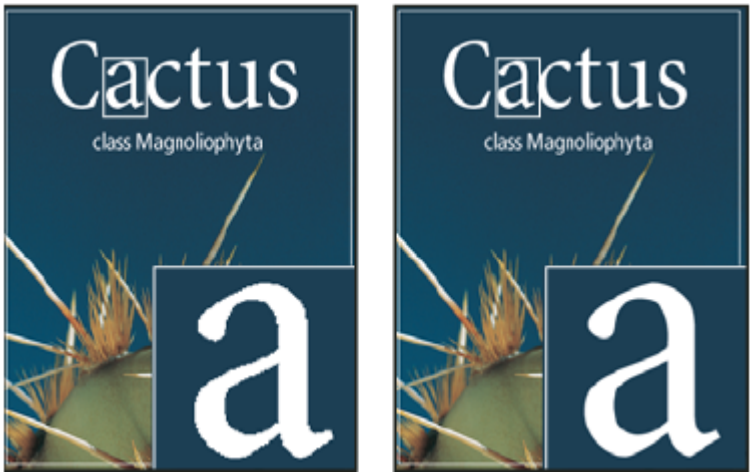
Укажіть лапки

Типографські лапки, які часто називають загнутими або витонченими лапками, змішуються з кривими шрифту. Типографські лапки традиційно використовуються в якості лапок та апострофів. *Прямі лапки* традиційно використовуються для абревіатур футів та дюймів.

1. Виберіть пункт меню "Правка" > "Параметри" > "Текст" (Windows) або "Photoshop" > "Параметри" > "Текст" (Mac OS).
2. Під Параметри тексту оберіть або зніміть виділення з Використовувати розумні лапки.

Застосуйте до шару згладжування.

Згладжування робить краї тексту більш гладкими, частково заповнюючи пікселі країв. В результаті, краї тексту змішуються з тлом.



Згладжування установлено на Немає (зліва) та Сильне (справа)

Під час створення тексту для відображення на екрані, пам'ятайте про те, що згладжування дуже збільшує кількість кольорів оригінального зображення. Це обмежує ваші можливості зі зменшення кількості кольорів в зображенні, а також зі зменшення розміру файлу зображення. Через згладжування можуть з'явитися випадкові кольори уздовж країв зображення. Коли зменшення розміру файлу та обмеження числа кольорів має велике значення, можливо, краще не використовувати згладжування. Також, подумайте над використанням більш великого шрифту, ніж той, який ви будете використовувати для друку. Більш великий текст легше переглядати в Інтернеті, при цьому у вас є більше свободи при вирішенні, чи застосовувати згладжування.

Примітка: *Коли ви використовуєте згладжування, текст може незначно змінюватися при малих розмірах та низькій роздільності (наприклад, при роздільності, що використовується для веб-графіки). Щоб зменшити цю невідповідність, зніміть виділення з параметру "Дробова ширина" в меню палітри Символ.*

1. Виділіть текстовий шар у палітрі "Шари".
2. Оберіть параметр з меню згладжування a_a в панелі параметрів або на палітрі "Символ". Або, оберіть Шар > Текст, і оберіть параметр з підменю.

Немає	**Не застосовує згладжування.**
Різкий	**Текст має незгладжений вигляд**
Різкий	**Текст виглядає дещо загостреним**
Сильний	**Текст виглядає більш тяжким**
Згладжування	**Текст виглядає більш гладким**

Перевірка та виправлення правопису

Коли ви перевіряєте в документі правопис, Photoshop вважає неправильними усі слова, яких немає в словнику. Якщо слово, виділене як неправильне, є правильним, ви можете підтвердити його правильність, додавши його до словника. Якщо це слово дійсно неправильно написане, ви можете його виправити.

1 Якщо необхідно, в палітрі Символ оберіть мову зі спливного меню внизу палітри. Це словник, який використовує Photoshop для перевірки правопису.

2 (Опціонально) Показати або розблокувати текстові шари. Команда Перевірка орфографії не перевіряє орфографію в прихованих або заблокованих шарах.

3 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть текстовий шар.
- Щоб перевірити певний текст, виділіть текст.
- Щоб перевірити слово, помістіть курсор на це слово. Якщо ви виділили текстовий шар та бажаєте перевірити правопис тільки цього шару, зніміть виділення з Перевіряти усі шари.

4 Оберіть Правка > Перевірка правопису.

5 Коли Photoshop знаходить незнайомі слова та інші можливі помилки, клацніть одне з наступного:

Ігнорувати	**Продовжується перевірка правопису без зміни тексту.**
Ігнорувати усе	**Ігнорує спірні слова під час подальшої перевірки орфографії.**
Змінити	**Виправлення помилок орфографії Переконайтеся, що правильне слово з'явилося в полі Замінити на, та клацніть Замінити. Якщо запропоноване слово - це не те слово, що вам потрібно, оберіть інше слово у вікні Пропозиції, або уведіть правильне слово в текстове поле Замінити на.**
Змінити все	**Виправляє усі ці помилки в документі. Переконайтеся, що правильне слово з'явилося в полі Замінити на.**
Додати	**Зберігає нерозпізнане слово в словнику, щоб у майбутньому воно вважалося правильним.**

Знайте та замінити текст

1 Зробіть одне з наступного:

- Оберіть шар, що містить текст, який ви бажаєте знайти та замінити. Установіть точку вставки на початку тексту, в якому ви бажаєте виконати пошук.
- Оберіть шар без тексту, якщо є більше ніж один текстовий шар і ви бажаєте виконувати пошук в цьому документі.

  Примітка: *В палітрі Шари переконайтеся, що текстові шари, в яких ви бажаєте виконувати пошук, видимі та незаблоковані. Команда Знайти та замінити не перевіряє орфографію в прихованих або заблокованих шарах.*

2 Оберіть Правка > Знайти та замінити текст.

3 В полі Знайти уведіть або вставте текст, який ви бажаєте знайти. Щоб змінити цей текст, уведіть новий текст в текстове поле Замінити на.

4 Оберіть один або більше параметрів, щоб покращити ваш пошук.

• **Шукати у всіх шарах** Виконується пошук у всіх шарах документу. Цей параметр є доступним, коли в палітрі Шари обраний нетекстовий шар.

• **Вперед** Виконується пошук в тексті, починаючи з точки вставки. Зніміть виділення з цього параметру, щоб виконувати пошук у всьому тексті шару, не зважаючи на те, де розташована точка вставки.

• **З урахуванням регістру** Виконується пошук слова або слів, які точно відповідають тексту в полі Знайти. Наприклад, з обраним параметром "З урахуванням регістру", пошук тексту “PrePress” не знайте такий текст, як “Prepress” або “PREPRESS.”

• **Лише ціле слово** Не знаходить цей текст, якщо він є частиною більшого слова. Наприклад, якщо ви шукаєте “any” як ціле слово, слово “many” знайдено не буде.

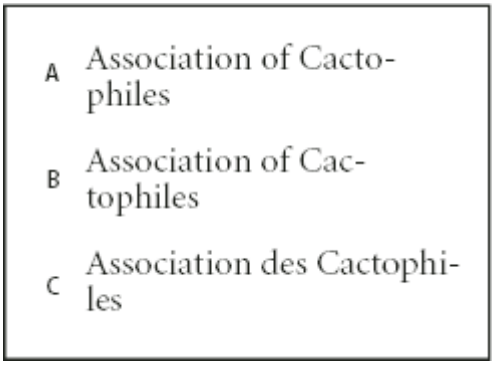
5 Клацніть "Далі", щоб розпочати пошук.

6 Клацніть одну з наступних кнопок:

Змінити	**Замінює знайдений текст на новий текст. Щоб повторити пошук, оберіть Знайте наступний.**
Змінити все	**Виконується пошук та заміна усіх знайдених екземплярів тексту.**
Знайти/змінити	**Заміняє знайдений текст на новий текст, потім шукає новий екземпляр цього тексту в документу.**

Установити мову тексту

Photoshop використовує словники для перевірки розстановки переносів. Мовні словники також використовуються для перевірки правопису. Кожний словник містить сотні тисяч слів зі стандартними переносами по складам. Ви можете призначити мову всьому документу або обраному тексту.



Приклади переносів для різних мов
A. *“Cactophiles” в американському варіанті англійської* ***B.*** *“Cactophiles” в британському варіанті англійської* ***C.*** *“Cactophiles” у французькій*

1 Зробіть одне з наступного:

- Що увести текст, використовуючи спеціальний мовний словник, оберіть цей словник зі спливного меню в лівому нижньому куті палітри Символ. Потім уведіть текст.
- Щоб змінити словник існуючого тексту, виділіть текст та оберіть словник зі спливного меню в лівому нижньому куті палітри Символ.

2 В палітрі Символ оберіть відповідний словник зі спливного меню в лівому нижньому куті палітри.

Примітка: *Якщо ви оберете текст на різних мовах або якщо текстовий шар містить різні мови, спливаюче меню на палітрі Символ буде заблоковане і відображуватиме слово "Багато".*

Зміна орієнтації текстового шару

Орієнтація текстового шару визначає напрямок рядків тексту по відношенню до вікна документа (для точкового тексту) або обмежувальної рамки (для тексту абзацу). Коли текстовий шар вертикальний, текст має напрямок уверх і вниз; коли текстовий шар горизонтальний, текст має напрямок зліва направо. Не плутайте орієнтацію текстового шару з напрямком символів в рядку тексту.

1 Виділіть текстовий шар у палітрі "Шари".

2 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть інструмент "Текст", та натисніть кнопку "Орієнтація тексту", яка знаходиться на панелі параметрів.
- Оберіть Шар > Текст > Горизонтальний, або оберіть Шар > Текст > Вертикальний.
- Оберіть Змінити орієнтацію тексту з меню палітри Символ.

Растеризувати текстові шари

Деякі команди та інструменти, наприклад, фільтрові ефекти та інструменти малювання, неможливо застосувати для текстових шарів. Ви повинні виконати растеризація перед застосуванням команди або використанням інструменту. *Растеризування* перетворює текстовий шар на звичайний шар, після цього його уміст шару неможливо редагувати як текст. Якщо ви оберете команду або інструмент, які потребують растеризації шару, з'явиться попереджуюче повідомлення. Деякі повідомлення містять кнопку OK, клацнувши яку ви можете растеризувати шар.

❖ Виділіть текстовий шар та оберіть Шар > Растеризувати > Текст.

Форматування символів

Про форматування символів

Ви можете установити атрибути тексту перед уведенням символів або зняти їх, щоб змінити вигляд виділених символів в текстовому шарі.

Перед тим, як ви зможете форматувати окремі символи, вам потрібно їх виділити. Ви можете виділити один символ, діапазон символів або усі символи шару.

Також див.

Інтервали між символами та рядками на сторінці 428

Форматування абзаців на сторінці 432

Виділіть символи

1 Оберіть інструмент "Горизонтальний текст" або інструмент "Вертикальний текст".

2 Оберіть текстовий шар в палітрі Шари або клацніть в наступному тексті, щоб автоматично обрати текстовий шар.

3 Поставте курсор на тексті, потім виконайте одну з таких дій:

- Потягніть, щоб обрати один або більше символів.
- Клацніть на тексті, потім клацніть, утримуючи Shift, щоб виділити діапазон символів.
- Виберіть Обрати > Усе, щоб виділити усі символи в цьому шарі.
- Двічі клацніть слово, щоб вибрати його. Двічі клацніть рядок, щоб вибрати його. Двічі клацніть абзац, щоб вибрати його. Клацніть п'ять разів будь-де в тексті, щоб обрати усі символи в обмежувальній рамці.
- Щоб використовувати клавіші зі стрілками для виділення символів, клацніть в тексті, потім, утримуючи натиснутою клавішу Shift, натисніть клавішу з правою або лівою стрілкою. Щоб використовувати клавіші для виділення слів, утримуйте натиснутими Shift+Ctrl (Windows) або Shift+Command (Mac OS) і натискайте клавіші з лівою або правою стрілками.

4 Щоб виділити усі символи шару без установлення точки вставки в тексті, оберіть текстовий шар з палітри Шари, потім двічі клацніть по значку тексту.

Важливо: *Виділення та форматування символів в текстовому шарі переводить інструмент Текст в режим редагування.*

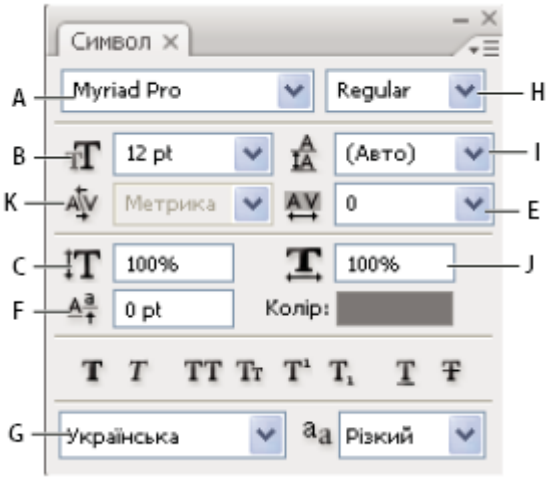
Огляд палітри Символ

Палітра Символ містить параметри для форматування символів Деякі параметри форматування також доступні на панелі налаштувань.

Ви можете відображувати палітру Символ, одним з наступних способів:

- Оберіть Вікно > Символ, або клацніть на вкладці палітри Символ, якщо палітра є видимою, але не активною.
- Виберіть інструмент "Текст" та натисніть кнопку "Палітра", що знаходиться на панелі параметрів.

Щоб установити параметр на палітрі Символ, оберіть значення зі спливаючого меню справа. Для параметрів з числовими значеннями ви також можете використовувати стрілки уверх та вниз, або ж ви можете редагувати значення прямо в текстовому полі. Якщо Ви вводите значення прямо у текстовому вікні, натисніть "Ввести" або "Назад", щоб призначити значення, Shift+Enter або Shift+Return, щоб призначити значення, а потім виділити щойно введене значення, або Tab, щоб застосувати значення та перейти до наступного текстового вікна на палітрі.



Палітра "Символ"
A. *Гарнітура:* ***B.*** *Розмір шрифту* ***C.*** *Вертикальна шкала* ***D.*** *Установити параметр Tsume* ***E.*** *Трекінг* ***F.*** *Зсув базової лінії* ***G.*** *Мова* ***Ж.*** *Начертання* ***I.*** *Інтерліньяж* ***J.*** *Горизонтальна шкала* ***K.*** *Кернінг*

Примітка: *Вам потрібно вибрати "Відображати параметри азійського шрифту" в налаштуваннях тексту, щоб параметр Установити Tsume відображався в палітрі Символ.*

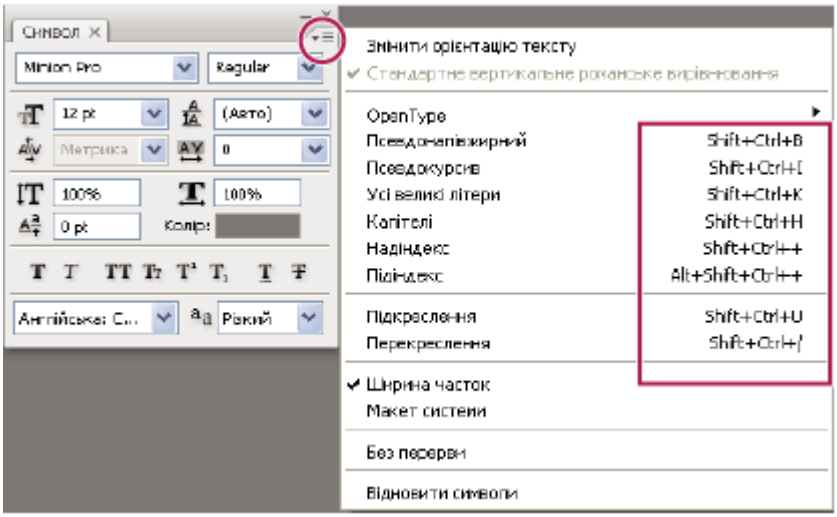
У меню палітри "Символ" ви маєте доступ до додаткових команд та параметрів. Клацніть на трикутникові у верхньому правому куті палітри, щоб скористатися цим меню.

Також див.

Палітри та меню на сторінці 21

Про динамічні комбінації клавіш

Динамічні комбінації клавіш - це комбінації клавіш, доступні лише тоді, коли ви вводите точковий текст або текст абзацу, коли текст виділений, або коли в тексті присутній значок у формі "I". Ви можете переглядати динамічні комбінації клавіш в меню палітри Символ, коли вони доступні. Динамічні комбінації клавіш доступні для таких параметрів тексту, як Псевдонапівжирний, Псевдокурсив, Усі великі, Усі малі, Надіндекс, Підіндекс та Перекреслення.



Динамічні комбінації клавіш з'являються на палітрі "Символ" лише тоді, коли ви вводите точковий текст або текст абзацу, коли текст виділений або коли в тексті присутній значок у формі "I".

Укажіть розмір тексту

Розмір тексту визначає, наскільки великим буде виглядати текст на зображенні.

Типовою одиницею вимірювання тексту є *пункти*. Один пункт PostScript дорівнює 1/72 дюйма в зображенні 72-ppi; однак, ви можете переключатися між визначеннями PostScript і традиційними визначеннями розміру пункту. Ви можете змінювати одиниці вимірювання за замовчуванням в області "Одиниці та лінійки" діалогового вікна "Налаштування".

Оберіть розмір тексту

❖ На палітрі "Символ" або на панелі параметрів уведіть або виберіть нове значення в полі "Розмір" .

Щоб використовувати альтернативні одиниці вимірювання, уведіть одиницю (дюйм, см, мм, пт, пікс або піка) після значення в полі Розмір.

Щоб змінити одиницю вимірювання тексту, оберіть Правка > Уподобання > Одиниці та Лінійки (Windows) або Photoshop > Уподобання > Одиниці та Лінійки (Mac OS) та оберіть одиницю вимірювання з меню Текст.

Визначте одиницю розміру пункту

1 Виберіть пункт меню "Правка" > Уподобання > Одиниці та Лінійки (Windows) або "Photoshop" > Уподобання > Одиниці та Лінійки (Mac OS).

2 Для Розмір пункту/піки оберіть значення з наступних параметрів:

PostScript (72 пункт/дюйм)	**Установлює розмір одиниці, що підходить для друку на пристрої PostScript.**
традиційна	**Використовує 72.27 пунктів на дюйм, це звичайне співвідношення для друку.**

3 Натисніть кнопку "OK".

Змінити колір тексту

Текст, що ви вводити автоматично має колір, установлений для переднього плану; однак, ви можете його змінити як перед, так і після введення тексту. Під час редагування існуючих текстових шарів, ви можете змінювати колір як окремих, виділених символів, так і всього шару.

❖ Зробіть одне з наступного:

- Клацніть у полі вибору кольору або на палітрі Символ, і оберіть колір, використовуючи Adobe Color Picker.
- Використовуйте комбінації клавіш для заливки. Для того, щоб виконати заливку кольором переднього плану, натисніть Alt+Backspace (Windows) або Option+Delete (Mac OS); щоб виконати заливку кольором заднього плану, натисніть Ctrl+Backspace (Windows) або Command+Delete (Mac OS).
- Застосуйте накладання стилю шару на текстовий шар, щоб накласти колір, градієнт або візерунок поверх існуючого кольору. Ви не можете застосувати накладання стилю шару вибірково, воно вплине на всі символи текстового шару.
- Клацніть на вікні вибору кольору переднього плану та оберіть колір, використовуючи Adobe Color Picker. Або, клацніть на кольорі на палітрі Колір, або на палітрі Зразки. Якщо ви використовуєте цей метод, щоб змінити колір існуючого текстового шару, ви повинні спочатку виділити символи на цьому шарі.

Також див.

Про ефекти і стилі шарів на сторінці 306

Змініть колір окремих букв

1. Оберіть інструмент "Горизонтальний текст" T .
2. На палітрі "Шари" виділіть шар, що містить текст.
3. У вікні документу оберіть символи, які ви бажаєте змінити.
4. На панелі налаштувань, що знаходиться вгорі робочої області, клацніть на зразку кольору.
5. На палітрі кольорів Adobe розташуйте діапазон кольорів за допомогою трикутних повзунків на смузі спектра, а потім клацніть потрібний колір на полі кольору. Виділений колір з'являється у верхній частині зразка кольорів в Adobe Color Picker. Початковий колір залишається у нижній частині.
6. Клацніть на "ОК". Новий колір замінить оригінальний колір в панелі налаштувань та в виділених символах.

   Примітка: *Ви не побачите новий колір символів, доки не знімете з них виділення або не виділите щось інше.*

Також див.

Уведення тексту на сторінці 413

Про форматування символів на сторінці 420

Підкресліть або перекресліть текст

Ви можете помістити лінію під горизонтальним текстом, або зліва від вертикального тексту. Ви також можете помістити лінію через горизонтальний або вертикальний текст. Лінія завжди має такий самий колір, що і колір тексту.

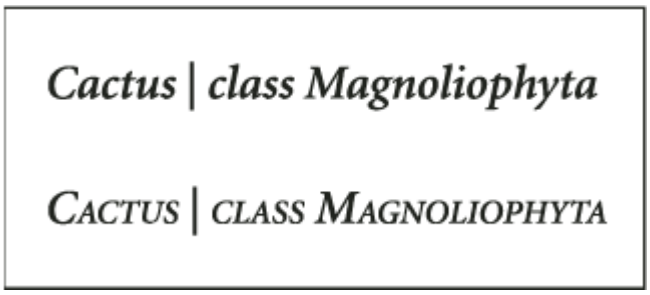
❖ Виділіть текст, який ви бажаєте підкреслити або перекреслити.

- Щоб підкреслити горизонтальний текст, клацніть кнопку "Підкреслити" T на палітрі "Символ".
- Щоб застосувати підкреслення зліва або справа вертикального тексту, оберіть Підкреслити зліва або Підкреслити справа з меню палітри Символ. Ви можете застосувати підкреслення зліва або справа, але не з обох боків. Галочка у полі означає, що даний параметр обрано.

  Примітка: *Параметри Підкреслити зліва або Підкреслити справа з'являються в палітрі Символ тільки тоді, коли обрано шар, що містить вертикальний текст. Під час роботи з вертикальним азійським шрифтом, ви можете додати підкреслення на будь-якій стороні тексту.*
- Щоб додати горизонтальну лінію через горизонтальний текст або вертикальну лінію через вертикальний текст, клацніть на кнопці "Перекреслити" T на палітрі "Символ". Ви також можете обрати Перекреслити з меню палітри Символ.

Застосуйте усі великі або малі великі

Ви можете вводити або перетворювати текст великим регістром, як усіма великими, так і малими великими. Коли ви форматуєте текст як малі великі літери, Photoshop автоматично використовує малі великі символи, розроблені як частина даного шрифту, якщо така можливість доступна. Якщо шрифт не містить маленькі великі, Photoshop створює псевдо малі великі символи.



Звичайні букви великим регістром (верхнім) у порівнянні з буквами малим регістром (нижнім)

1 Виділіть текст, який ви бажаєте змінити.

2 Зробіть одне з наступного:

- Клацніть на кнопці "Усі великі" TT або на кнопці "Малі великі" Tт на палітрі "Символ".
- Оберіть Усі великі або Малі великі з меню палітри Символ. Галочка у полі означає, що даний параметр обрано.

Зробіть символи надіндексом або підіндексом

Текст у *надіндексі* та *підіндексі* (також називається *верхній* та *нижній* текст) - це текст зменшеного розміру, що піднімається або опускається по відношенню до базової лінії шрифту. Якщо шрифт не містить символи надіндексу або підіндексу, Photoshop створює псевдо символи надіндексу та підіндексу.

1 Виділіть текст, який ви бажаєте змінити.

2 Зробіть одне з наступного:

- Клацніть на кнопці "Надіндекс" T^1 або на кнопці "Підіндекс" T_1 на палітрі "Символ".
- Оберіть Надіндекс або Підіндекс з меню палітри Символ. Галочка у полі означає, що даний параметр обрано.

Шрифти

Про шрифти

Шрифт - це повний набір символів - букв, чисел та символів - що мають однакову товщину, ширину та стиль, наприклад, шрифт Adobe Garamond Bold розміром 10-пунктів.

Гарнітури(що також називаються *гарнітурами шрифтів* або *сімействами шрифтів*) є наборами шрифтів, що мають подібний вигляд, і вони розробляються, аби використовуватися разом, наприклад, Adobe Garamond.

Стиль тексту - це версія варіанту окремого шрифту в гарнітурі. Зазвичай, *Roman* або *Plain* (дійсна назва є різною в різних гарнітурах) - це базовий шрифт, що може містити такі текстові стилі, як звичайний, жирний, напівжирний, курсив, та жирний курсив. Якщо в шрифті немає потрібного вам стилю, ви можете застосувати *псевдо* стилі—змодельовані версії таких стилів як жирний, курсив, надіндекс, підіндекс, усі великі та маленькі великі.

Гарнітури містять багато символів, крім тих, що є на клавіатурі. В залежності від шрифту, ці символи можуть містити лігатури, дроби, каліграфічні накреслення, орнаменти, числа та стилістичні альтернативи, символи надіндексу та підіндексу, символи старого стилю та контурні фігури. *Гліф* - це специфічна форма символу. Наприклад, в деяких шрифтах, велика літера A завжди присутня в декількох варіантах, наприклад, у каліграфічному накресленні та накресленні малими великими.

На додаток до установлених у вашій системі шрифтів, ви також можете використовувати шрифти, установлені в цих теках:

Windows Program Files/Common Files/Adobe/Fonts

Mac OS Library/Application Support/Adobe/Fonts

Якщо ви установите шрифти Type 1, TrueType, OpenType, або CID у теку local Fonts, то ці шрифти будуть з'являтися тільки в програмах Adobe.

Також див.

шрифти OpenType на сторінці 426

Про відсутні шрифти та захист гліфу на сторінці 426

Попередній перегляд шрифтів

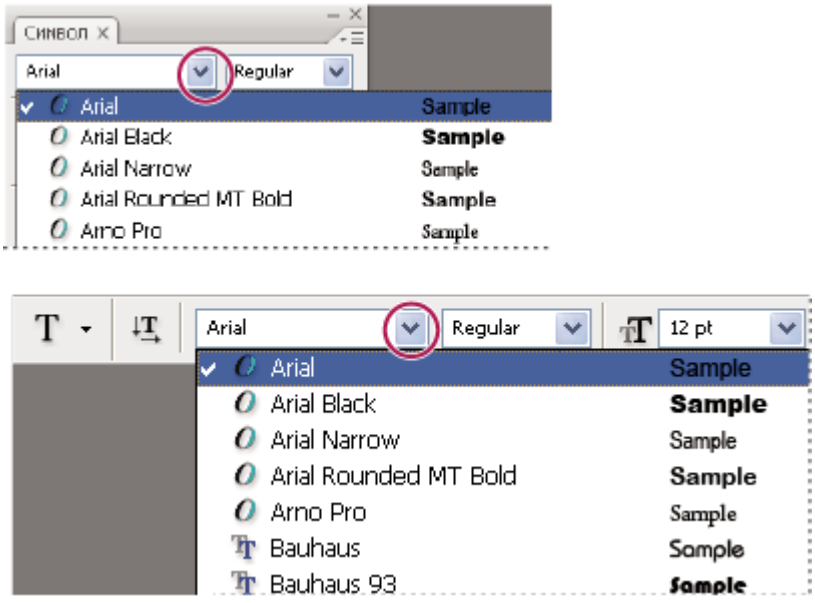
Ви можете переглядати зразки шрифту в сімействі шрифтів і меню стилю шрифтів на панелі Символ та в інших областях програми, де можна обирати шрифти. Наступні значки використовуються для того, щоб позначати різні види шрифтів:

- OpenType
- Type 1
- TrueType
- Multiple Master

Ви можете вимкнути можливість попереднього перегляду або змінити розмір пункту назв шрифтів в уподобаннях тексту.

Оберіть сімейство шрифтів та стиль

1 Оберіть сімейство шрифтів з меню Гарнітура на палітрі Символ або на панелі параметрів. Якщо на вашому комп'ютері установлено більше однієї копії шрифту, за назвою буде абревіатура: (T1) для Type 1, (TT) для TrueType, або (OT) для OpenType.



Меню гарнітури як на палітрі Символ, так і на панелі параметрів, містить попередній перегляд доступних шрифтів.

Ви можете обрати гарнітуру та стиль, увівши його назву в текстове поле. Коли ви будете вводити текст, з'явиться назва першого шрифту або стилю, що починається на цю літеру. Продовжуйте вводити, доки не з'явиться правильний шрифт або стиль.

2 Щоб вибрати стиль шрифту, виконайте одну з таких дій:

- Оберіть стиль шрифту з меню Стиль шрифту на палітрі Символ або на панелі параметрів.
- Якщо обрана вами гарнітура не містить курсив або жирний стиль, клацніть на кнопці "Псевдо жирний" **T** або на кнопці "Псевдо курсив" *T* на палітрі "Символ", щоб застосувати змодельований стиль. Або, оберіть Псевдо жирний або Псевдо курсив з меню палітри Символ.
- Використовуйте динамічні комбінації клавіш. Динамічні комбінації клавіш - це комбінації клавіш, доступні (тільки в режимі для редагування) для таких параметрів тексту, як Псевдонапівжирний, Псевдокурсив, Усі великі, Усі малі, Надіндекс, Підіндекс та Перекреслення.

  Примітка: *Ви не можете застосувати форматування Псевдо жирний до деформованого тексту.*

Змініть шрифт на багатьох шарах

1 На панелі "Шари" виділіть текстові шари, які бажаєте змінити.

2 На палітрі Символ оберіть характеристики тексту зі спливаючих меню.

Про відсутні шрифти та захист гліфів

Якщо в документі використовуються шрифти, що не встановлені у вашій системі, ви побачите повідомлення при його відкритті. Photoshop вказує які шрифти відсутні та заміняє відсутні шрифти доступними шрифтами. Коли це стається, ви можете виділити текст та застосувати будь-який інший шрифт.

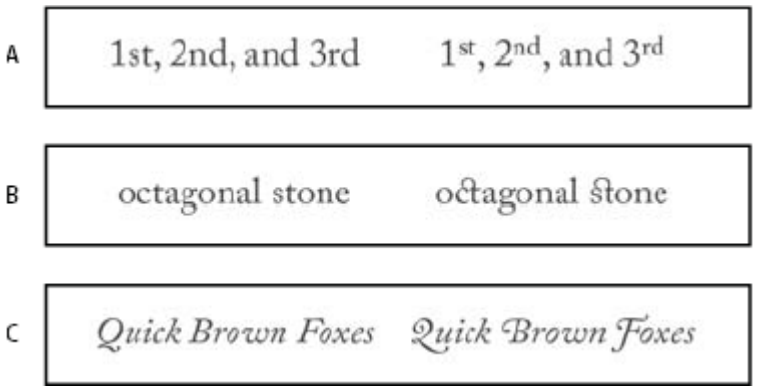
Захист гліфу захищає від неправильних, нечитабельних символів, котрі з'являються, коли ви вводите текст не латиницею (наприклад, японською або кирилицею), коли обрано латинський шрифт. За замовчуванням, Photoshop встановлює захист гліфу, автоматично вибираючи потрібний шрифт. Щоб вимкнути захист гліфу, зніміть виділення з Увімкнути захист від відсутнього гліфу в уподобаннях тексту.

шрифти OpenType

Шрифти OpenType використовують один файл зі шрифтами для комп'ютерів з Windows® та Macintosh®, щоб ви могли переміщати файли з однієї платформи на іншу, не хвилюючись про заміщення шрифтів та інші проблеми, щоб можуть спричинити перекомпонування тексту. Вони можуть містити певні функції, наприклад, зразки та додаткові лігатури, які є недоступними в поточних шрифтах PostScript та TrueType.

Шрифти OpenType відображаються значком **O**.

Під час роботи зі шрифтом OpenType ви можете автоматично замістити варіанти накреслення гліфів, наприклад, лігатури, невеликі великі літери, дріб та пропорційні фігури старих стилів у вашому тексті.



Постійні (зліва) шрифти та шрифти OpenType (справа)
A. *Перераховувані типи* ***B.*** *Додаткові лігатури* ***C.*** *Каліграфічні накреслення*

Шрифти OpenType можуть включати розширених набір символів та можливості символів, щоб забезпечити багатшу лінгвістичну підтримку та додатковий типографічний контроль. Шрифти OpenType з Adobe, що містять підтримку для мов Центральної Європи (CE) та містять слово “Pro,”як частину назви шрифту у меню шрифтів програми. Шрифти OpenType, що не містять підтримки Центральноєвропейских мов, помічені як "Стандартні"

та мають суфікс “Std”. Усі шрифти OpenType також можуть бути встановлені та використовуватися разом зі шрифтами PostScript Type 1 та TrueType.

Детальнішу інформацію про шрифти OpenType можна знайти за адресою www.adobe.com/go/opentype_ua.

Застосувати функції OpenType

1 Переконайтеся, що ви обрали шрифт OpenType, коли ви використовуєте інструмент Текст. Якщо ви не виділили ніякого тексту, параметри застосуються до наступного створеного тексту.

2 З меню палітри Символ оберіть одне наступного з підменю OpenType:

Стандартні лігатури	**типографські заміни деяким парам символів, наприклад, fi, fl, ff, ffi, та ffl.**  ***Уводьте текст з обраними та не обраними Стандартними лігатурами та Додатковими лігатурами***
Контекстні альтернативи	**Це альтернативні символи, що містяться в деяких гарнітурах для кращого суміщення. Наприклад, коли використовується шрифт Caflisch Script Pro з увімкненими альтернативними символами, пара літер “bl” в слові “bloom” суміщається, завдяки цьому, текст виглядає більш природно.**
Додаткові лігатури	**Це символи типографської заміни для таких пар літер, як ct, st, та ft.** ***Примітка: Незважаючи на те, що символи в лігатурах здаються з'єднаними, їх можна редагувати окремо, а також вони сприймаються коректно під час перевірки правопису.***
Каліграфічне накреслення	**Заміняє *каліграфічні гліфи*, стилізовані літери з подовженими штрихами (зі збільшеними завитушками).**
Старий стиль	**Це числа, коротші за звичайні чиста, з деякими числами старого стилю опущені нижче базової лінії шрифту.**
Стилістичні варіанти накреслення	**Форматує стилізовані символи для створення естетичного ефекту.**
Відмінності назв	**Форматує символи (зазвичай верхнього регістру), розроблені для використання у надписах великого розміру, наприклад, у назвах.**

Орнаменти	**Це - методи, які додають особистий підпис до гарнітури і можуть використовуватися для декорування сторінки, позначення початку абзацу, розділення текстових блоків або для створення розмежувань.**
Перераховувані типи	**Автоматично форматує порядкові номери (наприклад 1ий та 2ий) з використанням символів надіндексу. Такі символи, як надіндекси в словах іспанською мовою *segunda* та *segundo* (2ª та 2º), також форматуються належним чином.**
Дроби	**Автоматично форматує дроби; числа, розділені символом слеш (наприклад, 1/2), перетворюються на дроби (наприклад ½).** ***Ви не маєте можливість попереднього перегляду таких можливостей OpenType, як контекстні альтернативи, лігатури та гліфи в Photoshop до того, як ви їх застосуєте. Однак, ви можете переглядати та застосовувати можливості OpenType, використовуючи палітру гліфів Adobe Illustrator. Скопіюйте та вставте ваш текстів в Adobe Illustrator та скористайтеся палітрою Гліфи, щоб переглянути та застосувати можливості OpenType. Потім ви можете вставити текст назад в Photoshop.*** **За інструкціями з використання гліфів у Adobe Illustrator зверніться до www.adobe.com/go/learn_ps_viewglyphsai_ua.**

Також див.

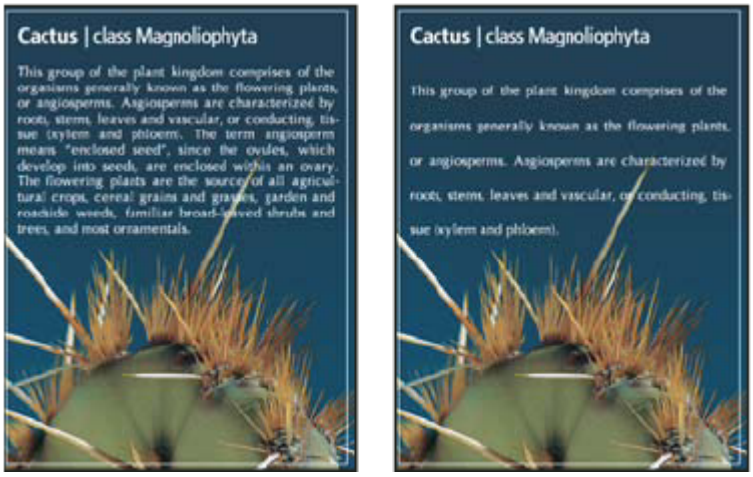
Установіть атрибути азійського шрифту OpenType на сторінці 446

Інтервал між символами та рядками

Встановити інтерліньяж

Вертикальний простір між рядками тексту називається *інтерліньяжем* (рифмується з *ковзанням*). Для тексту латиницею інтерліньяж вимірюється від базової лінії одного рядку тексту до базової лінії рядку тексту, що знаходиться вище. *Базова лінія* — це невидима лінія, на яку спирається більшість літер. Ви можете застосувати більше одного значення інтерліньяжу в одному абзаці; однак, найбільше значення інтерліньяжу в рядку визначає значення інтерліньяжу для всього цього рядка.

Примітка: *Під час роботи з горизонтальним азійським шрифтом, ви можете указувати спосіб вимірювання інтерліньяжу, або від базової лінії, або від вершини одного рядка до вершині другого рядка.*



Шрифт п'ять пунктів з інтерліньяжем 6 пунктів (зліва) та інтерліньяжем 12 пунктів (справа).

Також див.

Про Азійський шрифт на сторінці 444

Встановити інтерліньяж

1. Виділіть символи, який ви бажаєте змінити. Якщо ви не виділили ніякого тексту, нове значення інтерліньяжу застосується до наступного створеного тексту.
2. Установіть значення інтерліньяжу у палітрі Символ.

Змініть процент інтерліньяжу, що встановлений за замовчуванням

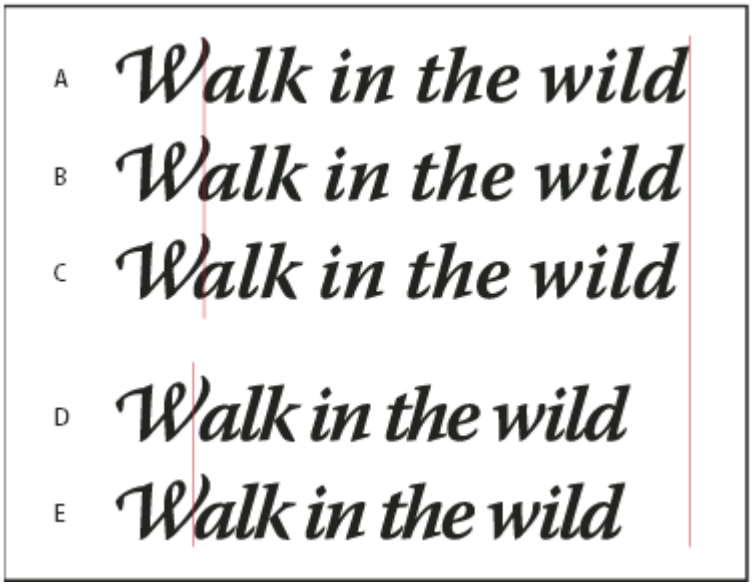
1. Виберіть "Вирівнювання по ширині" у меню "Палітри абзацу".
2. Для автоматичного інтерліньяжу уведіть новий процент за замовчуванням.

Кернінг та трекінг

Кернінг - це процес збільшення або зменшення простору між конкретними парами символів. *Трекінг* - це процес розширення або звуження простору між символами у виділеному тексті або в цілому текстовому блоці.

Ви можете застосовувати кернінг автоматично, використовуючи метричний кернінг або оптичний кернінг. *Метричний кернінг* (також називається *Автоматичний кернінг*) використовує кернінгові пари, що містяться в більшості шрифтів. Кернінгові пари містять інформація про простір між конкретними парами літер. Деякі з них: LA, P., To, Tr, Ta, Tu, Te, Ty, Wa, WA, We, Wo, Ya, та Yo. Метричний кернінг установлений за замовчуванням, таким чином, конкретні пари автоматично змінюються, коли ви імпортуєте текст.

В деяких шрифтах використовуються стійкі специфікації кернінгових пар. Однак, якщо шрифт містить тільки мінімум кернінгових пар, або взагалі їх не містить, або якщо ви використовуєте два різних шрифти або розміри в одному або більше слові, можливо, ви захочете скористатися параметром *оптичний кернінг*. Оптичний кернінг налаштовує проміжки між суміжними символами на основі їхніх форм.



Параметри кернінгу та трекінгу
***A.** Оригінальний текст **B.** Текст з оптичним кернінгом **C.** Текст із кернінгом, зробленим вручну, між W та a **D.** Текст із трекінгом **E.** Кумулятивний кернінг і трекінг*

Ви також можете використовувати *ручний кернінг*, що є ідеальним для налаштовування простору між двома літерами. Трекінг та кернінг вручну є кумулятивними, тому ви можете спочатку налаштувати конкретні пари літер, а потім звузити або розширити блоки тексту, при цьому відносний кернінг цих пар літер залишиться незмінним.

Коли ви клацнете, щоб розмістити точку вставки між двома літерами, значення кернінгу з'являться в панелі Символ. Подібним чином, якщо ви оберете слово або відрізок тексту, значення трекінгу з'являться в панелі Символ.

Як трекінг, так і кернінг вимірюються в 1/1000 em, ця одиниця виміру є відносною до розміру конкретного тексту. В шрифті, розміром 6 пунктів, 1 em дорівнює 6-м пунктам; в шрифті, розміром 10 пунктів, 1 em дорівнює 10-м пунктам Кернінг та трекінг є строго пропорційними до розміру конкретного тексту.

***Примітка:** Значення кернінгу та трекінгу впливають на текст японською мовою, але зазвичай ці параметри використовуються, щоб налаштовувати aki в латинських символах.*

Налаштувати кернінг

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб використати вбудовану кернінгову інформацію до виділених символів, оберіть значення Метричний для параметру Кернінг в панелі Символ.
- Для того, щоб автоматично налаштувати проміжки між виділеними символами на основі їхніх фігур, оберіть Оптичний для параметру Кернінг в панелі Символ.
- Щоб налаштувати кернінг вручну, установіть точку вставки між двома символами та установіть потрібне значення для параметру Кернінг в панелі Символ. (Зауважте, що якщо виділено відрізок тексту, ви не можете налаштувати кернінг вручну. Замість цього використайте трекінг).

  Натисніть Alt+Ліва/Права стрілка (Windows) або Option+Ліва/Права стрілка (Mac OS), щоб зменшити або збільшити кернінг між двома символами.
- Щоб вимкнути кернінг для виділених символів, установіть значення 0 (нуль) для параметру Кернінг в панелі Символ.

Налаштувати трекінг

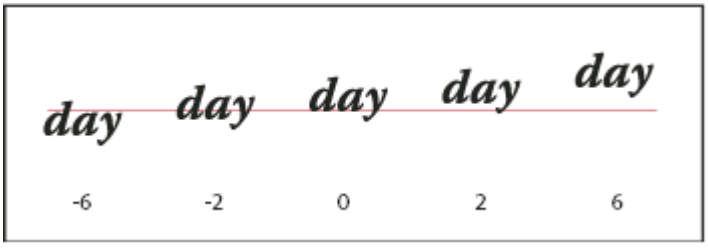
1. Виберіть діапазон символів або об'єкт тексту, який ви бажаєте налаштувати.
2. Установіть значення трекінгу у палітрі Символ.

Відхилення від базової лінії

Використовуйте "Відхилення від базової лінії", щоб перемістити виділені символи вверх або вниз відносно базової лінії оточуючого тексту. Відхилення від базової лінії зручно використовувати під час ручного набору дробу або налаштування позиції шрифту у фотографії.

1 Виділіть символи або текстові об'єкти, які необхідно змінити. Якщо ви не виділили будь-який текст, відхилення застосовується до нового створеного вами тексту.

2 Установіть параметр "Відхилення від базової лінії" на панелі "Символ". Додатні значення переміщують базову лінії символу вище базової лінії решти рядка; негативні - нижче.



Текст з різними значеннями відхилення від базової лінії

Увімкнення або вимкнення ширини дробових символів

За замовчуванням програма використовує *ширину дробових символів* між символами. Це означає, що інтервали між символами різні, а іноді використовується дріб лише цілих пікселів.

у більшості випадків ширина дробових символів забезпечує найкращі інтервали для вигляду тексту та читабельність. Однак для тексту малого розміру (менш ніж 20 точок), що відображається онлайн, ширина дробових символів може спричинити одночасний запуск або появу надлишкового інтервалу, що затрудняє читання.

Вимикайте ширину дробових символів, якщо необхідно зафіксувати текстовий інтервал у піксельних приростах та запобігти одночасному запуску невеликого тексту. Параметр ширини дробових символів застосовується до усіх символів на текстовому шарі - ви не можете налаштувати параметр для виділених символів.

❖ Виконайте будь-що з наведеного нижче:

- Щоб налаштувати текстові пробіли для усього документу у піксельних приростах, оберіть "Макет системи" у меню панелі "Символ".
- Для повторного призначення ширини дробових символів оберіть "Дробова ширина" у меню панелі "Символ".

Масштабування та поворот тексту

Налаштування масштабу тексту

Ви можете вказати пропорції між висотою та шириною тексту відносно вихідної ширини та висоти символів. Немасштабовані символи має значення 100%. Деякі сімейства шрифтів включають істинний *розширений шрифт*, що оформлений у горизонтальний розворот, більший за звичайний стиль шрифту. Масштабування деформує текст, щоб у основних параметрах використовувався шрифт, оформлений як стиснений або розширений, якщо такий є у наявності.

1 Виділіть символи або текстові об'єкти, які необхідно змінити. Якщо ви не виділили ніякого тексту, масштаб застосовується до нового створеного вами тексту.

2 Установіть параметр "Масштаб по вертикалі" або параметр "Масштаб по горизонталі" на панелі "Символ".

Поверніть текст

❖ Зробіть наступне:

- Щоб повернути текст, оберіть текстовий шар і скористайтеся будь-якою командою для обертання тексту або командою Вільне трансформування. Для тексту абзацу, ви також можете виділити обмежувальну рамку та скористатися мітками-маніпуляторами, щоб виконати обертання тексту вручну.
- Щоб обернути декілька символів у вертикальному азійському тексті, скористайтеся tate-chu-yoko.

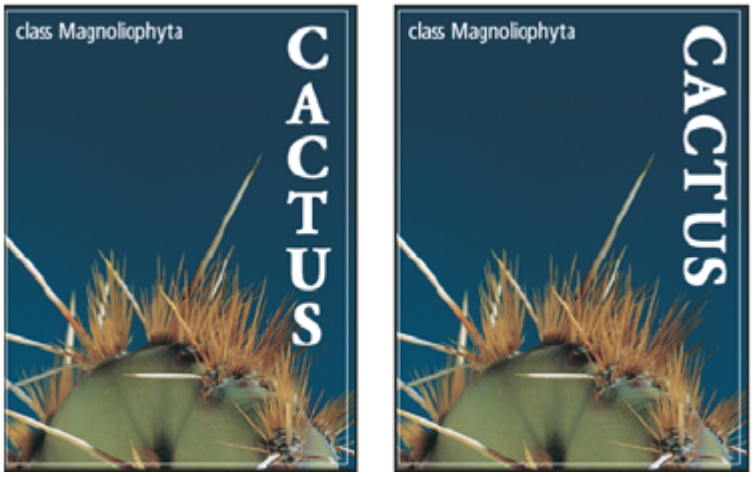
Також див.

Використовуйте Tate-chu-yoko на сторінці 445

Застосування трансформацій на сторінці 218

Переверніть символи у вертикальному тексті

Під час роботи з вертикальним текстом, Ви можете змінювати напрямок символів на 90°. Перевернуті символи перетворюються на вертикальні, неперевернуті символи - на горизонтальні (перпендикулярно до лінії тексту).



Вихідний текст (зліва) та текст без вертикального обертання (справа)

1. Виберіть вертикальний текст, який необхідно перевернути або навпаки.
2. Виберіть "Стандартне вирівнювання по вертикалі для латини" в меню "Палітри символів". Галочка у полі означає, що даний параметр обрано.

   Примітка: *Ви не можете перевертати двохбайтові символи (символи у повну ширину доступні лише у китайському, японському та корейському шрифтах). Будь-які двохбайтові символи у вибраному діапазоні не будуть обертатися.*

Форматування абзаців

Форматувати абзаци

У простому тексті кожний рядок представляє собою окремий абзац. У абзацному тексті кожний абзац може містити декілька рядків, в залежності від розмірів віконця.

Ви можете вибрати абзаци, а потім скористатися палітрою "Абзац", щоб налаштувати параметри форматування для окремого абзацу, декількох абзаців або для усіх абзаців у текстовому шарі.

❖ Оберіть інструмент "Горизонтальний текст" T або інструмент "Вертикальний текст" T.

- Щоб застосувати форматування до окремого абзацу, натисніть на цей абзац.
- Щоб застосувати форматування до декількох абзаців, виберіть їх з абзацного діапазону.
- Щоб застосувати форматування до усіх абзаців у шарі, виберіть текстовий шар на палітрі "Шари".

Також див.

Форматування символів на сторінці 420

Інтервали між символами та рядками на сторінці 428

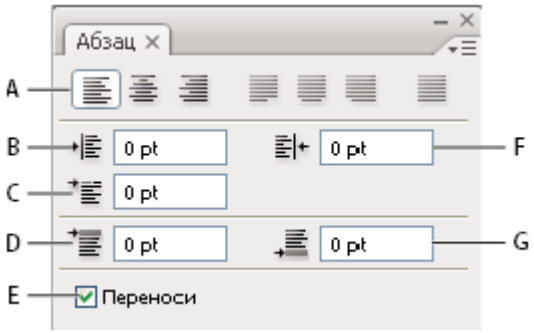
Масштабування та поворот тексту на сторінці 431

Редагування тексту на сторінці 416

Перегляд палітри "Абзац"

Скористайтеся палітрою "Абзац", щоб змінити параметри форматування стовпців та абзаців. Щоб відобразити палітру, виберіть "Вікно > Абзац" або натисніть на вкладку палітри "Абзац", якщо палітра видима, але не активована. Ви також можете вибрати інструмент для тексту та натиснути на кнопку "Палітра" на панелі параметрів.

Щоб налаштувати параметри за допомогою числових значень на палітрі "Абзац", Ви можете скористатися стрілками вгору або вниз, або ввести значення прямо у текстовому вікні. Якщо ви вводите значення прямо у текстовому вікні, натисніть "Enter" або "Return" для застосування значення, Shift+Enter або Shift+Return для того, аби призначити та виділити щойно введене значення, або "Tab", щоб задати значення та перейти до наступного текстового вікна на палітрі.



Палітра "Абзац"
***A.** Вирівнювання тексту **B.** Відступ ліворуч **C.** Відступ першого рядка зліва **D.** Інтервал перед абзацом: **E.** Переноси **F.** Відступ справа **G.** Інтервал після абзацу*

У меню палітри "Абзац" ви маєте доступ до додаткових команд та параметрів. Клацніть на трикутнику у верхньому правому куті палітри, аби скористатися цим меню. Якщо палітра закріплена, натисніть на трикутник на вкладці палітри.

Вказати вирівнювання

Ви можете *вирівняти* текст по одному краю абзацу (по лівому, по центру або по правому для горизонтального тексту; по верхньому, по центру або по нижньому для вертикального тексту). Параметри вирівнювання доступні лише для тексту з абзацами.

1 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть текстовий шар, якщо необхідно охопити усі абзаци у текстовому шарі.
- Виберіть абзаци, які необхідно охопити.

2 На палітрі "Абзац" або лінійці параметрів натисніть на параметр вирівнювання.

Параметри для горизонтального тексту:

Вирівняти текст ліворуч	**Вирівнює текст по лівому краю, залишаючи правий край абзацу нерівним.**
Центрувати текст	**Вирівнює текст по центру, залишаючи обидва краї абзацу нерівними.**

Вирівнювання тексту вправо	**Вирівнює текст по правому краю, залишаючи лівий край абзацу нерівним.**

Параметри для вертикального тексту:

Вирівнювання тексту по верхньому краю	**Вирівнює текст по верхньому краю, залишаючи нижній край абзацу нерівним.**
Центрувати текст	**Вирівнює текст по центру, залишаючи верхній та нижній краї абзацу нерівними.**
Нижнє вирівнювання тексту	**Вирівнює текст по нижньому краю, залишаючи верхній край абзацу нерівним.**

Вкажіть вирівнювання для тексту абзацу

Текст вважається *вирівняним по ширині*, якщо він вирівняний з обох країв. Можна вибрати вирівнювання усього тексту у абзаці, окрім останнього рядка, або можна вирівняти текст включно з останнім рядком. Налаштування, які Ви вибрали для вирівнювання, впливають на інтервал між рядками по горизонталі та на естетичний вигляд тексту на сторінці. Параметри вирівнювання доступні лише для тексту абзаців та визначають інтервал між словами, літерами та гліфами. Налаштування вирівнювання по ширині можуть застосовуватися лише до латинських символів; двохбайтові символи у китайському, японському та корейському шрифтах не охоплюються цими параметрами.

1 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть текстовий шар, якщо необхідно охопити усі абзаци у цьому текстовому шарі.
- Виберіть абзаци, які необхідно охопити.

2 На палітрі "Абзац" натисніть на параметр вирівнювання по ширині.

Параметри для горизонтального тексту:

Вирівнювання останнього за лівим краєм	**Вирівнює усі рядки, крім останнього, який вирівняно по лівому краю.**
Вирівнювання останнього за центром	**Вирівнює усі рядки, крім останнього, який вирівняно по центру.**
Вирівнювання останнього за правим краєм	**Вирівнює усі рядки, крім останнього, який вирівняно по лівому краю.**
Вирівняти усі	**Вирівнює усі рядки з останнім включно, який вирівнюється автоматично.**

Параметри для вертикального тексту:

Вирівнювання останнього за верхнім краєм	**Вирівнює усі рядки, крім останнього, який вирівняно по верхньому краю.**
Вирівнювання останнього за центром	**Вирівнює по ширині усі рядки, крім останнього, який вирівнюється по центру.**
Вирівнювання останнього за нижнім краєм	**Вирівнює усі рядки, крім останнього, який вирівняно по нижньому краю.**
Вирівняти усі по ширині	**Вирівнює усі рядки з останнім включно, який вирівнюється автоматично.** ***Примітка: Вирівнювання по ширині (по правому краю, по центру, по лівому краю та вирівнювання все по ширині) для тексту на контурі починається від точки введення та закінчується вкінці контуру.***

Налаштуйте інтервал між словами та літерами у вирівняному тексті

Ви з точністю можете контролювати, як Photoshop встановлює інтервали між літерами та словами та масштабує символи. Налаштування пробілу особливо підходить для вирівняного тексту, хоча Ви також можете налаштувати інтервал для нього.

1 Виберіть абзаци, які необхідно охопити, або виберіть текстовий шар, якщо необхідно охопити усі абзаци у цьому текстовому шарі.

2 Виберіть "Вирівнювання по ширині" у меню палітри "Абзац".

3 Введіть значення для інтервалу між словами, літерами та гліфами. Максимальне та мінімальне значення визначає діапазон допустимого інтервалу лише для вирівняних абзаців. Значення "За бажанням" визначає довільний інтервал для вирівняних та невирівняних абзаців:

Інтервал між словами	**Інтервал між словами в результаті натискання клавіші Spacebar. Значення інтервалу між словами можуть знаходитися в діапазоні від 0% до 1000%, при 100% між словами не додається жоден інтервал.**
Міжлітерний інтервал	**Відстань між літерами, включаючи значення кернінгу та трекінгу. Значення інтервалу між літерами може знаходитися в діапазоні від - 100% до 500%; при 0% між літерами не додається жоден інтервал, при інтервалі між літерами 100% уся ширина інтервалу додається між літерами.**
Інтервал між гліфами	**Ширина символів (*гліф* представляє собою будь-який символ шрифту). Значення інтервалу між гліфами можуть знаходитися в діапазоні від 50% до 200%, при 100% висота символів не масштабується.** ***Параметри інтервалу завжди застосовуються до усього абзацу. Щоб налаштувати інтервал у декількох символах, а не у всьому тексті, скористайтеся параметром "Трекінг".***

Також див.

Встановити інтерліньяж на сторінці 428

Абзаци з відступом

Відступ визначає величину інтервалу між текстом та обмежувальною рамкою або рядком, у якому цей текст міститься. Відступ охоплює лише вибрані абзаци або усі абзаци, таким чином Ви легко можете налаштувати відступи різних розмірів для абзаців.

1 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть текстовий шар, якщо необхідно охопити усі абзаци у цьому текстовому шарі.
- Виберіть абзаци, які необхідно охопити.

2 На палітрі "Абзац" введіть значення для параметра відступу:

Відступ від лівого поля	**Встановлює відступ по лівому краю абзацу. Для вертикального тексту цей параметр контролює відступ від верхнього краю абзацу.**
Відступ від правого поля	**Встановлює відступ по правому краю абзацу. Для вертикального тексту цей параметр контролює відступ від нижнього краю абзацу.**

Уступ першого рядка	**Здійснює відступ лише першого рядка абзацу. Для горизонтального тексту відступ першого рядку відноситься до лівого відступу; для вертикального тексту відступ першого рядка - до верхнього відступу. Щоб налаштувати від'ємний відступ першого рядка, введіть від'ємне значення.**

Налаштуйте інтервал між абзацами

1 Виберіть абзаци, які необхідно охопити, або виберіть текстовий шар, якщо необхідно охопити усі абзаци у цьому текстовому шарі. Якщо Ви не розмістите курсор над абзацом або не виберете текстовий шар, налаштування буде застосоване до наступного тексту.

2 На палітрі "Абзац" настройте значення для "Додати інтервал перед абзацом" та "Додати інтервал після абзацу".

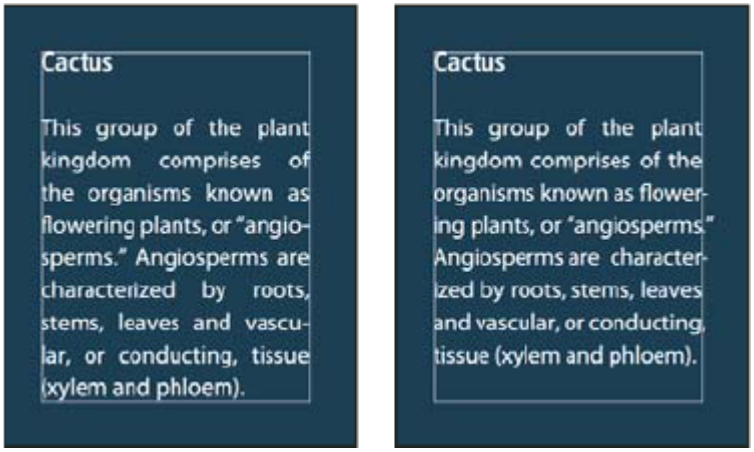
Також див.

Встановити інтерліньяж на сторінці 428

Вкажіть висячі розділові знаки для латинських шрифтів

Висяча пунктуація контролює вирівнювання розділових знаків для зазначеного абзацу. Якщо включено "Висячі розділові знаки", наступні символи з'являться за межами полів: одинарні лапки, подвійні лапки, апострофи, коми, крапки, дефіси, довгі тире, короткі тире, двокрапки та крапки з комою. Коли після пунктуаційних символів є лапки, обидва символи стають висячими.

Пам'ятайте, що вирівнювання абзаців визначає поле, від якого розділові знаки будуть висячими. Для вирівняних з лівого або правого краю абзаців, розділові знаки розташовуються за лівим та правим полями відповідно. Для вирівняних з верхнього або нижнього краю абзаців, розділові знаки розташовуються за верхнім та нижнім полями відповідно. Для абзаців, вирівняних по центру або по ширині, розділові знаки розташовуються за обома полями.



Абзаци без висячих розділових знаків (зліва) відповідають абзацам з висячими розділовими знаками (справа)

1 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть текстовий шар, якщо необхідно охопити усі абзаци у цьому текстовому шарі.
- Виберіть абзаци, які необхідно охопити.

2 Виберіть "Висячі розділові знаки" з меню палітри "Абзац". Галочка у полі означає, що даний параметр обрано.

Примітка: *Двохбайтові розділові знаки, доступні у китайському, японському та корейському шрифтах у вибраному діапазоні, не стануть висячими, якщо застосовувати "Висячі розділові знаки". Замість цієї команди скористайтеся "Burasagari Standard" або "Burasagari Strong". Ці елементи доступні у тому разі, якщо вибрано "Відображати параметри азійського шрифту" у параметрах "Текст".*

Також див.

Вкажіть параметри бурасагарі на сторінці 451

Відобразіть та встановіть параметри Азіатського тексту на сторінці 444

Налаштуйте автоматичну розстановку переносів

Налаштування, які Ви вибрали для розстановки переносів, впливають на інтервал між рядками по горизонталі та на естетичний вигляд тексту на сторінці. Параметри розстановки переносів визначають, чи можуть слова переноситися та, у випадку, якщо можуть, то у яких саме.

1 Щоб застосувати автоматичну розстановку переносів, зробіть одну з наступних дій:

- Щоб увімкнути або вимкнути автоматичну розстановку переносів, виберіть або зніміть виділення параметру "Розставити переноси" на панелі "Абзац".
- Щоб застосувати розстановку переносів до зазначених абзаців, у першу чергу, виберіть лише ті абзаци, які Ви бажаєте охопити.
- Щоб вибрати словник для розстановки переносів, виберіть мову у меню "Мова" у нижній частині панелі "Символ".

2 Щоб вказати параметри, виберіть "Розстановка переносів" у панелі меню "Абзац" та зазначте наступні параметри:

Слова, довші за _ літери	**Зазначає мінімальну кількість символів слів з переносами.**
Після першої _ літери та перед останньою _ літерою	**Зазначає мінімальну кількість символів у початку та наприкінці слова, яке може переноситися. Наприклад, якщо вказати для цих значень число 3, слово ароматний буде перенесено як аро- матний замість а- роматний або аромат- ний.**
Ліміт дефісів	**Вказує максимальну кількість послідовних рядків, у яких можлива розстановка переносів.**
Зона переносу	**Зазначає відстань від правого краю абзацу, розмежовуючи частину рядка, у якій заборонено розстановку переносів. Параметр 0 дозволяє розстановку усіх переносів. Цей параметр застосовується лише у випадку використання "Однорядкового компонувальника Adobe".**
Переносити слова, набрані великими літерами	**Виберіть для заборони розстановки переносів у словах з великої літери.**

Примітка: *Налаштування розстановки переносів може застосовуватися лише до латинських символів; двохбайтові символи, доступні у китайському, японському та корейському шрифтах, не охоплюються цими параметрами.*

Заборонити розрив слів

Ви можете запобігти розриву слів у кінці рядків, наприклад, власних іменників або слів, що можуть невірно читатися при розстановці переносів. Ви також можете тримати декілька слів або групи слів разом - наприклад, кластери ініціалів та прізвищ.

1 Виділіть символи, розриву яких необхідно запобігти.

2 Оберіть "Без розриву" у меню панелі "Символ".

Примітка: *Якщо застосувати параметр "Без розриву" до багатьох сусідніх символів, у середині тексту може відбутися обтікання текстом.*

Методи композиції

Вигляд тексту на сторінці залежить від комплексної взаємодії процесів, що називається *композицією*. Використовуючи виділені вами параметри міжсловних інтервалів, міжлітерного інтервалу, інтервалу між гліфами та розстановки переносів, програми Adobe оцінюють можливі розбиття на рядки та обирають таке, що найкраще підтримує вказані параметри.

Можна вибрати між між двома методами композиції: Багаторядковий компонувальник Adobe та Однорядковий компонувальник Adobe. Обидва методи оцінюють можливі розбиття та обирають той, що найкращим чином підтримує параметри розстановки переносів та вирівнювання тексту для даного абзацу. Метод композиції охоплює лише вибраний абзац або абзаци, щоб ви легко могли налаштувати різні методи композиції для різних абзаців.

Багаторядковий компонувальник

Багаторядковий компонувальник розглядає мережу точок розриву для діапазону рядків, і, таким чином, оптимізує передуючі рядки абзацу, щоб потім усунути особливо непривабливі розбиття.

Багаторядковий компонувальник здійснює композицію шляхом ідентифікації можливих точок розриву, оцінюючи їх та призначаючи вагому похибку на основі наступних принципів:

- Для тексту, вирівняного зліва, справа та по центру, перевагу мають рядки, що знаходяться з правої сторони, та мають низьку похибку.
- Для вирівняного тексту найвища важливість належить рівномірності літери та міжсловним інтервалам.
- Розстановка переносів при можливості уникається.

Однорядковий компонувальник

Однорядковий компонувальник пропонує традиційний підхід до одночасної композиції одного рядка тексту. Цей параметр доступний, якщо необхідно контролювати вручну те, як рядки розбиваються. Однорядковий компонувальник використовує наступні принципи під час розгляду точки розриву:

- Перевага надається більш довгим рядкам, ніж коротшим.
- У вирівняному тексті стиснений або розгорнутий міжсловний інтервал має перевагу над розстановкою переносів.
- У невирівняному тексті розстановка переносів має переваги над стисненими та розгорнутими міжлітерними інтервалами.
- Якщо необхідно налаштувати інтервал, перевага надається компресії, а не розширенню.

Щоб обрати один з цих методів, виділіть його у меню панелі "Абзац". Щоб застосувати цей метод до абзацу, спочатку виділіть текстовий об'єкт;щоб застосувати цей метод лише до поточного абзацу, спочатку поставте курсор на цей абзац.

Створення текстових ефектів

Опис текстових ефектів

Ви можете здійснювати різноманітні операції з текстом, щоб змінити його вигляд. Наприклад, Ви можете деформувати текст, перетворювати текст на фігури або додавати тінь до тексту. Одним з найлегших способів створення текстових ефектів є застосування операцій на текстовому шарі з текстовими ефектами без обумовлення у Photoshop. Ефекти доступні у пункті "Текстові ефекти" палітри меню "Дії".

Також див.

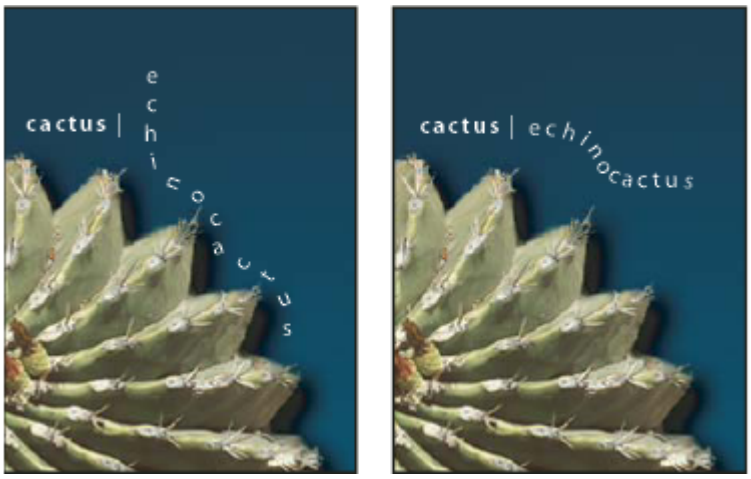
Виконати дію стосовно файлу на сторінці 630

Створіть та відредагуйте текст на контурі

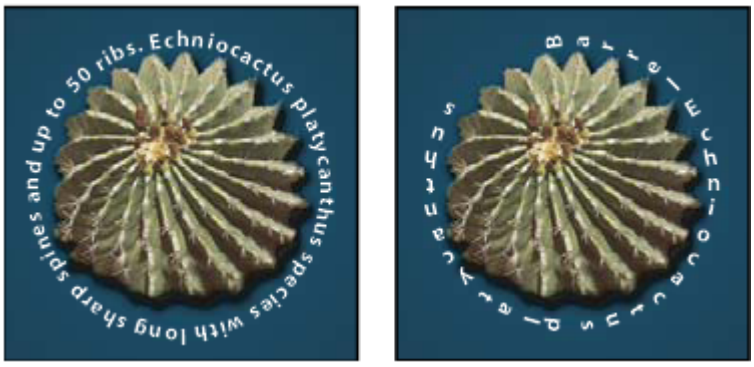
Можливо ввести обтікання робочого контуру текстом, створеного за допомогою інструменту "Ручка" або "Фігура".

Якщо текст вводиться вздовж контуру, його напрямок співпадає з напрямком опорних точок, доданих до контуру. Літери введеного по контуру горизонтального тексту будуть розміщуватися перпендикулярно до базової лінії. Напрямок введеного по контуру горизонтального тексту буде розміщуватися паралельно до базової лінії.

Якщо перемістити контур або змінити його форму, текст узгоджуватиметься з новим розташуванням контуру або фігури.



Горизонтальний та вертикальний текст на незамкнутому контурі



Горизонтальний та вертикальний текст на замкнутому контурі, що створено за допомогою інструменту "Фігура"

Також див.

Рисування фігур та контурів на сторінці 366

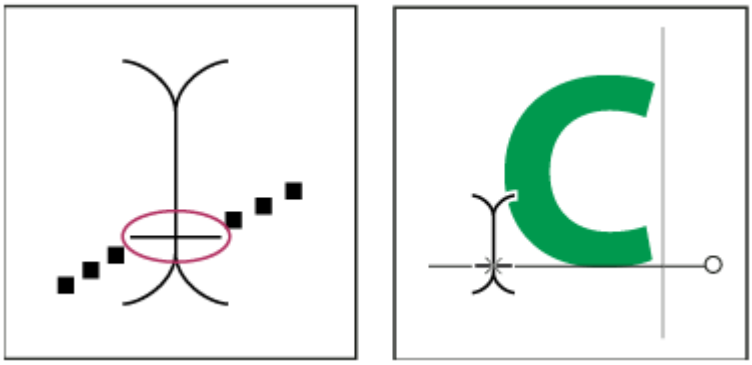
Зсунути базову лінію на сторінці 431

Ввести текст на контурі

1 Зробіть одне з наступного:

- Оберіть інструмент "Горизонтальний текст" T або інструмент "Вертикальний текст" T.
- Оберіть інструмент "Горизонтальна текст-маска" або інструмент "Вертикальна текст-маска".

2 Встановіть вказівник таким чином, аби покажчик базової лінії текстового інструменту знаходився на контурі, та клацніть. Після цього на контурі з'явиться точка вставки.



Покажчик базової лінії інструменту "Текст" (зліва) та інструмент "Текст" й покажчик базової лінії на контурі (справа)

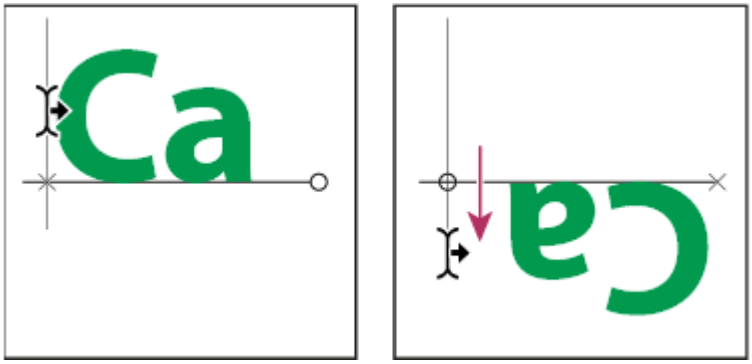
3 Ввести текст. Вздовж контуру з'явиться горизонтальній текст, перпендикулярно до базової лінії. Вздовж контуру з'явиться вертикальний текст, паралельно до базової лінії.

Використовуйте параметр "Зсув базової лінії" на палітрі "Символ" для точнішого контролю над вертикальним вирівнюванням тексту на контурі. Наприклад, введіть від'ємне значення у текстовому полі "Зсуву базової лінії", щоб змістити текст вниз.

Перемістити або транспонувати текст на контур

❖ Оберіть інструмент "Часткове виділення" або інструмент "Виділення контуру" та помістіть його над текстом. Вказівник набуде вигляду символу "I" зі стрілкою .

- Щоб перемістити текст, натисніть та перетягніть текст вздовж контуру. Слідкуйте за тим, щоб текст не виходив за рамки контуру.
- Щоб транспонувати текст на іншу сторону контуру, натисніть та перетягніть текст вздовж нього.



Застосування інструменту "Часткове виділення" або інструменту "Виділення контуру" для переміщення або транспонування тексту на контур.

Щоб перемістити текст вздовж контуру, не змінюючи напрямок тексту, застосуйте параметр "Зсув базової лінії" на палітрі "Символ." Наприклад, щоб опустити створений текст, розміщений зліва направо вздовж вершини кола, таким чином, щоб він містився всередині вершини кола, необхідно ввести від'ємне значення у текстовому полі "Зсуву базової лінії".

Переміщення контуру разом з текстом

❖ Оберіть інструмент "Виділення контуру" або інструмент "Переміщення" , потім натисніть та перетягніть контур на нове місце. Якщо ви користуєтеся інструментом "Виділення контуру", впевніться, що вказівник не набув вигляду символу "I" зі стрілкою , адже у такому випадку переміщення тексту буде здійснюватися вздовж контуру.

Зміна форми контуру з текстом

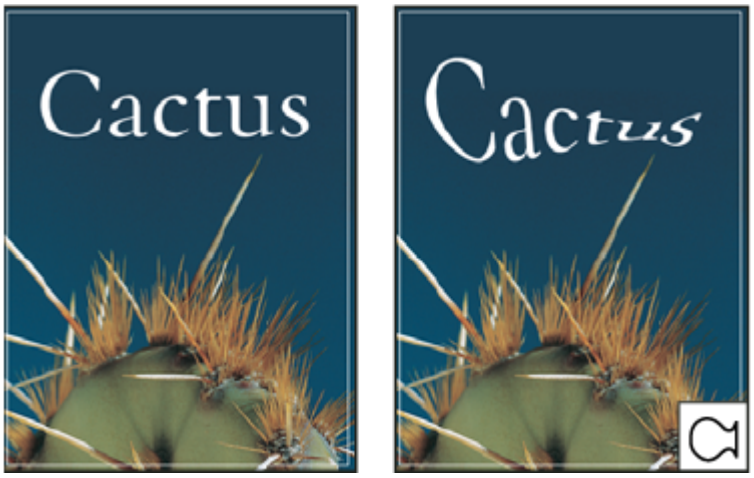
1 Вибрати інструмент "Часткове виділення".

2 Натисніть на опорну точку контуру та застосуйте мітки-маніпулятори, щоб змінити його форму.

Деформація або відміна деформації тексту

Можна здійснити деформування тексту, щоб створити текстові спецефекти. Наприклад, текст може набути форми у вигляді дуги або хвилі. Вибраний стиль деформації є атрибутом текстового шару - щоб змінити форму деформації повністю можна у будь-який час змінити стиль деформації шару. Параметри деформації сприяють кращому управлінню над орієнтацією та ракурсом ефекту деформації.

Примітка: *Неможливо здійснити деформацію текстових шарів, що включають форматування "Псевдо жирного" шрифту або шарів, що містять шрифти без даних обрису (наприклад, растрові шрифти).*



Приклад тексту, деформованого у стилі "Fish"

Також див.

Викривлення елемента на сторінці 222

Викривлення тексту

1 Виберіть текстовий шар.

2 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть інструмент для тексту та натисніть кнопку "Викривлення" на панелі параметрів.
- Вибрати "Шари > Текст > Викривлення тексту".

Примітка: *Можна скористатися командою "Викривити", щоб деформувати текст у текстовому шарі. Оберіть "Правка" > "Трансформування" > "Викривлення".*

3 Виберіть стиль викривлення зі спливаючого меню "Стиль".

4 Виберіть напрямок ефекту викривлення-горизонтальний або вертикальний.

5 За бажанням введіть значення для додаткових параметрів деформації:

- Обов'язково вкажіть, яке викривлення застосовуються по відношенню до шару
- Горизонтальне та вертикальне викривлення для застосування перспективи до деформації

Відмінити деформацію тексту

1 Вибрати текстовий шар, до якого застосовано викривлення.

2 Виберіть інструмент для тексту та натисніть кнопку "Викривлення" на панелі параметрів, або оберіть "Шари" > "Текст" > "Викривлення тексту".

3 Вибрати "Ні один" зі спливного меню "Стиль" і клацніть на "OK".

Створити робочий контур з тексту

Можна працювати з такими текстовими символами, як векторні фігури, шляхом перетворення їх на робочий контур. *Робочий контур* – це тимчасовий контур, що з'являється у палітрі "Контури" та визначає обриси фігури. Після створення робочого контуру з текстового шару, Ви можете зберегти та змінювати, як і будь-який інший контур. Ви не можете редагувати символи у контурі як текст; однак, шар вихідного тексту незмінним та редагованим.

❖ Виділіть текстовий шар та оберіть "Шар > Текст > Створити робочий контур".

Примітка: *Неможливо створити робочі контури зі шрифтів, що не включають даних обрису (наприклад, растрові шрифти).*

Також див.

Відрізки контуру, компоненти і точки на сторінці 380

Перетворити текст на фігури

При перетворенні тексту на фігури, текстовий шар заміщується шаром з векторною маскою. Ви можете редагувати векторну маску та застосовувати стилі до шарів; однак, ви не можете редагувати символи у шарах як текст.

❖ Виділіть текстовий шар та оберіть "Шар > Текст > Перетворити на фігури".

Примітка: *Неможливо створити фігури зі шрифтів, що не включають даних обрису (наприклад, растрові шрифти).*

Також див.

Рисування фігур та контурів на сторінці 366

Створити межу виділення тексту

Якщо ви застосовуєте інструменти "Горизонтальна текст-маска" або "Вертикальна текст-маска", тим самим Ви створюєте виділення у текстовій фігурі. Текстові виділення з'являються на активному шарі та можуть бути переміщені, скопійовані, залиті або заштриховані, як будь-яке інше виділення.

1 Виберіть необхідний шар, на якому повинно з'явитися виділення. Для найкращого результату створіть межу виділення тексту на звичайному шарі зображення, а не на текстовому шарі. Якщо необхідно залити або заштрихувати межу виділення тексту, створіть її на новому порожньому шарі.

2 Оберіть інструмент "Горизонтальна текст-маска" або інструмент "Вертикальна текст-маска".

3 Вибрати додаткові текстові параметри та ввести текст у точці або у обмежувальній рамці.

З'явиться червона маска над активним шаром, як тільки буде вводитися текст. Після натискання на кнопку "Виконати" межа виділення тексту з'явиться у зображенні на активному шар.

Додати тінь до тексту

Додати тінь до тексту, щоб надати глибину для тексту у зображенні.

1 На палітрі "Шари" виділіть шар, що містить текст, у який необхідно додати тінь.

2 Клацніть на кнопці "Стиль шару" внизу палітри "Шари" та виберіть "Тінь" зі списку, що з'явився.

3 Якщо можливо, розмістіть діалогове вікно "Стиль шару" таким чином, щоб Ви могли бачити шар та його тінь.

4 Налаштуйте параметри на Ваш власний розсуд. Ви можете змінювати різні аспекти тіні, включаючи спосіб, у який він поєднується з шарами нижче, її прозорість (те, наскільки нижні шари показуються крізь верхній шар), кут падіння світла та відстань від тексту до об'єкта.

5 Якщо ви задоволені встановленою тінню, натисніть кнопку "OK".

Щоб використати ті самі налаштування тіні до іншого шару, перетягніть шар "Тіні" на палітрі "Шари" до іншого шару. Коли відпустите кнопку миші, Photoshop застосує атрибути тіні до цього шару.

Також див.

Про ефекти і стилі шарів на сторінці 306

Вставка зображення у текст

Можна вставити зображення у текст шляхом застосування відсічної маски до шару зображення над текстовим шаром на палітрі "Шари".

1 Відкрити файл, що містить зображення, яке необхідно вставити у текст.

2 Оберіть на панелі інструментів інструмент "Горизонтальний текст" T або інструмент "Вертикальний текст" T.

3 Перейдіть на вкладку "Символ", щоб перенести палітру "Символ" на передній план, або, якщо палітра не відкрилася, виберіть пункт меню "Вікно" > "Символ".

4 На палітрі Символ оберіть шрифт та інші текстові атрибути для тексту. Великі, жирні,товсті літері - найкращий варіант.

5 Натисніть на точку вставки у вікні документу та введіть необхідний текст. Якщо ви задоволені параметрами тексту, натисніть сполучення клавіш Ctrl+Enter (Windows) або Command+Return (Mac OS).

6 Перейдіть на вкладку "Шари", щоб перенести палітру "Шари" на передній план, або, якщо палітра не відкрилася, виберіть пункт меню "Вікно" > "Шари".

7 (За бажанням) Якщо шар зображення є шаром тла, подвійним натисканням на шар зображення на палітрі "Шари" перетворіть його з шару тла на постійний шар.

Примітка: *Шари тла заблоковані та не можуть бути переміщені на палітрі "Шари". Необхідно перетворити шари тла на постійні шари, щоб розблокувати їх.*

8 (За бажанням) У діалоговому вікні "Новий шар" можна перейменувати шар. Клацніть OK, щоб закрити діалогове вікно та перетворити шар зображення.

9 На палітрі "Шари" перетягніть шар зображення таким чином, щоб він розмістився прямо над текстовим.

10 Якщо вибрано шар зображення, виберіть "Шар > Створити відсічну маску". Зображення з'явиться усередині тексту.

11 Оберіть інструмент "Переміщення" та перетягніть зображення, щоб налаштувати його розташування у тексті.

Щоб перемістити текст замість зображення, виберіть шар тексту на палітрі "Шари",.а потім застосуйте інструмент "Перемістити", щоб перемістити текст.

Також див.

Шар-маски з відсічними масками на сторінці 330

Введення тексту на сторінці 413

Про форматування символів на сторінці 420

Азійський текст

Про Азійський текст

Photoshop забезпечує декілька параметрів для роботи з китайськими, японськими та корейськими текстами. Символи у азійських шрифтах часто відносяться до *двохбайтових символів.*

Примітка: *Ваша операційна система повинна підтримувати мови, з якими Вам необхідно працювати. Зверніться до виробника апаратного та програмного забезпечення по додаткову інформацію.*

Відобразіть та встановіть параметри Азіатського тексту

За замовчуванням, не китайській, не японські та не корейські версії Photoshop приховують параметри для азійських текстів, що знаходиться на палітрі "Символ" на палітрі "Абзац". Щоб відображати та встановлювати параметри для роботи з китайським, японським та корейським текстом у цих версіях Photoshop, необхідно вибрати у діалоговому вікні "Уподобання" пункт "Відображати параметри азійського шрифту". Ви також можете управляти тим, як відображаються назви шрифтів - на англійській або на рідній мові.

1 Виберіть пункт меню "Правка" > "Параметри" > "Текст" (Windows) або "Photoshop" > "Параметри" > "Текст" (Mac OS).

2 Виберіть одну з наступних можливостей:

Показувати параметри для азійського тексту	**Відображає параметри азійського тексту на палітрі "Символ" та "Абзац".**
Показати назви шрифтів англійською	**Відображає назви азійських шрифтів англійською.**

Зменшує вільний простір навколо символів азійського тексту

Tsume зменшує інтервал навколо символу за значенням процентного значення. У результаті символ сам по собі стає розтягнутим та втисненим. Замість цього інтервал між обмежуючою рамкою символу та ем-боксом зменшується. Коли tsume додається до символу, інтервал навколо сторін символу зменшується на рівне процентне значення.

1 Виділіть символи, який ви бажаєте налаштувати.

2 На палітрі "Символ" введіть або виберіть процентне значення для Tsume . Чим більше процентне значення, тим більша щільність між символами. При 100% (максимальне значення), між обмежувальною рамкою вікна та ем-боксом інтервал відсутній.

Вказати, як інтерліньяж вимірюється у азіатському тексті

1 Виділіть абзаци, які ви бажаєте налаштувати.

2 Виберіть параметру інтерліньяжу у меню панелі "Абзац".

Інтерліньяж за верхнім краєм	**Вимірює інтервал між лініями тексту від верхньої частини однієї лінії до верхньої частини наступної. Коли ви використаєте інтерліньяж за верхнім краєм, перший рядок тексту у абзаці вирівнюється до верхньої частини рамки розміру.**

Інтерліньяж за нижнім краєм	**Для горизонтального тексту вимірює простір між рядками тексту з базової лінії тексту. Коли ви використовуєте інтерліньяж за нижнім краєм, з'являється інтервал між першим рядком тексту та рамкою розміру. Галочка у полі означає, який параметр обрано.** ***Примітка: Обраний параметр інтерліньяжу не впливає на кількість інтерліньяжу між рядками, лише на те, як він вимірюється.***

Використовуйте Tate-chu-yoko

Tame-chu-yoko (також називається *kumimoji* та *renmoji*) представляє собою блок горизонтального тексту, що міститься у рядках вертикального тексту. Застосування тате-chu-yoko спрощує читання таких символів половинної ширини, як числа, дати та короткі слова іншомовного походження у вертикальному тексті.



Числівники без tate-chu-yoko (зліва) порівнюються з числівниками, перевернутими за допомогою tate-chu-yoko (справа)

1 Виберіть символи, які потрібно перевернути.

2 Оберіть Tate-Chu-Yoko з меню палітри "Символ". Галочка у полі означає, що даний параметр увімкнено.

Примітка: *Застосування tate-chu-yoko не перешкоджає вам редагувати та форматувати текст; ви можете редагувати та застосовувати параметри форматування до повернутих символів так само, як і до інших символів.*

Вирівняти азійські символи

Mojisoroe - це вирівнювання символів у азіатському тексті. Коли у рядку тексту містяться символи різного розміру, ви можете вказати, як вирівняти текст до найбільших символів у рядку: зверху, по центру або знизу круглої шпації (справа, по центру та зліва для вертикальних кадрів), до латинської базової лінії або до верхнього або нижнього фрагменту ICF (справа або зліва для вертикальних кадрів). *ICF* - пробіл, у якому можна розмістити символи.



Параметри вирівнювання символів
A. *Маленькі символи, вирівняні до нижньої частини* ***B.*** *Маленькі символи, вирівняні по центру* ***C.*** *Маленькі символи, вирівняні до верхньої частини*

❖ У меню панелі "Символ" оберіть параметр у підменю "Вирівнювання символу":

Базова лінія латиниці	**Вирівнює невеликі символи у рядок до великого символу.**
Кругла шпація зверху/справа, Кругла шпація по центру або Кругла шпація знизу/зліва	**Вирівнює невеликі символи у рядок до вказаної позиції круглої шпації великого символу. У вертикальному текстовому фреймі Кругла шпація зверху/справа вирівнює текст справа від круглої шпації, а Кругла шпація знизу/зліва - зліва.**
ICF зверху/справа та ICF знизу/зліва	**Вирівнює невеликі символи у рядок до ICF, вказаного великими символами. У вертикальному текстовому фреймі ICF зверху/справа вирівнює текст справа від ICF, а ICF знизу/зліва - зліва.**

Вказати азійським текстом підкреслення зліва та справа.

1 Вибрати вертикальний текст.

2 В меню палітри "Символ" обрати "Підкреслити ліворуч" або "Підкреслити праворуч".

Установіть атрибути азійського шрифту OpenType

Азійські шрифти OpenType можуть містити певні функції, які є недоступними в поточних файлах PostScript та шрифтах TrueType. Загалом краще використовувати шрифти KozMinPro та KozGoPro OpenType будь-якої товщини. Ці шрифти мають найбільшу набір гліфів азійських шрифтів, створених Adobe.

1 Виконайте одну з наступних дій за допомогою обраного інструменту "Текст":

- На існуючому текстовому шарі оберіть символи або об'єкти, до яких ви хочете застосувати параметри.
- Клацніть на зображенні для створення нового текстового шару.

2 Переконайтесь, що на палітрі "Символ" обраний азійський шрифт OpenType Pro.

3 В меню палітри "Символ" оберіть параметри OpenType.

4 Увімкніть MSIME (Windows) або Kotoeri (Mac OS) метод вводу. Зробіть одне з наступного:

- (Windows) В меню "Пуск" у Windows оберіть "Програми" > "Аксесуари" > "Системні інструменти" > "Карта символів".
- (Mac OS) Оберіть метод вводу Kotoeri шляхом вибору "Показати палітру "Символ"в меню Kotoeri.
- (Mac OS) Зі спливаючого меню "Ввід" на правому боці панелі меню оберіть "Відобразити палітру символів".

Примітка: *(Mac OS) Якщо меню вводу не відображається на панелі меню, оберіть "Меню Apple" > "Системні параметри" > "Міжнародні" > "Меню вводу", виберіть "Палітра символів" та "Відображати меню вводу на панелі меню".*

5 Зробіть одне з наступного:

- (Windows) На карті символів оберіть "Додаткові параметри перегляду", потім - "Всі" в групі "Сортувати за", а потім оберіть Unicode для набору символів.



Карта символів
A. *Меню "Шрифт"* ***B.*** *Перевірочне вікно додаткового перегляду*

- (Mac OS) На палітрі "Символ" оберіть гліф у меню "Перегляд".



Палітра символів Kotoeri
A. *Меню "Переглянути"* ***B.*** *Меню "Шрифт"* ***C.*** *Інформація про символи* ***D.*** *Вставка клавішею "Шрифт"*

6 Оберіть з меню "Шрифт" азійський шрифт OpenType.

7 Зробіть одне з наступного:

- (Windows) Оберіть символ, який ви хочете використати, натисніть "Вибрати", "Копіювати", а потім вставте у Photoshop.
- (Mac OS) Для вставки символу до документа два рази клацніть на символі, який ви хочете використати.

Параметри азійського шрифту OpenType

В залежності від шрифту, доступні додаткові параметри шрифту OpenType.
японська 78 Заміняє стандартний гліф на гліф варіанту jp78.

Японський експертний Заміняє стандартний гліф на гліф на гліф експертного варіанту.

Японська традиційна Заміняє стандартний гліф на звичайний.

Пропорційні метрики Змінює гліф подвійної та повної ширини на пропорційний.

кана Змінює стандартний гліф kana на горизонтально оптимізований для горизонтального макету. Проте часто різниця майже непомітна.

Курсив латини Заміняє стандартний пропорційний гліф на курсив.

Також див.

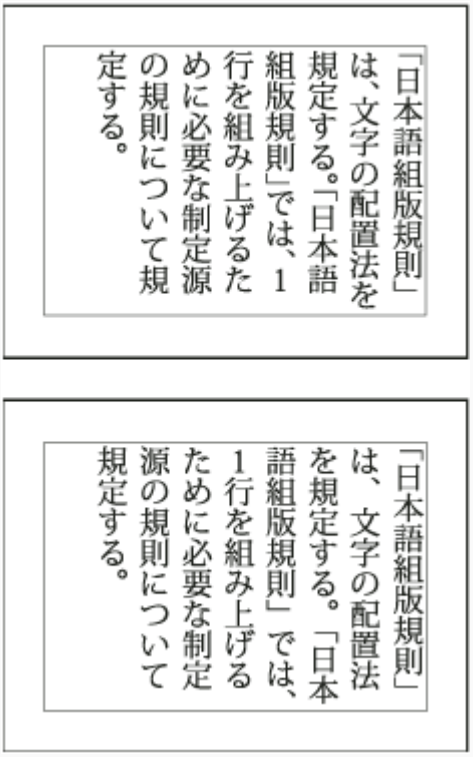
Застосувати функції OpenType на сторінці 427

Оберіть набір mojikumi

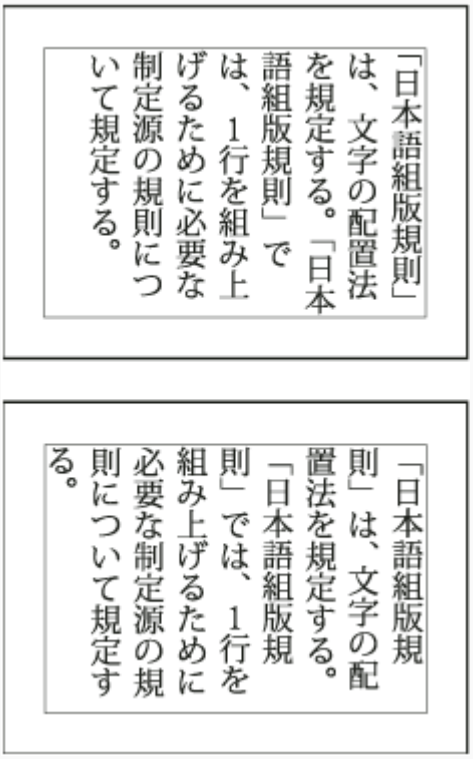
Mojikumi визначає композицію японського тексту для інтервалу між японськими, латинськими символами, пунктуацією, спеціальними символів, початком та кінцем рядка, номерами. Photoshop має декілька попередньо типових наборів mojikumi, створених на основі японського промислового стандарту (JIS) X 4051-1995.

❖ На палітрі "Абзац" оберіть параметр зі спливаючого меню Mojikumi:

Немає	**Відключає користування mojikumi**
Набір Mojikumi 1	**Використовує для пунктуації інтервал половинної ширини.**

Набір Mojikumi 2	**Застосовує інтервал повної ширини для більшості символів, окрім останнього символу в рядку.**  *Набір Mojikumi 1 та Набір Mojikumi 2*
Набір Mojikumi 3	**Застосовує інтервал повної ширини для більшості символів та останнього символу в рядку.**

Набір Mojikumi 4	**Використовує інтервал повної ширини для всіх символів**



Набір Mojikumi 3 та Набір Mojikumi 4

Оберіть для абзацу параметри kinsoku shori

Kinsoku shori встановлює розбиття на рядки для японського тексту. Символи, якими не може починатися або закінчуватися рядок, називаються символами *kinsoku*. Photoshop має обмежений та повний набори kinsoku, створені на основі японського промислового стандарту (JIS) X 4051-1995. Слабкі набори kinsoku пропускає символи, що означають довгі голосні, а також маленькі символи hiragana.

❖ На палітрі "Абзац" оберіть параметр зі спливаючого меню Kinsoku Shori :

Немає	**Припиняє роботу меню kinsoku shori.**
JIS слабкий або JIS максимальний	**Не дозволяє наступним символам починати або закінчувати рядок:**

JIS Слабкий Набір
Символи, які не можуть починати рядок
’ ” 、 。 々 〉 》 」 』 】 〕 ゝ ゞ ・ ヽ ヾ !) , . : ; ?] }
Символи, які не можуть закінчувати рядок
‘ “ 〈 《 「 『 【 〔 ([{

JIS Максимальний Набір
Символи, які не можуть починати рядок !）, . : ; ?] } ¢ — ' " ‰ ℃ °F 、。々〉》」』】〕 ぁぃぅぇぉっゃゅょゎ ゛゜ゝゞ ァィゥェォッャュョヮカケ ・ーヽヾ！%）, . : ; ?] }
Символи, які не можуть закінчувати рядок ([{£ § ‘ “ 〈 《 「 『 【 〒 〔 # $ (@ [{¥

Задайте kinsoku параметри розбиття на рядки

❖ У меню панелі "Абзац" оберіть текст Kinsoku Shori, а потім оберіть один з наступних методів:

Вштовхування першого	**Переміщує символи до попереднього рядка, аби запобігти забороненим символам закінчувати або починати рядок.**
Виштовхування першого	**Переміщує символи вниз до наступного рядка, аби запобігти забороненим символам закінчувати або починати рядок.**
Тільки виштовхування	**Завжди переміщує символи вниз до наступного рядка, аби запобігти забороненим символам закінчувати або починати рядок. Відсутня спроба штовхання.**

Галочка у полі означає, який метод обрано.

Вкажіть параметри burasagari

Burasagari дозволяє однобітові крапки, двобітові крапки, однобітові коми та двобітові коми випадають за межі рамки розміру абзацу.

1 На панелі "Абзац" оберіть "Burasagari" в меню панелі.

2 Виберіть параметр у підменю:

Ні один	**Виключає висячі розділові знаки.**
Постійний	**Включає висячі розділові знаки без форсування розривних ліній до краю рамки розміру.**
Примусовий	**Форсує розділові знаки за межі рамки розміру шляхом розширення ліній, що закінчуються одним з висячих символів.** ***Примітка: Параметри Burasagari доступні, коли Kinsoku Shori налаштовані на "Немає".***

Глава 15: Збереження та експорт зображень

У програмі Adobe Photoshop передбачена можливість виводу даних у файли різноманітних форматів відповідно до наявних потреб. Користувачі можуть зберігати або експортувати зображення у будь-якому з цих форматів. Можна також застосовувати спеціальні функції програми Photoshop і додавати у файли відомості, формувати багатосторінкові макети і розміщувати зображення в інших програмах.

Збереження зображень

Збереження файлів зображень

Формати графічних файлів відрізняються способом представлення даних зображення (у вигляді пікселів чи векторів), методом стиснення та набором функцій програми Photoshop, які вони підтримують. Якщо у відредагованому файлі необхідно зберегти елементи, створені у програмі Photoshop (шари, ефекти, маски, стилі і т.ін.), то найкраще зберегти його у форматі Photoshop (PSD). Подібно до більшості файлів інших форматів, розмір файлу формату PSD не може перевищувати 2 Гб. Якщо у програмі Photoshop обробляється файл розміром більше, ніж 2 Гб, то його можна зберегти у форматі великого документа (PSB), форматі Photoshop Raw (тільки зведені зображення) або у форматі TIFF (не більше 4 Гб).

Примітка: *Файли, розмір яких перевищує 2 Гб, можна також зберігати у форматі DICOM.*

Зображення глибиною кольору 16 біти на канал можна зберігати за допомогою команди "Зберегти як" лише у таких форматах: Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, формат великого документа (PSB), Cineon, PNG і TIFF. Якщо для збереження зображення з глибиною кольору 16 бітів застосовується команда "Зберегти для вебу і пристроїв", то програма Photoshop автоматично перетворює зображення з формату 16 бітів на канал у формат 8 бітів на канал.

Зображення глибиною кольору 32 біти на канал можна зберігати за допомогою команди "Зберегти як" лише у таких форматах: Photoshop, формат великого документа (PSB), OperEXR, Portable Bit Map (PBM, переносний растровий формат), Radiance і TIFF.

Для збереження зображень можна застосовувати такі команди:
Зберегти Внесені у зображення зміни зберігаються у поточному файлі. Під час збереження файлу його формат не змінюється.

Зберегти як Зображення зберігається у іншому місці або під іншим ім'ям. Команда "Зберегти як" дає можливість зберегти зображення у іншому форматі та з іншими параметрами.

Повернути Надає можливість зберігати різні версії файлу з відповідними коментарями. Цю команду можна застосовувати для зображень, які підпорядковані робочому середовищу програми Version Cue.

Коли робота з файлом виконується в рамках проекту, створеного у програмі Adobe Version Cue, то рядок заголовка документа містить додаткові дані про стан файлу.

Зберегти для веб & Пристрої Зображення зберігається у форматі, пристосованому для використання в Інтернеті та пристроях

Також див.

Про формати файлів і стиснення на сторінці 474

Збереження файлу

Команду "Зберегти" можна використовувати для збереження змін у поточному файлі, а команду "Зберегти як" - для збереження нової версії поточного файлу.

Також див.

Дублювання зображення на сторінці 42

Необроблене зображення, отримане з камери, зберігається в іншому форматі на сторінці 95

Створення знімка зображення на сторінці 56

Збереження змін у поточному файлі

❖ Виберіть "Файл" > "Зберегти".

Збереження файлу з іншим ім'ям, у іншому місці або у іншому форматі

1 Виберіть команду "Файл > Зберегти як".

Примітка: *У модулі Camera Raw необроблені файли, отримані з камери (внутрішній формат RAW), можна зберігати у іншому форматі, наприклад, у форматі Digital Negative (DNG).*

2 Виберіть формат з меню "Формат".

Примітка: *Якщо вибраний формат не підтримує всіх властивостей документа, то в нижній частині діалогового вікна з'являється попередження. В разі появи такого попередження, найкраще зберегти копію файлу у форматі Photoshop або у іншому форматі, який дозволяє зберегти всі дані зображення.*

3 Введіть ім'я файлу та місце розташування.

4 У діалоговому вікні "Зберегти як" вкажіть параметри збереження.

5 Натисніть кнопку "Зберегти".

Під час збереження зображення у деяких форматах на екрані з'являється діалогове вікно для вибору параметрів.

Щоб скопіювати зображення, не зберігаючи його у файл на жорсткому диску, скористайтеся командою "Створити дублікат". Можна тимчасово зберегти версію зображення у пам'яті, зробивши знімок за допомогою функції палітри "Історія".

Параметри збереження файлу

У діалоговому вікні "Зберегти як" можна визначити цілу низку різноманітних параметрів збереження файлу. Можливість застосування тих чи інших параметрів залежить від характеристик зображення, що зберігається, та вибраного формату файлу. В разі використання програми Version Cue, можна визначати додаткові параметри, наприклад можливість збереження варіантів файлу та додавання коментарів, що описують версію.

Як копію Зберігається копія поточного файлу, а сам файл залишається відкритим у вікні програми.

Альфа-канали Дані альфа-каналу зберігаються разом із зображенням. Якщо цей параметр не вибраний, альфа-канали видаляються зі збереженого зображення.

Шари Всі шари у зображенні зберігаються. Якщо цей параметр не вибраний чи недоступний, виконується зведення або об'єднання всіх видимих шарів (в залежності від вибраного формату).

Коментарі Коментарі, такі як примітки або аудіокоментарі, зберігаються разом із зображенням.

Плашкові кольори Дані плашкових каналів зберігаються разом із зображенням. Якщо цей параметр не вибраний, дані плашкових кольорів видаляються зі збереженого зображення.

Застосування параметрів "Параметри кольоропроби", "ICC-профіль" (Windows) та "Вбудувати колірний профіль" (Mac OS)

Створюється документ, де застосовано керування кольором.

Примітка: *Наведені нижче параметри, що стосуються попереднього перегляду зображень та розширення файлів, доступні лише в тому разі, якщо в діалоговому вікні "Параметри обробки файлів для параметрів "Попередній перегляд зображень" та "Імена файлів з розширеннями" вибрані значення "Запитувати при збереженні".*

Мініатюра (Windows) Зберігається мініатюра для файлу.

Параметри попереднього перегляду зображень (Mac OS) Зберігається мініатюра для файлу. Мініатюра відображається у діалоговому вікні під час відкривання файлів.

Малі літери Розширення Розширення імен файлів записуються малими літерами.

Параметри розширень імен файлів (Mac OS) Визначається формат розширень імен файлів. Для застосування імен файлів з розширеннями, виберіть параметр "Додати". Якщо вибрано параметр "Малі літери", то розширення імен файлів будуть записані малими літерами.

Визначення параметрів збереження файлів

1 Виконайте одну з таких дій:

- (Windows) Виберіть команду "Правка" > "Параметри" > "Обробка файлів".
- (Mac OS) Виберіть команду "Photoshop" > "Параметри" > "Обробка файлів".

2 Встановіть такі параметри:

Попередній перегляд зображення	**Виберіть режим збереження мініатюр для попереднього перегляду зображення: "Ніколи не зберігати" - файли зберігаються без мініатюр для попереднього перегляду, "Завжди зберігати" - файли зберігаються із визначеними мініатюрами для попереднього перегляду, "Запитувати при збереженні" - режим збереження мініатюр для попереднього перегляду визначається для кожного файлу окремо. В Mac OS можна вибрати один або декілька типів мініатюр для попереднього перегляду. Див. нижче розділ "Налаштовування попереднього перегляду у Mac OS".**
Розширення імені файлу (Windows)	**Виберіть спосіб запису розширення імен файлів, яке складається з трьох літер і визначає формат файлу: "Великі літери" - розширення імен файлів записуються великими літерами, або "Малі літери" - розширення імен файлів записуються малими літерами.**
Імена файлів з розширеннями (Mac OS)	**Розширення імен файлів необхідні в тому разі, якщо планується переслати або застосувати файл у операційній системі Windows. Виберіть спосіб додавання розширень до імен файлів: "Ніколи" - файли зберігаються без розширення імен, "Завжди" - до імен файлів додаються розширення, "Запитувати при збереженні" - застосовувати розширення імені чи ні, визначається для кожного файлу окремо. Виберіть "Малі літери", щоб розширення імен файлів записувалися малими літерами.**

Налаштовування попереднього перегляду у Mac OS

У операційній системі Mac OS можна вибрати один або декілька типів зображень для попереднього перегляду (щоб прискорити збереження файлу та зменшити його розмір, застосовуйте тільки ті типи зображень для попереднього перегляду, які вам потрібні).

Значок Зображення для попереднього перегляду застосовується замість значка файлу на робочому столі.

Повний розмір Зберігається версія файлу з роздільною здатністю 72 пікселі на дюйм для застосування у тих програмах, які дозволяють відкривати файли Photoshop лише з низькою роздільною здатністю. У ті файли, які не є файлами формату EPS, для попереднього перегляду вбудовується зображення у форматі PICT.

Мініатюра Macintosh Призначена для попереднього перегляду файлу у діалоговому вікні "Відкрити".

Мініатюра Windows Зберігається зображення, яке можна відобразити в операційній системі Windows.

Збереження великих документів

У програмі Photoshop можна обробляти документи лінійними розмірами до 300 000 пікселів. Крім того, підтримуються три формати файлів, які дозволяють зберігати документи із зображеннями, лінійний розмір яких перевищує 30 000 пікселів. Майте на увазі, що більшість інших програм, у тому числі більш ранні версії програми Photoshop, ніж Photoshop CS, не можуть обробляти файли розміром більше 2 Гб та зображення, лінійні розміри яких перевищують 30 000 пікселів.

❖ Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть один з наступних форматів файлів:

Формат великих документів (PSB)	**Дозволяє зберігати файли документів будь-якого розміру. У PSB-файлах зберігаються усі елементи, створені у програмі Photoshop. На даний час PSB-файли підтримуються лише у програмі Photoshop CS та більш нових версіях.**
Photoshop Raw	**Дозволяє зберігати файли документів будь-якого розміру у пікселях по висоті або ширині, але не забезпечує збереження шарів. У великих документах, збережених у форматі Photoshop Raw, шари зведені.**
TIFF	**Дозволяє зберігати файли розміром до 4 Гб. Документи, розмір яких перевищує 4 Гб, зберігати у форматі TIFF не можна.**

Також див.

Формат великих документів на сторінці 478

Формат Photoshop Raw на сторінці 476

TIFF на сторінці 480

Тестування зображень Photoshop для мобільних пристроїв за допомогою Adobe Device Central

Device Central дає можливість користувачам Photoshop попередньо переглянути, як будуть виглядати файли Photoshop на різних мобільних пристроях.

Творчі професіонали можуть створювати файли Photoshop спеціально для мобільних пристроїв та легко тестувати ці файли. Користувачі можуть створити у Photoshop документ на основі цільового пристрою.

Наприклад, розробник інтерфейсу користувача міг би використовувати Photoshop для створення макетів. Дизайнер може протестувати макети на різноманітних телефонах, зробити необхідне коригування та передати покращені макети розробникам.

Створення мобільного вмісту за допомогою Adobe Device Central та Photoshop

1 Запустіть Photoshop.

2 Виберіть "Файл > Створити".

3 Клацніть Device Central, щоб закрити діалогове вікно у Photoshop та відкрити Device Central.

4 Виберіть тип вмісту.

Наявний список пристроїв зліва оновлюється та показує пристрої, які підтримують обраний тип вмісту.

5 У списку доступних пристроїв виберіть єдиний цільовий пристрій чи кілька пристроїв (або виберіть набір чи окремий пристрій у списку наборів пристроїв).

Device Central містить запропоновані розміри документу на основі обраного вами пристрою чи пристроїв (якщо пристрої мають різні розміри дисплею). В залежності від проекту чи вмісту, який розробляється, ви можете створити окремий мобільний документ для кожного розміру дисплею чи спробувати знайти один розмір, що

підходить до всіх пристроїв. Обираючи другий підхід, ви, можливо, захочете використати найменший чи найбільший запропонований розмір документу як загальний знаменник. У нижній частині закладки ви можете навіть вказати розмір, який визначає користувач.

6 Натисніть "Створити".

У Photoshop відкривається порожній файл PSD з вказаним розміром. Новий файл має такі параметри, встановлені за замовчуванням:

- Колірний режим: RGB/8біт
- Роздільна здатність: 72 ppi
- Колірний профіль: SRGB IEC61966-2.1

7 Заповніть порожній файл PSD вмістом у Photoshop.

8 Коли закінчите, виберіть "Файл> Зберегти для Web та пристроїв".

9 У діалоговому вікні "Зберегти для Web та пристроїв" виберіть бажаний формат та змініть інші настройки експорту за бажанням.

10 Клацніть Device Central.

У закладці Емулятор Device Central буде відображатись тимчасовий файл з вказаними параметрами експорту. Щоб продовжити перевірку, клацніть двічі на імені іншого пристрою у списках "Набори пристроїв" чи "Доступні пристрої".

11 Якщо після попереднього перегляду файлу у Device Central, вам потрібно зробити зміни у файлі, поверніться до Photoshop.

12 У діалоговому вікні Photoshop "Зберегти для Web та пристроїв" виконайте коригування, такі як вибір іншого формату чи якості для експорту.

13 Що перевірити файл знову з новими параметрами експорту, клацніть на кнопці Device Central.

14 Коли ви будете задоволені результатами, клацніть "Зберегти" у діалоговому вікні "Зберегти для Web та пристроїв" програми Photoshop.

Примітка: *Щоб просто відкрити Device Central з Photoshop (замість створення та перевірки файлу), виберіть "Файл > Device Central".*
Відносно посібника про створення вмісту з використанням Photoshop та Device Central див. http://www.adobe.com/go/vid0185_ua.

Збереження PDF-файлів

Збереження файлів у форматі Photoshop PDF

За допомогою команди "Зберегти як" у форматі Photoshop PDF можна зберігати зображення RGB, з індексованими кольорами, CMYK, у градаціях сірого, растрові, Lab color та двоколірні зображення. Оскільки у документах Photoshop PDF зберігаються елементи Photoshop, такі як шари, альфа-канали, плашкові кольори та коментарі, то ці документи можна відкривати для редагування зображень у програмі Photoshop CS2 або новішій версії. Формат Photoshop PDF можна також застосовувати для збереження багатосторінкових документів з кількома зображеннями або для збереження презентацій слайдів.

Для швидкого збереження файлів у форматі Photoshop PDF можна застосовувати дію "Зберегти як Photoshop PDF". Для виконання цієї операції виберіть команду "Виробництво" у меню палітри "Дії".

Досвідчені користувачі можуть скористатися можливостями формату Photoshop PDF для створення документів, сумісних зі стандартом PDF/X, що може знадобитися, наприклад, коли потрібно надіслати документ для друкування на великому професійному принтері. Формат PDF/X (Portable Document Format Exchange, формат переносних документів для обміну) - це скорочений варіант формату Adobe PDF, де вилучені змінні кольору, шрифтів та трепінгу, які можуть спричинити проблеми під час друкування.

Можна також застосовувати параметри захисту для обмеження доступу до документа PDF. Шифрування методом 128-розрядного RC4 (Acrobat 6 і новіші версії) надає користувачам змогу переглядати у програмі Adobe Bridge метадані та мініатюри захищених документів PDF.

Для створення однотипних файлів формату Photoshop PDF можна зберегти параметри PDF як стиль PDF. Одні й ті самі стилі і параметри Adobe PDF можна використовувати у всіх компонентах пакета Adobe Creative Suite, у тому числі у програмах Photoshop, InDesign, Illustrator, GoLive та Acrobat.

Користувачі пакета Adobe Creative Suite можуть ознайомитися з інформацією щодо спільного використання параметрів PDF у програмах Adobe Creative Suite у "Посібнику по інтеграції PDF", що знаходиться на компакт-диску Creative Suite.

Також див.

Створення PDF-презентації на сторінці 486

Збереження стилю Adobe PDF на сторінці 463

Виконати дію стосовно файлу на сторінці 630

Збереження файлу у форматі Photoshop PDF

1. Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть пункт "Photoshop PDF" у меню "Формат". Якщо необхідно вбудувати колірний профіль або застосувати профіль, визначений за допомогою команди "Параметри кольоропроби", встановіть параметри групи "Колір". Можна також включити у файл шари, коментарі, плашкові кольори та альфа-канали. Натисніть кнопку "Зберегти".

2. У діалоговому вікні "Зберегти Adobe PDF" виберіть стиль Adobe PDF для визначення, чи буде файл Photoshop PDF надрукований на настільному принтері чи пристрої для виготовлення коректурних відбитків, надісланий електронною поштою, розміщений і Інтернеті і т.ін. Детальну інформацію див. у розділі "Стилі Adobe PDF" на сторінці 458.

   Вибір стилю - це найпростіший спосіб визначення параметрів файлу Photoshop PDF. Коли стиль вибрано, натисніть кнопку "Зберегти PDF" для створення файлу формату Photoshop PDF. Якщо необхідно застосувати параметри захисту або виконати додаткові налаштування параметрів файлу PDF, виконайте наведені нижче дії.

3. (При необхідності) Для визначення сумісності документа PDF зі стандартом PDF/X та версіями програми Acrobat виберіть параметри у меню "Стандарт" та "Сумісність". Додаткову інформацію див. у Рівні сумісності PDF на сторінці 460.

4. (При необхідності) Для налаштовування загальних параметрів збереження PDF-файлу виберіть на панелі ліворуч у діалоговому вікні "Зберегти Adobe PDF" пункт "Загальні". Детальну інформацію щодо кожного параметра див. у розділі "Загальні параметри файлів Adobe PDF" на сторінці 461.

   Примітка: *Користувачі більш ранніх версій програми Photoshop, ніж версія Photoshop CS2, можуть відкривати PDF-файли (з даними Photoshop) як звичайні PDF-файли зі зведеними шарами. Виберіть команду "Файл" > "Відкрити як", а потім виберіть у меню "Тип файлу" пункт "Стандартний PDF" (Windows), або виберіть команду "Файл" > "Відкрити", та виберіть пункт "Стандартний PDF" у меню "Формат" (Mac OS).*

5. (При необхідності) Для налаштовування параметрів стиснення та зниження роздільної здатності PDF-файлу виберіть на панелі ліворуч у діалоговому вікні "Зберегти Adobe PDF" пункт "Стиснення". Детальну інформацію див. у розділі "Стиснення та зниження роздільної здатності файлів Adobe PDF" на сторінці 461.

6. (При необхідності) Для налаштовування параметрів керування кольором та параметрів формату PDF/X виберіть на панелі ліворуч у діалоговому вікні "Зберегти Adobe PDF" пункт "Вивід". Детальну інформацію див. у розділі "Параметри керування кольором та параметри формату PDF/X для файлів Adobe PDF" на сторінці 463.

7. (При необхідності) Для налаштовування параметрів захисту документа PDF виберіть на панелі ліворуч у діалоговому вікні "Зберегти Adobe PDF" пункт "Захист" Вкажіть пароль та визначте права доступу до документа PDF. Також дивіться Додатковий захист PDF-файлів на сторінці 463.

   Примітка: *Рівень шифрування залежить від вибору типу сумісності документа PDF. Якщо необхідно встановити вищий або нижчий рівень шифрування, виберіть відповідний тип сумісності.*

8 (При необхідності) У діалоговому вікні "Зберегти Adobe PDF" на панелі ліворуч виберіть пункт "Зведення". Усі встановлені параметри можна переглядати.

9 (При необхідності) Якщо передбачається повторне застосування параметрів збереження PDF-файлу, натисніть кнопку "Зберегти стиль" і збережіть виконані налаштування як стиль PDF. Під час збереження наступного файлу у форматі Photoshop PDF створений стиль буде відображений у меню "Стилі Adobe PDF", а також буде доступний у всіх програмах пакета Adobe Creative Suite. Див. також розділ "Запис стилю Adobe PDF" на сторінці 463.

10 Натисніть кнопку "Зберегти PDF". Програма Photoshop закриває діалогове вікно "Зберегти як Adobe PDF" і створює документ PDF.

Також див.

Про формати файлів і стиснення на сторінці 474

Стилі Adobe PDF

Стиль PDF — це набір параметрів, які впливають на процес створення документа PDF. За допомогою цих параметрів досягається баланс між розміром і якістю PDF-файлу залежно від його призначення. Більшість заздалегідь визначених стилів спільно використовуються компоненти, які входять до складу Adobe Creative Suite, включаючи InDesign, Illustrator, Photoshop і Acrobat. Можна також створювати й спільно використовувати власні стилі, які задовольняють особливі вимоги до виводу.

Частина наведених нижче стилів буде недоступною, поки ви не перемістите їх у разі потреби з теки "Допоміжні елементи", куди вони встановлюються за замовчуванням, до теки "Параметри". Як правило, теки допоміжних елементів та параметрів знаходяться тут: (Windows Vista) ProgramData\Adobe\AdobePDF, (Windows XP) Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Adobe PDF, або (Mac OS) Library/Application Support/Adobe PDF. Певні стилі недоступні у деяких компонентах Creative Suite.

Періодично переглядайте налаштування PDF. Налаштування за замовчуванням автоматично не відновлюються. Програми, які створюють PDF-файли, використовують набір параметрів PDF, який був визначений або вибраний останнім.

High Quality Print Стиль служить для створення PDF-файлів для якісного друку на настільних принтерах і пристроях, призначених для отримання пробних відтисків. У цьому стилі використовується стандарт PDF 1.4 (Windows) або PDF 1.6 (Mac OS), роздільна здатність кольорових зображень зменшується до 300 ppi, а роздільна здатність зображень у градаціях сірого й монохромних зображень — до 1200 ppi, вбудовуються частини всіх шрифтів, кольори залишаються незмінними, і зведення областей з прозорістю не виконується (для типів файлів, у яких можна задавати прозорість). Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat 5.0 і Acrobat Reader 5.0 і пізніших версіях. У InDesign за допомогою цього стилю створюються PDF-файли з тегами.

Illustrator Default (лише в Illustrator) Створюються PDF-файли, у яких зберігаються всі дані формату Illustrator. Документи PDF, створені за допомогою цього стилю, можна повторно відкривати у Illustrator без втрати даних.

Сторінки збільшеного розміру (лише в Acrobat) Створюються PDF-файли, придатні для перегляду й друку інженерних креслень, розмір яких перевищує 200 x 200 дюймів. Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat і Reader 7.0 і пізніших версіях.

PDF/A-1b: 2005 (CMYK і RGB) (лише в Acrobat) Використовуються для тривалого збереження (в архіві) електронних документів. У стилі PDF/A-1b використовується стандарт PDF 1.4; усі кольори залежно від вибраного стандарту перетворюються у простір CMYK або RGB. Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat і Reader 5.0 і пізніших версіях.

PDF/X-1a (2001 і 2003) Стиль PDF/X-1a потребує, щоб усі шрифти були вбудованими, щоб відповідні рамки розміру PDF були визначеними, і щоб кольори були плашковими, мали формат CMYK, або й такі, й такі. Сумісні файли повинні містити дані, що описують умови друку, для яких вони були підготовлені. PDF-файли, створені з урахуванням сумісності зі стандартом PDF/X-1a, можна відкривати в Acrobat 4.0 і Acrobat Reader 4.0 і пізніших версіях.

У стилі PDF/X-1a використовується стандарт PDF 1.3, роздільна здатність кольорових зображень зменшується до 300 ppi, а роздільна здатність зображень у градаціях сірого й монохромних зображень — до 1200 ppi, вбудовуються частини всіх шрифтів, PDF-файли створюються без тегів, і виконується зведення областей з прозорістю за допомогою параметра "З високою роздільною здатністю".

Примітка: *Стилі PDF/X1-a:2003 і PDF/X-3 (2003) записуються на комп'ютер під час установки, але є недоступними, поки користувач не перемістить їх із теки "Допоміжні елементи" у теку "Параметри".*

PDF/X-4 (2007) У програмі Acrobat 8 цей стиль має ім'я PDF/X-4 DRAFT (ЧОРНОВИЙ PDF/X-4). Ця назва відображає незавершеність специфікації ISO на час підготовки Acrobat до продажу. Цей стиль оснований на стандарті PDF 1.4, який включає в себе підтримку прозорості. У стилі PDF/X-4 застосовуються ті самі специфікації керування кольором і ICC (*International Color Consortium (ICC) - Міжнародний консорціумом із кольору*), що й у стилі PDF/X-3. Файли, сумісні зі стилем PDF/X-4, можна безпосередньо створювати за допомогою компонентів, які входять до складу Creative Suite 3 (Illustrator, InDesign і Photoshop). У Acrobat 8 перетворення PDF-файлів у стандарт PDF/X-4 DRAFT здійснюється за допомогою функції "Перевірка перед друком".

PDF-файли, створені з урахуванням сумісності зі стандартом PDF/X-4, можна відкривати в 7.0 і Acrobat Reader 7.0 і пізніших версіях.

Press Quality PDF-файли створюються для високоякісної підготовки до друку (наприклад, для цифрового друку або для створення поділених форм для комп'ютерного фотонабірного пристрою або пристрою для налаштовування літографічної форми), але вони не є PDF/X-сумісними. У цьому випадку більше значення має якість вмісту. Мета полягає в тому, щоб зберегти в PDF-файлі всі дані, необхідні комерційному принтеру або постачальнику послуг друку для того, щоб правильно надрукувати документ. У цьому наборі параметрів використовується стандарт PDF 1.4, кольори перетворюються у простір CMYK, роздільна здатність кольорових зображень зменшується до 300 ppi, а роздільна здатність зображень у градаціях сірого й монохромних зображень — до 1200 ppi, вбудовуються частини всіх шрифтів, а прозорість зберігається (для типів файлів, у яких можна задавати прозорість).

Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat 5.0 і Acrobat Reader 5.0 і пізніших версіях.

Примітка: *Перед тим, як створити файл Adobe PDF для надсилання на комерційний принтер або постачальнику послуг друку, дізнайтеся, яким повинна бути вихідна роздільна здатність й інші параметри, або скористайтеся рекомендованими параметрами з файлу .joboptions. Можливо, знадобиться персоналізувати параметри Adobe PDF для певного постачальника послуг і надати свій власний файл .joboptions.*

Rich Content PDF Створюються PDF-файли зі спеціальними можливостями, які містять теги, гіперпосилання, закладки, інтерактивні елементи й шари. У цьому наборі параметрів використовується стандарт PDF 1.5 і вбудовуються частини всіх шрифтів. Крім того, файли оптимізуються для обробки байтів. Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat 6.0 і Adobe Reader 6.0 і пізніших версіях. (Стиль Rich Content PDF міститься в теці "Extras".)

Примітка: *У більш ранніх версіях деяких програм цей стиль має ім'я "eBook".*

Smallest File Size (Мінімальний розмір файлів) PDF-файли створюються для публікації в Інтернеті або інтранеті, або для їхнього розповсюдження електронною поштою. У цьому наборі параметрів застосовується стиснення та зменшення роздільної здатності. Усі кольори перетворюються у простір sRGB, і шрифти не вбудовуються (для перетворення компонентом Distiller). Крім того, файли оптимізуються для обробки байтів.

Ці PDF-файли можна відкривати в Acrobat 5.0 і Acrobat Reader 5.0 і пізніших версіях.

Standard (лише в Acrobat) PDF-файли створюються для друку на настільних принтерах або цифрових копіювальних пристроях, публікацій на компакт-дисках або надсилання клієнтові коректури. У цьому наборі параметрів для зменшення розміру файлів використовується стиснення та зменшення роздільної здатності, але також вбудовуються частини всіх (дозволених) шрифтів, які використовуються у файлі, усі кольори перетворюються у простір sRGB, і друк здійснюється з середньою роздільною здатністю. Зазначимо, що частини шрифтів Windows за замовчуванням не вбудовуються. PDF-файли, створені за допомогою цього файлу параметрів, можна відкривати в Acrobat 5.0 і Acrobat Reader 5.0 і пізніших версіях.

Докладнішу інформацію про спільні параметри PDF для компонентів Creative Suite див. у посібнику з інтеграції PDF (PDF Integration Guide) на DVD-диску Creative Suite.

Про стандарти PDF/X і PDF/A

Стандарти PDF/X і PDF/A визначені Міжнародною організацією зі стандартизації (ISO, International Organization for Standardization). Стандарт PDF/X застосовується до обміну графічними даними, а стандарт PDF/A — до електронних документів, призначених для тривалого зберігання в архіві. У ході перетворення у формат PDF файл, який перетворюється, перевіряється на сумісність із зазначеним стандартом. Якщо у PDF-файлі не дотриманий вибраний стандарт ISO, виводиться повідомлення, в якому пропонується зробити вибір: скасувати перетворення або продовжити створення файлу, несумісного зі стандартом.

У печатних видавничих процесах найчастіше використовуються наступні формати PDF/X: PDF/X-1a, PDF/X-3, та (у 2007) PDF/X-4. Для архівів PDF-файлів найчастіше використовуються формати PDF/A1a і PDF/A-1b (для менш суворих вимог).

Примітка: *Докладнішу інформацію про стандарти PDF/X і PDF/A можна знайти на веб-сайт ISO і на веб-сайт Adobe.*

Рівні сумісності PDF

Створюючи PDF-файли, необхідно вирішити, яку версію PDF слід використовувати. Можна змінити версію PDF, вибравши інший стиль або відповідний параметр сумісності під час збереження файлу у форматі PDF або правки шаблона PDF.

Взагалі кажучи, якщо немає потреби у зворотній сумісності, слід використовувати останню версію (у даному випадку - це версія 1.7). Остання версія включає в себе всі останні функції й можливості. Однак, під час створення документів, призначених для широкого розповсюдження, слід обміркувати використання Acrobat 5 (PDF 1.4) або Acrobat 6 (PDF 1.5), щоб бути впевненим у тому, що всі користувачі зможуть переглядати й друкувати документ.

У наведеній нижче таблиці порівнюються деякі функції PDF-файлів, створених за допомогою різних параметрів сумісності.

Acrobat 4 (PDF 1,3)	Acrobat 5 (PDF 1,4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) і Acrobat 8 (PDF 1.7)
PDF-файли можна відкривати в Acrobat 3.0 і Acrobat Reader 3.0 і пізніших версіях.	PDF-файли можна відкривати в Acrobat 3.0 і Acrobat Reader 3.0 і пізніших версіях. Однак, функції, характерні лише для певних версій, можуть бути втрачені або недоступні для перегляду.	Більшість PDF-файлів можна відкривати в Acrobat 4.0 і Acrobat Reader 4.0 і пізніших версіях. Однак, функції, характерні лише для певних версій, можуть бути втрачені або недоступні для перегляду.	Більшість PDF-файлів можна відкривати в Acrobat 4.0 і Acrobat Reader 4.0 і пізніших версіях. Однак, функції, характерні лише для певних версій, можуть бути втрачені або недоступні для перегляду.
Документи не можуть містити ілюстрації, в яких використовуються ефекти прозорості. Перед перетворенням у формат PDF 1.3 потрібно виконати зведення прозорості.	Підтримується використання прозорості в ілюстраціях. (Обробка прозорості здійснюється за допомогою функції Acrobat Distiller.)	Підтримується використання прозорості в ілюстраціях. (Обробка прозорості здійснюється за допомогою функції Acrobat Distiller.)	Підтримується використання прозорості в ілюстраціях. (Обробка прозорості здійснюється за допомогою функції Acrobat Distiller.)
Шари не підтримуються.	Шари не підтримуються.	Шари зберігаються в ході створення PDF-файлів у програмах, які підтримують створення документів PDF з шарами, наприклад, у Illustrator CS і новіших версіях або в InDesign CS і новіших версіях.	Шари зберігаються в ході створення PDF-файлів у програмах, які підтримують створення документів PDF з шарами, наприклад, у Illustrator CS і новіших версіях або в InDesign CS і новіших версіях.

Acrobat 4 (PDF 1,3)	Acrobat 5 (PDF 1,4)	Acrobat 6 (PDF 1.5)	Acrobat 7 (PDF 1.6) і Acrobat 8 (PDF 1.7)
Підтримується колірний простір DeviceN з 8 фарбниками.	Підтримується колірний простір DeviceN з 8 фарбниками.	Підтримується колірний простір DeviceN, кількість фарбників у якому досягає 31.	Підтримується колірний простір DeviceN, кількість фарбників у якому досягає 31.
Не можна вбудувати шрифти, символи яких представлені декількома байтами. (Перетворення шрифтів у ході вбудовування здійснює Distiller.)	Не можна вбудувати шрифти, символи яких представлені декількома байтами.	Не можна вбудувати шрифти, символи яких представлені декількома байтами.	Не можна вбудувати шрифти, символи яких представлені декількома байтами.
Підтримується 40-розрядний захист RC4.	Підтримується 128-розрядний захист RC4.	Підтримується 128-розрядний захист RC4.	Підтримується 128-розрядний захист RC4 і 128-розрядний захист AES (Advanced Encryption Standard, поліпшений стандарт шифрування).

Загальні параметри файлів формату Adobe PDF

У розділі "Загальні" діалогового вікна "Параметри Adobe PDF" можна визначити такі параметри:
Опис Відображається опис, узятий з вибраного стилю, а також надається можливість редагування опису. Текст опису можна також вставити з буферу обміну. Якщо в опис стилю внесені правки, то до назви стилю додаються слова ("Зі змінами").

Зберегти можливість редагування у програмі Photoshop У PDF-файлі зберігаються усі елементи Photoshop, такі як шари, альфа-канали та плашкові кольори. Документи, які збережені у форматі Photoshop PDF з цим параметром, можна відкривати лише у програмі Photoshop CS2 або більш нових версіях.

Вбудувати мініатюри сторінок Створюється мініатюрне зображення графічного документа.

Оптимізувати для швидкого перегляду в Інтернеті Виконується оптимізація PDF-файлу для прискорення перегляду у веб-браузері.

Переглянути PDF-файл після збереження Щойно створений PDF-файл відкривається у програмі, яка за замовчуванням застосовується для перегляду PDF-файлів.

Стиснення та зниження роздільної здатності файлів Adobe PDF

Під час збереження графічного документа у форматі Adobe PDF можна виконати стиснення тексту і векторних об'єктів, а також виконати стиснення і зменшити роздільну здатність бітових зображень. У залежності від вибраних параметрів, стиснення та зниження роздільної здатності дають змогу значно зменшити розмір PDF-файлу з невеликими втратами або зовсім без втрати деталей і точності.

Область "Стиснення" у діалоговому вікні "Параметри Adobe PDF" розділена на три частини. У кожній частині можна налаштовувати наведені нижче параметри стиснення та зниження роздільної здатності графічного документа.

Зниження роздільної здатності Якщо передбачається розміщення PDF-файлу в Інтернеті, зниження роздільної здатності дасть змогу зменшити розмір файлу. Якщо планується друк PDF-файлу з високою роздільною здатністю, виконувати зниження роздільної здатності не потрібно. Виберіть "Не знижувати роздільність", щоб вимкнути всі параметри зниження роздільності.

Зниження роздільної здатності означає зменшення кількості пікселів у зображенні. Для зниження роздільної здатності виберіть *спосіб інтерполяції*— усереднене зниження роздільності, підвибірка, бікубічне зниження роздільності — і введіть потрібне значення роздільності (пікселів на дюйм). Після цього введіть значення роздільної здатності у текстове поле "Для зображень вище". Зниження роздільної здатності буде виконано для всіх зображень, роздільна здатність яких перевищує вказане граничне значення.

Спосіб інтерполяції визначає методику видалення пікселів:
• **Середній даунсамплінг** Визначається усереднений колір пікселів у вибраному в області зразку, і вся область заповнюється пікселями усередненого кольору зі вказаною роздільною здатністю. Усереднене зниження роздільної здатності - це те саме, що й білінійне змінення роздільної здатності.

• **Підвибірка** У вибраному в області зразку виділяється центральний піксель, і вся область заповнюється пікселями цього кольору. Спосіб підвибірки потребує значно менше часу порівняно з іншими методами зниження роздільної здатності, але зображення, отримане в результаті такого перетворення, має неоднорідності і відрізняється менш плавними переходами кольорів. Підвибірка - це те саме, що і зміна роздільної здатності методом "По сусіднім".

• **Бікубічний даунсамплінг** Для визначення кольору пікселів застосовується середньозважене значення, що, як правило, дозволяє отримати кращі результати, ніж при зниженні роздільної здатності на основі звичайного усереднення. Бікубічний спосіб найбільш повільний, але у той же час найбільш точний - він надає змогу отримати дуже плавні переходи кольорів.

Стиснення Визначається тип стиснення, який буде застосований.
• **Стиснення ZIP** Добре діє при стисненні зображень з великими зонами однакового кольору або з візерунками, що повторюються, а також при стисненні чорно-білих зображень з візерунками, що повторюються. ZIP - це метод стиснення без втрат.

• **стиснення JPEG** Підходить для зображень у градаціях сірого та кольорових зображень. JPEG - це метод стиснення *із втратами*, тобто він полягає у видаленні даних зображення, що може призвести до погіршення його якості. Однак при застосуванні цього методу виконується спроба зменшити розмір файлу з мінімальними втратами інформації. Завдяки тому, що в результаті стиснення JPEG видаляються дані, воно дає змогу набагато краще зменшити розмір файлу, ніж стиснення ZIP.

• **JPEG2000** Це новий міжнародний стандарт стиснення та пакування даних зображення. Подібно до стиснення JPEG, стиснення JPEG2000 підходить як для зображень у градаціях сірого, так і для кольорових зображень. Серед його додаткових переваг слід виділити прогресивне відображення та стиснення без втрат, недоступні із JPEG. Стиснення JPEG2000 доступне тільки за умови обрання в меню "Сумісність" налаштувань Acrobat версії 6 (PDF 1.5) або новішої версії.

Якість зображення Визначається ступінь стиснення, який буде застосований. Наявні параметри залежать від способу компресії. При стисненні типу JPEG2000 у програмі Photoshop передбачаються такі параметри, як "Без втрат", "Максимальне", "Високе", "Середнє", "Низьке" та "Мінімальне". При стисненні типу JPEG програма Photoshop передбачає такі параметри, як "Мінімальне", "Низьке", "Середнє", "Високе" та "Максимальне". При стисненні типу ZIP програма Photoshop передбачає параметр "Якість: 8-бітове зображення". Параметр "Якість: 8-бітове зображення" передбачає стиснення без втрат; тобто дані не видаляються для зменшення розміру файлу, і якість зображення не погіршується.

Розмір сегмента Зазначається розмір сегментів у зображеннях, стосовно яких використане стиснення JPEG 2000. При встановленні низьких значень якості зображення для оптимізації зображень розміром менш ніж 1024 x 1024 пікселі використання сегментів найбільшого розміру дає кращі результати. Загалом, для більшості зображень найкращим є розмір сегменту у 1024 пікселі. Сегменти меншого розміру здебільшого використовуються у маленьких зображеннях (для перегляду на таких пристроях, як мобільні телефони).

Перетворити зображення 16 біт/канал на 8 біт/канал Перетворення зображень якості 16 біт/канал на зображення якості 8 біт/канал (активно за замовчуванням). Стиснення ZIP - єдиний доступний спосіб стиснення, якщо параметр "Перетворення зображень якості 16 біт/канал" не є активним. Параметр "Перетворення зображень якості 16 біт/канал" є недоступним, якщо налаштування сумісності документу виконане в програмі Acrobat 5-ї (PDF 1.4) або більш старої версії. При цьому зображення автоматично перетворюються на 8 біт/канал.

Керування кольором та параметри PDF/X для Adobe PDF

У розділі "Вивід" діалогового вікна "Параметри Adobe PDF" можна визначити наступні параметри. Взаємодія параметрів виводу варіюється в залежності від активності системи керування кольором та вибраного стандарту PDF.

Перетворення кольорів Визначає спосіб представлення інформації стосовно кольору в файлі Adobe PDF. При перетворенні кольорових об'єктів до систем RGB чи CMYK оберіть профіль призначення у спливаючому меню. Під час перетворення уся інформація про плашкові кольори зберігається; лише тріадні кольори перетворюються в потрібний колірний простір.

• **Немає перетворення** Інформація про колір зберігається.

• **Привести до цільового** Приводить усі кольори до обраного профілю призначення. "Стратегія включення профілю" визначає, чи буде включено профіль.

Розташування Описує гаму кінцевого вивідного пристрою RGB або CMYK, такого як ваш монітор чи стандарт SWOP. Використовуючи цей профіль Photoshop перетворює інформацію про колір документу (визначену вихідним профілем в розділі "Робочі простори" діалогового вікна "Параметри кольорів") в цільовий простір кінцевого пристрою виводу.

Стратегія включення профілю Визначає, чи файл містить колірний профіль.

Ім'я профілю методу виводу Уточнює особливі умови друку документу. Для створення файлів, сумісних із PDF/X, потрібен профіль методу виводу. Це меню доступне тільки якщо у діалоговому вікні "Параметри Adobe PDF" вибрано стандарт (чи стиль) PDF/X.

Умова виводу Описує потрібні умови друку. Ці дані можуть бути корисними для одержувача PDF-документу.

Ідентифікатор умов виводу Вказівник на джерело додаткової інформації стосовно потрібних умов друку. Ідентифікатор умов друку, що включені в реєстр ICC, вводиться автоматично.

Назва реєстру Вказує Інтернет-адресу, за якою можна знайти додаткову інформацію стосовно реєстру. URL автоматично вводиться для назв реєстру ICC.

Додатковий захист PDF-файлів

Під час збереження PDF-файлів можна додавати захист за допомогою пароля й інші види захисту, обмежуючи не лише доступ до файлу для відкриття, але також для копіювання й вилучення вмісту, друку документа й інших дій.

PDF-файл може потребувати паролів для відкривання документа та для зміни параметрів захисту (пароль для зміни прав доступу). Застосовуючи до файлу будь-які обмеження, пов'язані з його захистом, слід призначати обидва паролі; в іншому разі будь-який користувач, що має право відкривати файл, зможе зняти обмеження. Коли файл відкривається за допомогою паролів для зміни прав доступу, обмеження тимчасово знімаються.

Для захисту PDF-файлів використовується метод RC4, створений у корпорації RSA. У залежності від параметра сумісності (у категорії "Загальні") рівень шифрування може бути високим або низьким.

Примітка: *Стилі PDF не підтримують параметрів паролів і захисту. Якщо вибрати параметри паролів і захисту в діалоговому вікні "Експорт Adobe PDF", а потім натиснути "Зберегти стиль", паролі та параметри захисту не будуть збережені.*

Збереження стилю Adobe PDF

Хоча типові стилі PDF ґрунтуються на найращому досвіді, ви можете побачити, що робочий процес потребує спеціальних налаштувань PDF, недоступних у жодному з вбудованих стилів. У такому разі ви можете створити і записати власні стилі для повторного використання у Photoshop або будь-якому продукті у Adobe Creative Suite.

У Photoshop ви можете записати стиль, скориставшись командою "Стилі Adobe PDF" або клацнувши на кнопці "Записати стиль" у діалоговому вікні "Записати Adobe PDF". Стилі Adobe PDF записуються як файли з розширенням .joboptions. Це корисно, наприклад, якщо ви бажаєте, щоб ваш постачальник чи друкар надсилав вам файли .joboptions із стилями Adobe PDF, що найкраще підходять для їх робочого процесу.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Правка" > "Стилі Adobe PDF".
- Якщо ви записуєте документ Photoshop PDF, клацніть на кнопці "Записати стиль" у діалоговому вікні "Записати Adobe PDF" після того, як встановите налаштування PDF. Пропустіть кроки 2 і 3.

2 Якщо ви вибрали команду "Стилі Adobe PDF", виконайте одну з наведених дій у діалоговому вікні "Стилі Adobe PDF":

- Щоб створити новий стиль, клацніть на кнопці "Створити" в діалоговому вікні "Стилі Adobe PDF". У діалоговому вікні "Створити стиль PDF" введіть назву стилю в текстовому полі "Стиль".
- Щоб редагувати наявний власний стиль, виділіть стиль і клацніть на "Редагувати". (Не можна редагувати типові стилі).

3 Встановіть параметри PDF.

4 Запишіть ваш стиль у той чи інший спосіб:

- У діалоговому вікні "Створити стиль PDF" або "Редагувати стиль PDF" клацніть на "OK". Новий стиль з'являється у переліку стилів Adobe PDF. Натисніть на "Готово", щоб завершити створення стилів.
- У діалоговому вікні "Записати" введіть назву стиля у полі "Назва файла" і клацніть на "Записати".

  Стилі Adobe PDF зберігаються у теці Documents and Settings/[користувач]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings (Windows) або Users/[користувач]/Library/Application Support/Adobe/Adobe PDF/Settings (Mac OS). Всі стилі Adobe PDF, записані в цих місцях, доступні і в інших програмах Adobe Creative Suite.

  Примітка: *Щоб записати стиль PDF в іншому місці, що не є типовим, клацніть на кнопці "Записати як" у діалоговому вікні "Стилі Adobe PDF", перейдіть до потрібного місція, або у діалоговому вікні "Записати" перейдіть до потрібного місця і клацніть на "Записати".*

Також див.

Запис файла у форматі Photoshop PDF на сторінці 457

Завантаження, редагування чи видалення стилів Adobe PDF

Стилі Adobe PDF (параметри створення) доступні у програмі Photoshop та інших продуктах пакету Adobe Creative Suite. Збереження, завантаження чи видалення стилів Adobe PDF відбувається у діалоговому вікні Adobe PDF Presets.

❖ Виберіть "Редагування" > "Стилі Adobe PDF" і виконайте одну з наступних дій:

- Для збереження налаштувань у вигляді нового стилю натисніть кнопку "Створити" у діалоговому вікні "Новий стиль PDF", після чого натисніть OK.
- Для редагування стилю Adobe PDF оберіть потрібний стиль у віконці "Стилі", натисніть кнопку "Редагування" та змініть налаштування у діалоговому вікні "Редагування стилів PDF".

  Примітка: *Хоча редагування стилів Adobe PDF, попередньо встановлених програмою Photoshop, неможливе (назви подібних стилів виділено квадратними дужками), можна обрати один з цих стилів та натиснути кнопку "Створити". В діалоговому вікні "Новий стиль PDF" можна змінювати налаштування та зберігати їх як новий стиль.*
- Для видалення стилю Adobe PDF оберіть потрібний стиль у віконці "Стилі" та натисніть кнопку "Видалити". Видалення стилів Adobe PDF, попередньо встановлених програмою Photohop, неможливе.
- Для завантаження стилю Adobe PDF натисніть кнопку "Завантажити", оберіть потрібний файл зі стилем та натисніть "Завантажити". Стиль додається до вікна "Стилі".

  Під час пошуку стилю Adobe PDF для його подальшого завантаження у діалоговому вікні "Завантаження" відображатимуться тільки файли із розширенням .joboptions
- Натисніть кнопку "Готово", щоб закрити діалогове вікно "Параметри стиля PDF".
- Щоб зберегти стиль у нестандартному місці розташування, натисніть кнопку "Зберегти як", (за необхідністю) виберіть нову назву стиля, визначте місце його розташування та натисніть кнопку "Зберегти".

Також див.

Збереження стилю Adobe PDF на сторінці 463

Збереження та експорт файлів у інших форматах

Збереження файлу в форматі TIFF

TIFF — це гнучкий растровий формат зображень, який підтримують майже всі програми для малювання, редагування зображень і розмітки сторінок.

1 Оберіть "Файл" > "Зберегти як", у меню "Формат" оберіть TIFF та натисніть "Зберегти".

2 У діалоговому вікні "Параметри TIFF" виберіть потрібні параметри та натисніть кнопку "OK".

Бітова глибина (тільки для 32-бітового режиму)	**Визначає бітову глибину збереженого зображення (16, 24 чи 32 біти).**
Стиснення зображення	**Визначає метод стиснення даних комбінованих зображень. При збереженні 32-бітового TIFF-файлу можна застосовувати випереджуюче стиснення, але використання JPEG-стиснення не передбачене. Випереджуюче стиснення забезпечує поліпшену якість стиснення, змінюючи послідовність значень з плаваючими точками. Це є можливим як для ZIP-, так і для LZW-стиснення.**
Порядок пікселів	**При записі TIFF-файлу дані каналів влаштовуються по точкам або розташовуються в одній площині. В більш старих версіях програми Photoshop канали файлів TIFF завжди записувались по точкам. Теоретично файл прямого порядку читається та записується скоріше, при цьому якість стиснення трохи ліпша. Обидва порядки каналів сумісні з попередніми версіями Photoshop.**
Байтовий порядок	**Обрання платформи для читання файлів. Цей параметр є корисним, якщо ви не знаєте, в якій програмі відкрити файл. Photoshop та найновіші програми читають файли з використанням бітового порядку IBM PC чи Macintosh.**
Зберегти піраміду зображень	**Зберігає інформацію про багаторозподільну здатність. У програмі Photohop не передбачена можливість відкриття багаторозподільних файлів; зображення відкривається із найвищою роздільною здатністю файлу. Однак деякі сервери зображень та програма Adobe InDesign допомагають відкривати файли багаторозподільного формату.**
Збереження прозорості	**Зберігає прозорість як додатковий альфа-канал при відкритті файлу іншою програмою. Прозорість завжди зберігається при повторному відкритті файлу в програмі Photoshop.**

Стиснення шарів	**Визначає спосіб стиснення даних про пікселі в шарах (на відміну від сполучених даних). В багатьох програмах не передбачене розпізнавання даних про шари, тому при відкритті TIFF-файлу ці дані ігноруються. Однак Photohop може читати дані про шари в TIFF-файлах. Хоча файли, що містять дані про шари, більші за ті, в яких цієї інформації немає, збереження даних про шари усуває необхідність створювати та впорядковувати окремий PSD-файл для утримання цих даних. Виберіть команду "Відкинути шари і записати копію", якщо ви хочете звести зображення.** ***Примітка: Щоб отримувати підказки програми Photohop при збереженні зображень із кількома шарами, оберіть команду "Запитувати перед збереженням TIFF-файлів з шарами" в частині "Обробка файлів" діалогового вікна "Параметри".***

Також див.

TIFF на сторінці 480

Про формати файлів і стиснення на сторінці 474

Збереження файлу в форматі JPEG

Для збереження зображень у системах CMYK, RGB та градаціях сірого в форматі JPEG можна обирати команду "Зберегти як". JPEG стискає розмір файла, вибірково відкидаючи дані.

Примітка: *Зображення також можна зберігати як один чи декілька JPEG-файлів, використовуючи команду "Зберегти для вебу".*

Застосовуйте параметр "Зберегти як JPEG (середня якість)" для швидкого збереження файлу JPEG середньої якості. Для виконання цієї операції виберіть команду "Виробництво" у меню палітри "Дії".

1 Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть пункт "JPEG " у меню "Формат".

2 У діалоговому вікні "Параметри JPEG" виберіть потрібні параметри та натисніть кнопку "OK".

Матовий	**Пропонує вибірку матових кольорів для імітації прозорості тла у зображеннях із прозорими елементами.**
Параметри зображення	**Визначення якості зображення. Оберіть параметр в меню "Якість" та протягніть спливаючий повзунок "Якість", щоб ввести значення від 0 до 12 в текстовому полі "Якість".**

Параметри формату	**Визначення формату файлу JPEG. Базова лінія (стандартна) використовує формат, який розпізнається більшістю веб-браузері. Базова лінія (оптимізована) створює файл із оптимізованим кольором та трохи менший за розміром. При завантаженні прогресивна відображає послідовність версій зображення (кількість зазначається) в порядку зростання їх деталізації.** ***Примітка: Не всі веб-браузері підтримують оптимізовані та прогресивні зображення JPEG.*** ***Примітка: Деякі програми не читають CMYK-файли, збережені в форматі JPEG. На додаток, якщо файл JPEG (в будь-якому кольоровому режимі) не читається Java-програмою, спробуйте зберегти файл без перегляду мініатюрного зображення.***

Також див.

Про формати файлів і стиснення на сторінці 474

Формат JPEG на сторінці 477

Виконати дію стосовно файлу на сторінці 630

Збереження файлу в форматі PNG

Для збереження зображень у системах RGB, в градаціях сірого, зображень з індексованими кольорами та растрового формату в форматі JPEG можна обирати команду "Зберегти як".

Примітка: *Зображення також можна зберігати як один чи декілька PNG-файлів, використовуючи команду "Зберегти для вебу".*

1 Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть пункт "PNG" у меню "Формат".

2 Виберіть параметр "По точкам":

Жодного	**Показує зображення в переглядачеві тільки по завершенні завантаження.**
Черезрядкового	**Показує зображення в переглядачеві із низькою роздільною здатністю, поки файл завантажується. Завдяки чергуванню зображень процес завантаження здається коротшим, але розмір файлу збільшується.**

3 Клацніть на "OK".

Також див.

Формат PNG. на сторінці 480

Збереження файлу в форматі GIF

Для збереження зображень у системах RGB, в градаціях сірого, зображень з індексованими кольорами та растрового формату прямо в форматі CompuServe GIF (відомому як GIF) можна обирати команду "Зберегти як". Зображення автоматично переводиться у режим індексованого кольору.

1 Виберіть команду "Файл" > "Записати як", а потім виберіть пункт "CompuServe GIF" у меню "Формат".

2 Для зображень системи RGB з'являється діалогове вікно "Індексовані кольори". Вкажіть параметри перетворення і натисніть кнопку OK.

3 Оберіть порядок рядків файлу GIF та натисніть "OK":

Звичайний	**Показує зображення в переглядачеві тільки по завершенні завантаження.**
Черезрядкового	**Показує зображення в переглядачеві із низькою роздільною здатністю, поки файл завантажується. Завдяки чергуванню зображень процес завантаження здається коротшим, але розмір файлу збільшується.** ***Примітка: Зображення також можна зберігати як один чи декілька GIF-файлів, використовуючи команду "Зберегти для вебу".***

Також див.

GIF на сторінці 477

Перетворити зображення у градаціях сірого або в режимі RGB на індексований колір на сторінці 117

Збереження файлу у форматі Photoshop EPS

Імпортовані або записані файли EPS (Encapsulated PostScript) приймаються практично усіма верстальними програмами, текстовими та графічними редакторами. Для друкування EPS-файлів потрібен принтер PostScript. Принтери не-PostScript друкуватимуть файли тільки з тією роздільною здатністю, з якою вони виводяться на екран для перегляду.

1 Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть пункт "Photoshop EPS" у меню "Формат".

2 У діалоговому вікні "Параметри EPS" виберіть потрібні параметри та натисніть кнопку "OK":

Попередній перегляд	**Створює зображення із низькою роздільною здатністю для перегляду в цільовій програмі. Оберіть TIFF для забезпечення спільного використання EPS-файлу операційними системами Windows та Mac OS. При перегляді у 8-бітовому режимі зображення є кольоровим, а у 1-бітовому - чорно-білим та розмитим. При перегляді у 8-бітовому режимі розмір файлу є більшим, ніж при 1-бітовому. Див. також Бітова глибина на сторінці 61.**
Кодування	**Визначає спосіб постачання даних про зображення до пристрою виводу PostScript. Параметри кодування описано нижче.**
Функції "Включення півтонового растру" та "Включення передачі"	**Регулювання специфікацій роздрукування для високоякісного професійного друку. Проконсультуйтесь зі спеціалістом з друку перед тим, як встановлювати ці параметри.**
Прозорі білі	**Відображає ділянки білого кольору як прозорі. Цей параметр доступний тільки для зображень в растровому режимі.**

Керування кольором PostScript	**Переводить дані файлу в колірний простір принтера. Не обирайте цей параметр, якщо планується розташування зображення в іншому документі, де застосовано керування кольором.** ***Примітка: Тільки принтери рівня 3 PostScript підтримують керування кольором PostScript в CMYK-зображеннях. Для друку зображення системи CMYK на принтері 2-го рівня із застосуванням керування кольору PostScript перетворіть його в режим Lab перед збереженням в форматі EPS.***
Включення векторних даних	**Зберігає усі види векторної графіки (такі, як форми та текст) в файлі. Однак векторні дані файлів EPS та DCS будуть доступними тільки для інших програм; при повторному відкритті файлу в програмі Photoshop вони растерізуватимуться. Цей параметр є доступним тільки при наявності в файлі векторних даних.**
Інтерполяція зображення	**Застосовує згладжування до надрукованого зображення із низькою роздільною здатністю.**

Також див.

Формат Photoshop EPS на сторінці 475

Параметри кодування Photoshop EPS

ASCII чи ASCII85 Здійснює кодування при друкуванні з операційної системи Windows чи при виникненні помилок або інших проблем під час друку.

Двійковий Створює менший файл та окремо залишає оригінальні дані. Однак деякі верстальні програми та низка програм для спулінгу професійного друку і друкування в мережі можуть не підтримувати двійкові файли Photoshop EPS.

JPEG Стискає файл, відкидаючи деякі дані про зображення. Рівень стискання JPEG варіюється від дуже малого (Найвища якість JPEG) до великого (Низька якість JPEG) на вибір. Файли з кодуванням JPEG можуть друкуватись тільки на принтерах PostScript 2-го рівня (чи більш нових версій) та не розділяються на окремі форми.

Збереження файлу у форматі Photoshop DCS

Формат DCS (Desktop Color Separations - Настільний розподіл кольорів) - це версія EPS, що дозволяє зберігати кольороподіл багатоканальних чи CMYK-файлів.

1 Виберіть "Файл" > "Зберегти як", потім з меню "Формат" виберіть "Photoshop DCS 1.0" чи "Photoshop DCS 2.0".

2 У діалоговому вікні "Формат DCS" виберіть потрібні параметри та натисніть кнопку "OK".

В діалоговому вікні містяться всі параметри, доступні для файлів Photoshop EPS. На додаток, меню DCS надає можливість створення складеного файлу з розподільною здатністю 72 пікселі на дюйм, що можна розташовувати в верстальній програмі чи використовувати при редагуванні зображення:

Формат DCS 1.0	**Створює по одному файлу для кожного каналу кольору в зображенні системи CMYK. Також можливе створення п'ятого файлу: градації сірого чи складені кольори. Для перегляду складеного файлу потрібно тримати усі п'ять його складових в одній теці.**

Формат DCS 2,0	**Зберігає канали плашкових кольорів в зображенні. Канали кольорів можна зберігати як декілька файлів (як, наприклад, у DCS 1.0) чи як один файл. Параметр збереження в одному файлі зберігає місце на диску. Також можливе включення градацій сірого чи складених кольорів.**

Також див.

Формати Photoshop DCS 1.0 та 2.0 на сторінці 475

Збереження файлу у форматі Photoshop Raw

Формат Photoshop Raw - це формат файлу для передачі зображень між програмами та комп'ютерними платформами. Формат Photoshop Raw відрізняється від формату Camera Raw.

1 Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть пункт "Photoshop Raw" в меню "Формат".

2 У діалоговому вікні "Параметри Photoshop Raw" виконайте наступне:

- (Mac OS) Задайте значення для "Тип файлу" та "Створювач файлу" чи прийміть значення за замовчуванням.
- Уточніть параметр "Заголовок".
- Визначте порядок збереження каналів: по точкам чи ні.

Також див.

Формат Photoshop Raw на сторінці 476

Збереження файлу в форматі BMP

Формат BMP - це формат зображень для операційної системи Windows. Зображення варіюються від чорно-білих (1 байт на піксель) до 24-бітових кольорових (16,7 млн кольорів).

1 Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть пункт "BMP" у меню "Формат".

2 Введіть ім'я файлу та теки і натисніть кнопку "Зберегти".

3 В діалоговому вікні "Параметри BMP" виберіть формат файла, вкажіть бітову глибину та, за необхідністю, виберіть команду " Віддзеркалити порядок рядків". Натисніть кнопку "Додаткові параметри" та вкажіть параметри BMP-файлу.

4 Натисніть кнопку "Зберегти".

Також див.

Формат BMP на сторінці 477

Збереження файлів у 16 бітів на канал в форматі Cineon

Зображення системи RGB у 16 бітів на канал можна зберігати в форматі Cineon для використання в Системі плівок Kodak Cineon.

❖ Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть пункт "Cineon" у меню "Формат".

Також див.

Формат Cineon на сторінці 477

Збереження файлу в форматі Targa

Формат Targa (TGA) підтримує зображення будь-яких розмірів між 1 та 32 бітами кольорів. Він створений для апаратного забезпечення Truevision, проте також використовується в інших програмах.

1 Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть пункт "Targa" у меню "Формат".

2 Введіть ім'я файлу та теки і натисніть кнопку "Зберегти".

3 Виберіть значення роздільної здатності в діалоговому вікні "Параметри Targa", а потім, при необхідності стиснення файла, виберіть параметр "Стиснення (RLE)" та натисніть "ОК".

Також див.

Targa на сторінці 480

Збереження файла в форматі JPEG 2000 (додатковий модуль Photoshop)

Для збереження файлів в форматі JPEG 2000 встановіть додатковий модуль JPEG 2000 в наступну теку: Adobe Photoshop CS3/Plug-Ins/File Formats. Цей модуль доступний на інсталяційному диску Photoshop CS3 в теці Goodies/Optional Plug-Ins/File Formats. Розширений формат JPEG 2000 (JPF) надає низку додаткових параметрів, відсутніх у стандартному форматі JPEG 2000 (JP2). При цьому, JP2-файли можна зробити сумісними, вибравши відповідний параметр в діалоговому вікні JPEG 2000.

Примітка: *Двоколірні, багатоканальні чи растрові зображення не можна зберігати в форматі JPEG 2000. Для збереження файлів такого типу в форматі JPEG 2000 спочатку перетворіть їх в колірний режим RGB.*

1 Виберіть команду "Файл" > "Зберегти як", а потім виберіть пункт "JPEG 2000" у меню "Формат".

2 Введіть ім'я файлу та теки, виберіть параметри збереження і натисніть кнопку "Зберегти". Відкривається діалогове вікно JPEG 2000.

Примітка: *Для збереження файлу, сумісного з форматом JP2, виберіть параметр "ICC-профіль" (Windows) чи "Вбудувати колірний профіль" (Mac OS) в діалоговому вікні "Зберегти як". В іншому разі параметр "Сумісність із JP2" в діалоговому вікні JPEG 2000 буде недоступним. Активація параметру сумісності із форматом JP2 трохи збільшує розмір файлу JPF. Пам'ятайте, що для перегляду файлів формату JP2 підтримування профілів ICC та метаданих JPF-файлів не є обов'язковим, тому у точності кольорів та відповідності інших функцій можливі збої.*

3 (За бажанням) В текстове поле "Розмір файлу" введіть необхідне значення, щоб задати кінцевий розмір збереженого файла. При цьому значення в текстовому полі "Якість" змінюватиметься для відображення найкращої якості відповідно розміру файла, що вказується.

4 Виберіть один з наступних параметрів:

Без втрат	**Стискає зображення, не погіршуючи його якості. При обранні цього параметра розмір файла збільшиться. Відключіть настройку "Без втрат", щоб створити менший файл. Після цього протягніть спливаючий повзунок "Якість", встановлюючи значення текстового поля "Якість", щоб вказати якість зображення. Більше значення відповідає кращій якості зображення та більшому розміру файла.** **Якщо вказане значення якості зображення конфліктуватиме з кінцевим розміром файлу, зазначеним раніше, Photoshop автоматично змінить значення розміру файлу у відповідному текстовому полі.**
Швидкий режим	**Забезпечує швидший перегляд чи кодування зображення. Швидкий режим не підтримує функції регулювання розміру файла, прогресивної оптимізації чи кодування із втратами з цілочисельним хвильовим фільтром.**
Включити метадані	**Включає інформацію про файл. Виберіть параметр "Метадані" для збереження інформації про шляхи файлу із зображенням в файлі JPEG 2000 (за наявності останніх).**

Включити налаштовування кольорів	**Включає вбудований у зображення колірний профіль.** ***Для зменшення розміру файла із зображенням відключіть настройки "Включити метадані" та "Включити налаштовування кольорів".***
Включити прозорість	**Зберігає прозорість в оригінальному зображенні. Параметр "Включити прозорість" не є активним, якщо в зображенні не міститься прозорість.**
Сумісний з JP2	**Створює файл, який відкривається в переглядачеві та підтримує стандартний формат JPEG 2000 (JP2) але не підтримує розширений формат JPEG 2000 (JPF).**

5 Натисніть кнопку "Додаткові параметри" для встановлення наступних параметрів":

Сумісність	**Уточнює пристрої, сумісні із файлом. На сьогоднішній день підтримуються тільки загальні пристрої (такі, як веб-браузері).**
Хвильовий Фільтр	**Зазначає тип чисел (коефіцієнтів), що використовуються для кодування файлу. "Плаваючий" тип є більш точним, але не використовується для стиснення "Без втрат". При обранні стиснення "Без втрат" хвилястий фільтр автоматично встановлюється на параметр "Цілочисельний".** ***Виберіть "Плаваючий" чи "Цілочисельний" тип в залежності від виду зображення та бажаного результату. "Цілочисельний" тип - це зазвичай найкращій спосіб досягнення загального узгодженого вигляду зображення. Завдяки "Плаваючому" можна збільшити різкість зображення, але при цьому погіршуючи його якість біля країв.***
Розмір сегмента	**Визначає розмір сегментів зображення. При встановленні низьких значень якості зображення для оптимізації зображень розміром менш ніж 1024 x 1024 пікселі використання сегментів найбільшого розміру дає кращі результати.** ***Для більшості зображень найкращим є розмір сегменту у 1024 пікселі. Використовуйте сегменти меншого розміру при створенні файлів з невеликою роздільністю (для мобільних телефонів і т.ін.)***
Формат метаданих	**Визначає формати метаданих для включення в файл із зображенням. Формат даних JPEG2000 XML підходить конкретно до JPEG 2000; цей параметр є доступним, тільки якщо файл із зображенням містить ці дані. Дані XMP - це інформація про файл, а дані типу EXIF - це дані з цифрової камери.**

Формат налаштовування кольорів	**Визначає формат налаштовування кольорів для включення в файл із зображенням. Профіль ICC, що є активним за замовчуванням, є повним профілем ICC, що зазначається в діалоговому вікні "Зберегти як". Обмежений ICC-профіль призначений для переносних пристроїв типу мобільних телефонів та кишенькових комп'ютерів. Обмежений ICC-профіль має зберігатись в JP2-файлі.**

6 Виберіть порядок оптимізації з меню "Порядок":

Збільшення мініатюри	**Являє собою послідовність мініатюрних зображень, що збільшуються за розміром, поки не досягнуть повного розміру зображення.**
Прогресивний	**Являє низку версій зображення, деталізація яких поступово збільшується по мірі надходження даних (наприклад, завантаження через Інтернет в переглядач). Прогресивні зображення JPEG трохи більші за розміром, потребують більше ОЗП для перегляду та підтримуються не всіма програмами з забезпечення JPEG 2000.**
Колір	**Зображення спочатку відображається у чорно-білому варіанті, а згодом набуває кольорів.**
Область, що становить інтерес:	**При наявності одного чи більше альфа-каналів в документі Photoshop ви матимете змогу обрати певний альфа-канал, щоб визначити область, яка становить інтерес.** **По завантаженні обраного альфа-каналу як області інтересу уточніть значення "Покращити" для збільшення чи зменшення якості в області, що становить інтерес, відносно решти зображення. Візьміть до уваги, що функція покращення не змінює розмір зображення, тому краща якість всередині альфа-каналу погіршує якість області зовні його (та навпаки).** **Параметри "Покращити" та "Область інтересу" недоступні, якщо документ Photoshop не має альфа-каналу.** ***Примітка: Канал (альфа, плашковий чи "Швидка маска"), що визначає область інтересу, у кінцевому збереженому файлі JPEG 2000 відкидається.***

7 Переконайтесь, що ви обрали параметр оптимізації у кроці 6 для попереднього перегляду зображення у тому вигляді, який воно матиме при відкритті в програмі JPEG 2000. Параметр "Перегляд" враховує оптимізацію зображення при його відкритті. Виберіть швидкість завантаження в області "Попередній перегляд при завантаженні" спливаючого меню діалогового вікна JPEG 2000, щоб побачити приблизний час завантаження зображення, після чого натисніть "Перегляд".

Використовуйте меню "Встановити масштаб попереднього перегляду" для збільшення чи зменшення масштабу зображення та кращого перегляду. Налаштувати область перегляду також можна із використанням інструментів "Масштаб" та "Ручка".

8 Натисніть "ОК", щоб створити файл JPEG 2000 із зображенням.

Також див.

Формат JPEG на сторінці 477

Експорт шарів у файли

Ви можете експортувати та зберігати шари як окремі файли із використанням низки форматів, включаючи PSD, BMP, JPEG, PDF, Targa, та TIFF. При збереженні шари автоматично отримують назви. Зробивши певні налаштування, ви зможете регулювати процес надання імен.

1. Оберіть "Файл" > Сценарії > Експорт шарів у файли.
2. Натисніть кнопку "Пошук" в діалоговому вікні "Експорт шарів у файли" під параметром "Розташування", щоб обрати місце розташування файлів, що експортуються. За замовчуванням створені файли зберігаються в тій самій теці, що і вихідний файл.
3. Введіть назву в текстовому полі "Префікс назви файла", щоб зазначити спільне ім'я файлів.
4. Активуйте параметр "Тільки видимі шари", якщо ви бажаєте експортувати тільки ті шари, для яких включено функцію видимості в палітрі "Шари". Використовуйте цей параметр, якщо ви не хочете, щоб експортувались усі шари. Вимкніть видимість шарів, які ви не хочете експортувати.
5. Виберіть формат файлу з меню "Тип файлу". Зробіть необхідні налаштування.
6. Виберіть параметр "Включити ICC-профіль", щоб вбудувати профіль робочої площини в експортований файл. Це є важливим для робочих процесів із керуванням кольором.
7. Натисніть кнопку "Виконати"

Формати файлів

Про формати файлів і стиснення

Формати графічних файлів відрізняються способом представлення даних зображення (у вигляді пікселів чи векторів), методом стиснення та набором функцій програми Photoshop, які вони підтримують. Більшість форматів файлів не підтримують документи, більші за 2 Гб, за кількома виключеннями (наприклад, Формат великих документів (PSB), Photoshop Raw та TIFF)

Примітка: *Якщо у відповідному діалоговому вікні чи підменю не з'являється формат файлу, що підтримується, можливо, вам знадобиться завантажити зовнішній модуль формату.*

Про стиснення файлів

Велика кількість форматів файлів використовує стиснення, щоб зменшити розмір файлу растрових зображень. Завдяки технологіям *Без втрат* файл стискається без видалення деталей зображення чи інформації про кольори; технології *із втратами* відкидають деталі. Зазвичай використовуються такі технології стиснення:
RLE (кодування Run Length) Стиснення без втрат; підтримується деякими з широко уживаних форматів файлів Windows.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Стиснення без втрат; підтримується форматами файлів TIFF, PDF, GIF та мовою PostScript. Найкраще підходить для зображень із великими областями одного кольору.

JPEG (Об'єднана фотографічна експертна група) Стиснення із втратами; підтримується форматами файлів JPEG, TIFF, PDF та мовою PostScript. Рекомендується для зображень із неперервними тонами, таких, як фотографії. JPEG використовує стиснення із втратами. Оберіть параметр в меню "Якість" та протягніть спливаючий повзунок "Якість", щоб ввести значення від 0 до 12 в текстовому полі "Якість" та уточнити якість зображення. Використовуйте стиснення із найвищою якістю для отримання найкращих результатів під час друку. Файли JPEG можуть друкуватись тільки на принтерах PostScript 2-го рівня (чи більш нових) та не розділяються на окремі форми.

CCITT Низка технологій стиснення без втрат для чорно-білих зображень; підтримується форматами файлів PDF та мовою PostScript. (CCITT це абревіатура від Міжнародної консультативної комісії з телеграфного та телекомного зв'язку (International Telegraph and Telekeyed Consultive Committee) у французькому написанні.)

ZIP Стиснення без втрат; підтримується форматами файлів PDF та TIFF. Подібно до стиснення LZW, ZIP-стиснення дуже ефективне для зображень з великими областями одного кольору.

Також див.

Збереження файлів зображень на сторінці 452

Про зовнішні модулі на сторінці 51

Максимально збільшити сумісність при збереженні файлів

1. Виберіть пункт меню "Правка" > "Параметри" > "Обробка файлів" (Windows) або "Photoshop" > "Параметри" > "Обробка файлів" (Mac OS).
2. В меню "Максимально збільшити сумісність PSD-файлів" виберіть параметр "Завжди". Таким чином буде збережено як складене (зведене) зображення, так і всі шари документа.

   Примітка: *Якщо розмір файлу має істотне значення, або ви відкриваєте файли тільки у програмі Photohop, відключіть параметр "Максимально збільшити сумісність PSD-файлів" і таким чином значно зменшіть розміри файлів. Виберіть параметр "Запитувати" в меню "Максимально збільшити сумісність PSD-файлів", щоб отримувати запит на максимальне збільшення сумісності при збереженні, або "Ніколи", щоб зберігати документ без збільшення сумісності.*

   При використанні більш старих версій програми Photohop під час редагування чи збереження зображень функції, що не підтримуються, будуть відключені.

Формат Photoshop (PSD)

Формат Photoshop (PSD) - це формат файлу за замовчуванням, що, за винятком формату великих документів (PSB), єдиний підтримує більшість функцій програми Photoshop. Завдяки тісній інтеграції продуктів Adobe інші програми забезпечення, як, наприклад, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Premiere, Adobe After Effects та Adobe GoLive можуть напряму імпортувати файли PSD та зберігати велику кількість можливостей Photoshop. Див. "Довідка" для подальшої інформації стосовно певних програм Adobe.

При збереженні PSD-файла можна встановлювати параметр максимального збільшення сумісності файлів. При цьому зберігатиметься складене зображення із шарами, і, таким чином, файл відкриватиметься іншими програмами, у тому числі й попередніми версіями Photoshop. Це також забезпечить накладання шарів у майбутньому.

Зображення у 16 біт на канал та зображення із високим динамічним діапазоном у 32 біти на канал можна зберігати як PSD-файли.

Формат Photoshop 2.0

(Mac OS) Цей формат можна використовувати при відкритті зображення в програмі Photoshop 2.0 чи для експорту зображення в програму, що підтримує тільки файли Photoshop 2.0. При збереженні зображення в форматі Photoshop 2.0 воно зводиться, а інформація про шари відкидається.

Формати Photoshop DCS 1.0 та 2.0

Формат DCS (Desktop Color Separations) - це версія стандартного формату EPS, що дозволяє зберігати розподіл кольорів CMYK-зображень. Формат DCS 2.0 можна використовувати для експорту зображень із плашковими кольорами. Для друкування DCS-файлів потрібен принтер PostScript.

Формат Photoshop EPS

Формат файлів мови Encapsulated PostScript (EPS) може містити як векторну, так і растрову графіку. Він підтримується практично усіма графічними редакторами, програмами для роботи із ілюстраціями та верстки. Формат EPS використовується для передачі зображень PostScript між програмами. При відкритті EPS-файлу, що містить векторну графіку, Photoshop растерізує зображення та перетворює векторну графіку на піксельну.

Формат EPS містить колірні режими Lab, CMYK, RGB, індексовані кольори, градації сірого, двоколірний та растровий режими та не підтримує альфа-канали. Формат EPS не підтримує можливості відсічення контурів. Формат DCS (Desktop Color Separations) - це версія стандартного формату EPS, що дозволяє зберігати розподіл

кольорів CMYK-зображень. Використовуйте формат DCS 2.0 при експорті зображень із плашковими каналами. Для друку EPS-файлів потрібен принтер PostScript.

Photoshop використовує формати EPS TIFF та EPS PICT при відкритті зображень, збережених в форматах, що передбачають перегляд, але не підтримуються програмою Photoshop (як, наприклад, QuarkXPress®). Відкрите зображення для перегляду можна редагувати та використовувати, як і будь-який інший файл із низькою роздільністю. Перегляд EPS PICT є доступним тільки в системі Mac OS.

Примітка: *Формати EPS TIFF та EPS PICT більше відносяться до попередніх версій програми Photoshop. Поточна версія Photoshop має можливості растеризації для відкриття файлів із векторними даними.*

Формат Photoshop Raw

Формат Photoshop Raw - це гнучкий формат файлу для передачі зображень між програмами та комп'ютерними платформами. Цей формат підтримує зображення систем CMYK, RGB, зображення в градаціях сірого із альфа-каналами, а також багатоканальні та Lab-зображення без альфа-каналів. Документи, що збережено в форматі Photoshop Raw, можуть мати будь-який розмір файлу та пікселів, але вони не можуть містити шари.

Формат Photoshop Raw складається з потоку байтів, що несуть інформацію про колір зображення. Кожен піксель описано в двійковому форматі, де 0 означає чорний та 255 - білий (для зображень із 16-бітовими каналами значення білого - 65535). Photoshop визначає кількість каналів, необхідну для опису зображення та додаткові канали зображення. Ви можете вказувати розширення файлу (Windows), тип файлу (Mac OS), створювача файлу (Mac OS) та інформацію заголовку.

В системі Mac OS тип файлу зазвичай виражається чотирьохзначним ідентифікаційним кодом; наприклад, TEXT ідентифікує файл як текстовий файл ASCII. Створювач файлу також в основному визначається чотирьохзначним ідентифікаційним кодом. Більшість програм системи Mac OS мають унікальний ідентифікаційний код створювача файла, зареєстрований в групі Apple Computer Developer Services.

Параметр "Заголовок" визначає кількість байтів інформації, що з'являються в файлі перед тим, як надходить інформація власне про зображення. Це значення визначає кількість нулів, що розміщуються на початку файлу як заповнювачі. За замовчуванням заголовок відсутній (розмір заголовка = 0). При відкритті файлу в форматі Raw ви можете зазначити заголовок. Файл також можна зберегти без заголовка, після чого використовувати програму редагування файлів типу HEdit (Windows) чи Norton Utilities® (Mac OS) для заміщення нулів із інформацією про заголовок.

Зображення можна зберегти з точками чи без них. При збереженні файлу з точками значення кольорів (наприклад, червоний, зелений та блакитний) зберігаються послідовно. Ваш вибір залежить від вимог програми, в якій відкривається файл.

Примітка: *Формат зображень Photoshop Raw відрізняється від формату файлів Camera Raw з цифрової камери. Файл зображення Camera Raw - це формат, властивий знімкам, зробленим камерою, обов'язково "цифровий негатив" без фільтрів, налаштування балансу білого чи інших внутрішніх доробок.*

Також див.

Збереження великих документів на сторінці 455

Формат Digital Negative (Цифровий негатив) (DNG)

Digital Negative (DNG) - це такий формат файлів, що містить дані необробленого зображення з цифрової камери та метадані, які уточнюють значення даних. DNG, публічно доступний архівний формат необроблених знімків з камери, було розроблено для забезпечення сумісності та зниження поточного розповсюдження форматів необроблених файлів з камери. Модуль Camera Raw може зберігати необроблені дані з камери в форматі DNG. Завітайте за адресою www.adobe.com для отримання подальшої інформації про формат файлів Digital Negative (DNG); шукайте по терміну " Digital Negative". Ви знайдете повну інформацію та посилання на форум користувачів.

Також див.

Необроблене зображення, отримане з камери, зберігається в іншому форматі на сторінці 95

Формат BMP

BMP - це стандартний формат зображень системи Windows та комп'ютерів, що сумісні із DOS та Windows. Формат BMP підтримує колірні режими системи RGB, індексовані та растрові зображення та зображення в градаціях сірого. Вкажіть формат зображення (Windows чи OS/2®) та бітову глибину значенням до 32 бітів на канал. Ви можете вказати тип стиснення RLE для 4-бітових та 8-бітових зображень у форматі Windows.

Зображення формату BMP зазвичай пишуться знизу догори; однак, обравши параметр "Віддзеркалити порядок рядків", ви можете змінити порядок написання рядків згори донизу. Натиснувши кнопку "Додаткові режими" ви також можете обрати альтернативний спосіб кодування. (Параметри "Віддзеркалити порядок рядків" та "Додаткові режими" є край важливими для програмістів ігор та інших користувачів DirectX.)

Формат Cineon

Формат Cineon, розроблений компанією Kodak, це цифровий формат у 10 бітів на канал, що підходить для електронного набору, оброблення та покращення файлів.0 Використовуючи формат Cineon, можна виводити зображення назад на плівку без втрати якості зображення. Формат використовується в Системі цифрових плівок Cineon, що переводить вихідні зображення з плівки у формат Cineon та назад на плівку.

Формат DICOM

Формат DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine - Цифрові зображення та комунікації в медицині) зазвичай використовується для передачі та зберігання медичних зображень, наприклад, плівок з УЗД та томограм. Файли формату DICOM містять як дані про зображення, так і заголовки, що зберігають інформацію про пацієнта та медичне зображення. Файли формату DICOM можна відкривати, редагувати та зберігати в програмі Photoshop Extended.

Також див.

Файли DICOM (Photoshop Extended) на сторінці 611

Формат Filmstrip

Формат Filmstrip використовується для файлів системи RGB із анімацією чи фільмами, створених Adobe Premiere Pro®. Змінивши розмір, роздільну здатність, колірний режим, формат файлу чи видаливши альфа-канали в файлі Filmstrip в програмі Photoshop, ви не зможете знов зберегти його в форматі Filmstrip. Див. Справку Adobe Premiere Pro для подальших інструкцій.

GIF

Формат файлів GIF (Graphics Interchange Format - Формат обміну графіки) зазвичай використовується для відображення графіки та зображень індексованих кольорів в документах формату HTML (Hypertext Markup Language - мови гіпертекстової розмітки) у всесвітній мережі та інших онлайнових служб. GIF - це формат із стисненням типу LZW, що створений для зменшення розміру файлів та часу електронної передачі. Формат GIF зберігає прозорість зображень із індексованими кольорами; однак він не підтримує альфа-канали.

IFF

Формат IFF (Interchange File Format - Формат обміну) є доступним при наявності додаткового модуля. Це формат для збереження даних у загальних цілях, що може зв'язувати та зберігати дані багатьох типів. IFF є портативним та деякі з його розширень підтримують дані про нерухомі зображення, звук, музику, відео та текст. Формат IFF включає Maya IFF та IFF (що раніше мав назву Amiga IFF).

Формат JPEG

Формат JPEG (Joint Photographic Experts Group - Об'єднана експертна група з питань фотографії) зазвичай використовується для відображення фотографій та інших зображень неперервного тону в документах HTML (Hypertext Markup Language - мови гіпертекстової розмітки) у всесвітній мережі та інших онлайнових служб. Формат JPEG підтримує колірні режими CMYK, RGB та градації сірого та не підтримує альфа-канали. На відміну

від формату GIF, формат JPEG зберігає всю інформацію про кольори в RGB-зображенні, але стискає розмір файлу шляхом вибіркового відкидання даних.

При відкритті зображення JPEG автоматично розгортається. Високий ступінь стиснення призводить до погіршення якості зображення; невелике стиснення дозволяє зберегти кращу якість. При використанні параметру якості "Максимум" отримане зображення у більшості випадків не відрізняється від оригіналу.

Формат JPEG 2000 (додатковий модуль Photoshop)

Формат файлів JPEG 2000 пропонує більше параметрів та гнучкості, ніж стандартний формат JPEG (JPG). Використовуючи формат JPEG 2000 ви можете створювати зображення із більшим стисненням та кращої якості для опублікування в Інтернеті та друку. Для збереження файлів в форматі JPEG 2000 встановіть додатковий модуль JPEG 2000 в наступну теку: Adobe Photoshop CS3/Plug-Ins/File Formats. Цей модуль доступний на інсталяційному диску Photoshop CS3 в теці Goodies/Optional Plug-Ins/File Formats.

Примітка: *Для можливості перегляду файлів із зображеннями формату JPEG 2000 у мережі браузер повинен мати відповідний модуль.*

На відміну від звичайних файлів JPEG, стиснення в яких відбувається із втратами, формат JPEG 2000 підтримує параметр стиснення без втрат. Формат JPEG 2000 також підтримує файли 16-бітових кольорів чи градацій сірого та 8-бітову прозорість, крім того, він може зберігати плашкові та альфа-канали. Формат JPEG 2000 підтримує виключно колірні режими RGB, CMYK, Lab та градації сірого.

Формат JPEG 2000 також підтримує використання області інтересу (ROI) для зменшення розміру файлу та збереження якості в тих областях зображення, де це потрібно. За допомогою альфа-каналу ви можете вказувати область (ROI) де слід зберігати найбільшу деталізованість зображення, дозволяючи, таким чином, більше стискати решту областей та відкидати певні деталі.

Також див.

Про маски й альфа-канали на сторінці 277

Формат великих документів

Формат великих документів (PSB) підтримує документи розміром до 300 000 пікселів в будь-якому вимірі. При цьому підтримуються усі можливості програми Photoshop, як, наприклад, шари, ефекти та фільтри. Зображення із високим динамічним діапазоном у 32 біти на канал можна зберігати як PSB-файли. На сьогоднішній день, якщо документ збережено в форматі PSB, його можна буде відкрити тільки в програмі Photoshop CS чи більш нових її версіях. Інші програми та більш старі версії програми Photoshop не відкривають документи, що було збережено в форматі PSB.

Примітка: *Більшість інших програм та старіших версій програми Photoshop не підтримують документи із розміром файлів, що перевищує 2 Гб.*

Також див.

Збереження великих документів на сторінці 455

Формат OpenEXR

Формат файлів OpenEXR (EXR) використовується в індустрії візуальних ефектів для зображень із високим динамічним діапазоном. Формат плівки відрізняється високою точністю кольорів та високим динамічним діапазоном, що підходить для використання при створенні фільмів. Формат OpenEXR, розроблений Industrial Light and Magic, підтримує декілька способів стиснення із втратами чи без втрат. Плівка OpenEXR може містити довільну кількість каналів, а формат підтримує зображення як у 16, так і у 32 біти.

PCX

Формат PCX зазвичай використовується комп'ютерами, що є сумісними із IBM PC. Більшість програм підтримує 5- версію формату PCX. Стандартна палітра кольорів VGA використовується із файлами 3-ї версії, які не підтримують індивідуально створені палітри.

Формат PCX підтримує колірні режими RGB, індексовані, растрові кольори, градації сірого та не підтримує альфа-канали. Формат PCX підтримує спосіб компресії RLE. Зображення можуть мати бітову глибину в 1, 4, 8 чи 24 біти.

PDF

Формат переносних документів (PDF) це гнучкий міжплатформовий міжпрограмний формат файлів. PDF-файли на основі моделі зображення PostScript точно відображають та зберігають шрифти, розмітки сторінок, а також векторну і растрову графіку. До того ж, PDF-файли можуть мати функції електронного пошуку та навігації по документу, такі як електронні посилання. Формат PDF підтримує зображення у 16 бітів на канал. Adobe Acrobat також має інструмент "Редагування об'єктів" для незначного редагування зображень в PDF. Див. Справку Acrobat для подальшої інформації стосовно роботи із зображеннями в PDF-файлах.

Примітка: *Інструмент "Редагування об'єктів" призначений для внесення завершальних штрихів до зображень та об'єктів. Перед тим, як зберігати документ в форматі PDF рекомендується завершити редагування зображення в програмі Photoshop.*

Photoshop розпізнає два типи файлів PDF: Файли Photoshop PDF та загальні PDF-файли. Ви можете відкривати обидва типи PDF-файлів. За замовчуванням Photoshop зберігає PDF-файли як Photoshop PDF. Щоб зберегти загальний PDF-файл вимкніть параметр "Зберегти можливості редагування програми Photoshop" в розділі "Загальні" діалогового вікна "Збереження PDF".

Файли Photoshop PDF Створені із використанням команди "Зберегти як" та активним параметром "Зберегти можливості редагування програми Photoshop" в розділі "Загальні" діалогового вікна "Збереження PDF". Файли Photoshop PDF можуть містити тільки одне зображення.

Формат Photoshop PDF підтримує усі колірні режими (за винятком багатоканального режиму) та функції, що є в стандартному форматі Photoshop. Photoshop PDF також підтримує стиснення JPEG та ZIP за винятком зображень растрового режиму, коли використовується стиснення CCITT Групи 4.

Загальні файли PDF Створені із використанням команди "Зберегти як" та неактивним параметром "Зберегти можливості редагування програми Photoshop" в розділі "Загальні" діалогового вікна "Збереження PDF", при створенні PDF-презентації в програмі Photoshop або із використанням інших програм, таких як Adobe Acrobat та Adobe Illustrator. Вони можуть містити декілька сторінок та зображень. При відкритті загального файлу PDF Photoshop растерізує зображення.

Файл PICT

Формат PICT використовується графічними редакторами та верстальними програмами системи Mac OS в якості проміжного формату файлів для передачі зображень між програмами. Формат PICT підтримує зображення RGB з одним альфа-каналом та зображення із індексованими кольорами, у градаціях сірого та у растровому режимі без альфа-каналів. Формат PICT особливо добре підходить для стискання зображень із великими областями одного кольору. Цей спосіб стиснення може бути доречним для альфа-каналів з великими областями білого та чорного кольору.

При збереженні RGB-зображення в форматі PICT можна вибирати між піксельною роздільністю у 16 та 32 біти. При роботі із растровими зображеннями та зображеннями у градаціях сірого можливий вибір між 2-ма, 4-ма та 8-ю бітами на піксель. Якщо в системі Mac OS встановлено QuickTime, доступними будуть чотири способи стиснення JPEG.

Ресурс PICT

(Mac OS) Ресурс PICT - це файл PICT, що має назву та ідентифікаційний код ресурсу. Формат Ресурс PICT підтримує зображення RGB з одним альфа-каналом та зображення із індексованими кольорами, у градаціях сірого та у растровому режимі без альфа-каналів.

Для відкриття ресурсу PICT можна використовувати команди "Імпорт" та "Відкрити". При збереженні файлу як ресурсу PICT можна вказувати назву та ідентифікаційний код ресурсу. Як і в інших файлах PICT, ви можете вказати бітову глибину та обрати параметри стиснення.

Формат Pixar

Формат Pixar розроблено для професійних графічних редакторів, наприклад, для програм, що передають тривимірні зображення та анімацію. Формат Pixar підтримує зображення RGB та в градаціях сірого з одним альфа-каналом.

Формат PNG.

Формат PNG (Portable Network Graphics - Переносна мережева графіка), розроблений в якості непатентованої альтернативи формату GIF, використовується для стиснення без втрат та відображення зображень в Інтернеті. На відміну від формату GIF, PNG підтримує 24-бітові зображення та створює прозоре тло без розмитих країв; однак деякі веб-браузери не підтримують зображення PNG. Формат BMP підтримує колірні режими системи RGB, індексовані та растрові зображення та зображення в градаціях сірого без альфа-каналів. PNG зберігає прозорість зображень RGB та градацій сірого.

Формат переносних растрових зображень Portable Bit Map

Формат переносних растрових зображень Portable Bit Map (PBM), також відомий як Бібліотека переносних растрових зображень Portable Bitmap Library та Переносне бітове зображення Portable Binary Map, підтримує монохромні растрові зображення (1 біт на піксель). Цей формат може використовуватись для передачі даних без втрат, тому що його підтримують багато програм. Такі файли можна навіть створювати чи редагувати в простому текстовому редакторі.

Формат Portable Bit Map служить загальною мовою для великої кількості растрових фільтрів перетворення, включаючи Portable FloatMap (PFM), Portable Graymap (PGM), Portable Pixmap (PPM) та Portable Anymap (PNM). У той час, коли формат PBM зберігає монохромні растрові зображення, PGM також може зберігати растрові зображення в градаціях сірого, а PPM - ще й кольорові растрові зображення. PNM - це сам по собі не інший формат файлу, але PNM-файл може містити файли PBM, PGM чи PPN. PFM - це формат файлів із плаваючою точкою, що може використовуватись для HDR-файлів у 32 біти на канал.

Формат Radiance

Radiance (HDR) - це формат файлів у 32 біти на канал, що використовується для зображень із високим динамічним діапазоном. Спочатку цей формат було розроблено для системи Radiance, що є професійним інструментом для візуалізації освітлення у віртуальному середовищі. Формат файлу зберігає інформацію про кількість світла на піксель, а не тільки про кольори, що відображатимуться на екрані. Рівнів освітлення, що розпізнаються форматом Radiance, значно більше, ніж 256, що властиві форматам файлів із зображеннями у 8 бітів на канал. Файли Radiance (HDR) часто використовуються у 3D-моделюванні.

Scitex CT

Формат Неперервного тону Scitex (Scitex Continuous Tone (CT)) використовується при професійній роботі із зображеннями на комп'ютерах Scitex. Щоб отримати утиліти для передачі файлів, збережених в форматі Scitex CT, в систему Scitex, зверніться до Creo. Формат Scitex CT підтримує колірні режими CMYK, RGB та градації сірого та не підтримує альфа-канали.

Зображення CMYK, збережені в форматі Scitex CT, часто мають дуже великий розмір файлів. Ці файли вводяться в комп'ютер за допомогою сканера Scitex. Зображення, збережені в форматі Scitex CT, друкуються на плівку із використанням растеризуючого пристрою Scitex, що розділяє кольори за допомогою патентованої системи напівтонування Scitex. Система утворює низку муарових візерунків та часто використовується у професійній роботі із кольором - наприклад, у оголошеннях в журналах.

Targa

Формат Targa® (TGA) розроблено для систем із використанням відеоплати Truevision®. Він широко підтримується програмами MS-DOS для роботи із кольором. Формат Targa підтримує 16-бітові RGB-зображення (5 бітів x 3 канали кольорів та один біт, що не використовується), 24-бітові RGB-зображення (8 бітів x 3 канали кольорів) та 32-бітові RGB-зображення (8 бітів x 3 канали кольорів та один 8-бітовий альфа-канал). Формат Targa також підтримує зображення із індексованими кольорами та в градаціях сірого без альфа-каналів. При збереженні RGB-зображення в цьому форматі можна обирати бітову глибину та RLE-кодування для стиснення зображення.

TIFF

Файловий формат для зображень з тегами (TIFF, TIF) використовується для обміну файлів між комп'ютерними програмами та платформами. TIFF — це гнучкий растровий формат зображень, який підтримують майже всі програми для малювання, редагування зображень і розмітки сторінок. До того ж, практично усі настільні сканери

підтримують формат TIFF. Максимальний розмір файлів документів TIFF складає 4 Гб. Photoshop CS та пізніші версії програми підтримують великі документи, збережені в форматі TIFF. Однак більшість інших програм та старіших версій програми Photoshop не підтримують документи із розміром файлів, що перевищує 2 Гб.

Формат TIFF підтримує зображення систем CMYK, RGB, Lab, зображення з індексованими кольорами та в градаціях сірого із альфа-каналами, а також растрові зображення без альфа-каналів. Photoshop може зберігати шари в файлі TIFF; однак при відкритті файла в іншій програмі доступним буде тільки зведене зображення. Photoshop також зберігає коментарі, прозорість та пірамідальні багаторозподільні дані в форматі TIFF.

В програмі Photoshop файли із зображенням TIFF мають бітову глибину у 8, 16 чи 32 біти на канал. Зображення із високим динамічним діапазоном можна зберігати як TIFF-файли у 32 біти на канал.

Також див.

Збереження великих документів на сторінці 455

Формат WBMP

WBMP - це стандартний формат для оптимізації зображень для портативних пристроїв, таких, як мобільні телефони. Формат WBMP підтримує 1-бітовий колір, тобто, зображення WBMP містять тільки чорні та білі пікселі.

Метадані та коментарі

Про метадані

Метадані - це набір стандартної інформації про файла, сюди відноситься ім'я автора, роздільна здатність, колірний простір, авторські права та ключові слова, які до нього застосовуються. Наприклад, більшість цифрових камер приєднує деяку основну інформацію до файлу, який містить зображення, до неї відноситься висота, ширина, формат файлу, а також час, коли зображення було створене. Ви можете використовувати метадані для раціоналізації робочих процесів та організації файлів.

Про стандарт XMP

Інформація про метадані зберігається за допомогою стандарту платформи розширюваних метаданих (XMP), на якій вбудовані Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign та Adobe Photoshop. Коригування, які застосовуються до зображень за допомогою Photoshop® Camera Raw, зберігаються як метадані XMP. XMP вбудована на XML, у більшості випадків метадані зберігаються у файлі. Якщо зберегти інформацію у файлі неможливо, метадані зберігаються у окремому файлі, який називається *запасний файл*. XMP спрощує обмін метаданими між програмами Adobe та у видавничих процесах. Наприклад, ви можете зберігати метадані із одного файлу як шаблон, а потім імпортувати їх у інші файли.

Метадані, які зберігаються у інших форматах, таких як Exif, IPTC (IIM), GPS, та TIFF, синхронізуються та описуються за допомогою XMP таким чином, щоб їх можна було легше переглядати та керувати ними. Інші програми та елементи (наприклад, Adobe Version Cue) також використовують XMP для обміну та збереження інформації, такої як коментарі версії, яку ви можете знайти за допомогою Bridge.

В більшості випадків метадані залишаються у файлі, навіть якщо формат файлу змінюється, наприклад із PSD на JPG. Метадані також зберігаються при розміщенні файлів у документі або проекті Adobe.

Ви можете скористатися розробкою комплекту програмного забезпечення XMP для персоналізації створення, обробки та обміну метаданими. Наприклад, ви можете скористатися XMP SDK для додавання полів до діалогового вікна "Інформація про файл". Для більш детальної інформації щодо XMP та XMP SDK завітайте на наш вебсайт Adobe.

Робота із метаданими у Bridge та елементами Adobe Creative Suite

Багато потужних елементів Bridge, які дозволяють вам організовувати, шукати та стежити за файлами, залежать від метаданих XMP у ваших файлах. Bridge пропонує два шляхи роботи з метаданими: через панель метаданих та через діалогове вікно "Інформація про файл".

У деяких випадках для однакових властивостей метаданих можуть існувати декілька переглядів. Наприклад, властивість може мати ярлик "Автор" в одному перегляді, та "Розробник" - в іншому, але обидві назви відносяться до однієї властивості. Навіть якщо ви персоналізуєте ці перегляди для певних робочих процесів, вони залишаться стандартними після обробки XMP.

Коментарі до зображень

В програмі Photoshop до зображення можна додавати текстові (примітки) та аудіо-коментарі. Ця функція допомагає при розподілі коментарів стосовно перегляду зображення, приміток щодо його створення або іншої інформації. Оскільки коментарі Photoshop є сумісними з Adobe Acrobat їх можна використовувати для обміну інформацією між користувачами програм Acrobat та Photoshop.

Щоб розповсюдити документ Photoshop для перегляду в програмі Acrobat, збережіть документ в форматі PDF та попросіть переглядачів використовувати Acrobat при внесенні приміток чи аудіокоментарів. Після цього імпортуйте коментарі в Photoshop.

Примітки та аудіо-коментарі відображаються на зображенні як маленькі значки, що не друкуватимуться. Вони відносяться не до певного шару зображення, а до області розташування. Коментарі можна ховати та показувати; примітки відкриваються для перегляду та редагування; аудіо-коментарі можна програвати. Аудіо-коментарі можна додавати до певних дій, вказуючи при цьому, чи запис має програватись саме під час виконання дії або паузи.

Додавання приміток та аудіо-коментарів

Примітки та аудіо-коментарі можна додавати в будь-якому місці полотна зображення Photoshop. При створенні примітки з'являється вікно для введення тексту, що змінює свій розмір відповідно до вмісту. При записуванні аудіо-коментаря мікрофон повинен бути підключений до аудіо-порту комп'ютеру.

Обидва типи коментарів можна імпортувати з документів Photoshop, збережених в форматі PDF, або з документів Acrobat, збережених в форматах PDF чи FDF (Form Data Format - Формат даних форми).

Виберіть інструмент "Примітки" або "Аудіо-коментар" на панелі параметрів інструментів для видалення коментарів з інструменту та натисніть "Видалити все". Усі примітки та аудіо-коментарі видаляються з документу.

Створення примітки

Додаючи примітку до документу ви можете використовувати стандартні команди редагування системи ("Скасувати", "Вирізати", "Копіювати", "Вставити" та "Виділити все"). (Windows) Клацніть правою кнопкою миші на області тексту та виберіть команди з контекстного меню. (Mac OS) Виберіть потрібні команди з меню "Правка" та "Вибрати". При редагуванні також можна використовувати стандартні комбінації клавіш.

1 Виберіть інструмент "Примітка" .

2 За бажанням введіть або зазначте наступне в панелі параметрів:

Автор	**Уточнює ім'я автора, що з'явиться в полі заголовку вікна приміток.**
Розмір	**Вибирає розмір тексту примітки.**
Колір	**Визначає колір значка примітки та поля заголовку вікна приміток. При натисненні віконця із кольорами відкриється Покажчик кольорів Adobe, і ви зможете вибрати колір.**

3 Клацніть у тій області, де ви бажаєте розташувати примітку, або протягніть, щоб створити необхідний розмір вікна.

4 Клацніть всередині вікна і наберіть текст. Якщо обсяг тексту виходитиме за межі вікна приміток, активізується полоса прокрутки. При необхідності відредагуйте текст:

При наявності на комп'ютері необхідного програмного забезпечення для різних систем сценаріїв (наприклад, латинського, японського чи кириличного) ви можете переключатись між цими системами. Клацніть правою

кнопкою миші (Windows) або кнопкою миші, утримуючи клавішу Control (Mac OS) для відображення контекстного меню, після чого виберіть систему сценаріїв.

5 Щоб закрити примітку та перетворити її на значок, клацніть у полі "Закрити".

Створення аудіо-коментаря

1 Переконайтесь, що в вашому комп'ютері вбудовано мікрофон або приєднайте його.

2 Виберіть інструмент "Аудіо-коментар" .

3 За бажанням введіть або зазначте наступне в панелі параметрів:

Автор	**Визначає ім'я автора, що з'являється в спливаючий підказці, коли на значок аудіо-коментаря в документі наводиться курсор.**
Колір	**Вибирає колір значка аудіо-коментаря. При натисненні віконця із кольорами відкриється Покажчик кольорів Adobe, і ви зможете вибрати колір.**

4 Клацніть мишею у тому місці, де ви бажаєте розташувати значок коментаря.

5 Натисніть "Початок" та говоріть в мікрофон. По завершенні натисніть "Стоп".

Імпорт коментарів

1 Оберіть "Файл" > "Імпорт" > "Коментарі".

2 Оберіть файл PDF чи FDF, що містить коментарі, після чого натисніть "Завантажити". Коментарі з'являються там, де їх було збережено у вихідному документі.

Відкриття та редагування коментарів

Значки приміток чи аудіо-коментарів позначають розташування коментаря у зображенні. При наведенні та утриманні над значком коментаря курсора з'являється повідомлення про ім'я автора. Значки використовуються для відкриття приміток та програвання аудіо-коментарів. Значки можна показувати, приховувати чи переміщати, і редагувати вміст приміток.

Примітка: *Внесення змін у розміри зображення не змінює значки коментарів чи віконця приміток. Значки та віконця приміток зберігають своє розташування відносно зображення. Кадрування зображення видаляє усі коментарі в області, що кадрується; відновити коментарі можна, відмінивши команду "Кадрувати".*

Відкриття примітки або програвання зображення

❖ Двічі клацніть значок:

- При відкритті примітки з'являється віконце із текстом примітки.
- За наявності встановленої звукової карти при відкритті аудіо-коментаря звуковий файл починає програватись.

Показ чи приховування значків коментарів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Оберіть "Перегляд" > "Показ" > "Коментарі".
- Виберіть команду "Вигляд" > "Допоміжні елементи". Ця команда також дозволяє відкривати чи приховувати ришітки, напрямні, краї виділення, цільові шляхи та фрагменти.

Редагування коментарів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб перемістити значок коментаря, наведіть на нього курсор та зачекайте, поки він не перетвориться на стрілочку, після чого протягніть значок. Подібним чином можна чинити із будь-яким обраним інструментом. Переміщення значка примітки не змінює розташування її віконця.

- Щоб пересунути вікно примітки, перетягніть його за рядок заголовку.
- Для редагування вмісту примітки відкрийте її, змініть потрібні параметри та додавайте, видаляйте чи змінюйте текст. Ті ж самі команди з редагування можна використовувати при створенні примітки.

Видалення приміток та аудіо-коментарів

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Щоб видалити примітку чи аудіо-коментар оберіть відповідний інструмент, клацніть правою кнопкою миші (Windows) або лівою кнопкою із утриманням клавіші Control (Mac OS) на значку "Примітка" або "Аудіо-коментар" в зображенні, оберіть параметр "Видалити примітку" чи "Видалити аудіо-коментар" та натисніть кнопку "Видалити".
- Для видалення усіх приміток чи аудіо-коментарів виберіть інструмент "Примітки" або "Аудіо-коментар" на панелі параметрів інструментів та натисніть "Видалити все". Ви також можете обрати інструмент "Примітки" чи "Аудіо-коментар", клацнути правою кнопкою миші (Windows) або лівою кнопкою із утриманням клавіші Control (Mac OS) на значку "Примітка" або "Аудіо-коментар" в зображенні та обрати параметр "Видалити всі примітки" чи "Видалити всі аудіо-коментарі" в контекстному меню.

Додавання та перегляд захисту авторських прав Digimarc

Читання водяного знаку Digimarc

1. Виберіть параметри "Фільтр" > "Digimarc" > "Читання водяного знаку". Якщо фільтр знайде водяний знак, у діалоговому вікні з'явиться ідентифікаційний код створювача, рік реєстрації авторських прав (за наявності) та атрибути зображення.
2. Натисніть "ОК" або виберіть параметр "Пошук в Інтернеті" для отримання додаткової інформації. В вашому браузері з'явиться веб-сайт Digimarc, де буде відображено контактні дані відповідно до обраного ідентифікаційного коду створювача.

Додавання цифрової інформації щодо авторського права

У зображення Photoshop можна додавати інформацію про авторські права, щоб сповіщати користувачів про то, що зображення захищене за допомогою цифрового водяного знаку із використанням технології Digimarc ImageBridge. Водяний знак — цифровий код, що додається до зображення як шум, що є практично непомітним для ока. Водяний знак Digimarc зберігається як в цифровій, так і в друкованій формі, не піддаючись стандартному редагуванню зображень та перетворень формату файлів.

Вбудовування цифрового водяного знаку дозволяє переглядачеві отримувати інформацію про створювача зображення. Ця функція особливо важлива для таких створювачів зображень, які ліцензують свою роботу. При копіюванні зображення вбудований водяний знак та інформація, що пов'язана з ним, також копіюватиметься.

Завітайте до веб-сайту Digimarc, що знаходиться за адресою www.digimarc.com для отримання більш детальної інформації стосовно вбудовування цифрових водяних знаків Digimarc.

Перед тим, як додати цифровий водяний знак

Перед тим, як вбудувати в зображення цифровий водяний знак, зважте наступне.

Колірні варіації Для ефективності та непомітності вбудовування цифрового водяного знаку зображення повинно містити певний рівень варіації та довільності кольору. Зображення не може більшою частиною чи повністю складатись з єдиного однорідного кольору.

Розміри у пікселях Технологія Digimarc потребує мінімальної кількості пікселів. Digimarc рекомендує наступні мінімальні розміри у пікселях для вбудовування у зображення водяного знаку:

- 100 пікселів на 100 пікселів, якщо ви вважаєте, що справжній розмір зображення не буде змінюватись чи стискатись.
- 256 пікселів на 256 пікселів, якщо ви вважаєте, що зображення буде кадруватись, перегортатись, стискатись або змінюватись іншим чином після вбудовування водяного знаку.
- 750 пікселів на 750 пікселів, якщо ви вважаєте, що зображення буде надруковано із роздільністю 300 точок на дюйм и більше.

Верхньої межі на розміри у пікселях для вбудовування водяних знаків немає.

Стиснення файлів Загалом, водяний знак Digimarc витримує стиснення із втратами типу JPEG, хоча рекомендується надавати перевагу якості, а не розміру файлу (параметр 4 чи вище JPEG-стиснення є найкращим). До того ж, чим вище буде параметр "Стійкість водяного знаку" при вбудовуванні, тим більші й шанси, що водяний знак витримає стиснення.

Процес Вбудовування цифрового водяного знаку має бути одним з останніх штрихів, що вносяться в зображення, не враховуючи стиснення файлу.

Рекомендується використання одного з наступних процесів:

- Внесіть усі необхідні зміни в зображення, поки воно не буде вас влаштовувати (включаючи зміну розміру та корекцію кольорів).
- Вбудуйте водяний знак Digimarc.
- За бажанням стисніть зображення, зберігши його в форматі JPEG чи GIF.
- Якщо планується друк зображення виконайте розділення кольорів.
- Прочитайте водяний знак та скористайтесь вимірювачем сили сигналу, щоб переконатись, що зображення містить водяний знак та сила його сигналу достатня для ваших цілей.
- Опублікуйте зображення із цифровим водяним знаком.

Також див.

Використання параметру "Стійкість водяного знаку" на сторінці 486

Вбудовування водяного знаку

Щоб вбудувати цифровий водяний знак спочатку необхідно зареєструватись в корпорації Digimarc Corporation та отримати унікальний ідентифікаційний код Digimarc. Тут зберігається база даних митців, дизайнерів та фотографів із їхньою контактною інформацією. Після цього ви зможете вбудувати ідентифікаційний код Digimarc в свої зображення разом із інформацією про рік реєстрації авторських прав чи ідентифікатор обмеженого використання.

1 Відкрийте зображення, в яке потрібно вбудувати водяний знак. В зображенні може міститись тільки один водяний знак. Фільтр "Вбудувати водяний знак" не працюватиме із зображенням, в якому вже міститься водяний знак.

Працюючи із зображенням, що має шари, зведіть його перед тим, як вбудовувати водяний знак; в іншому разі знак вбудується тільки в активний шар.

Примітка: *Цифровий водяний знак можна вбудовувати в зображення із індексованими кольорами, якщо попередньо перевести його в режим RGB, а по завершенні вбудовування повернути до режиму індексованих кольорів. Однак в результаті може виникнути невідповідність. Щоб переконатись, що водяний знак вбудовано, запустіть фільтр "Читання водяного знаку".*

2 Виберіть параметри "Фільтр" > "Digimarc" > "Вбудувати водяний знак".

3 Використовуючи фільтр уперше, натисніть кнопку "Персоналізувати". Для отримання ідентифікаційного коду Digimarc виберіть параметр "Інформація", щоб запустити веб-браузер та завітати до веб-сайту Digimarc за адресою www.digimarc.com або зв'яжіться із Digimarc по телефону за номером, вказаним у діалоговому вікні. Введіть свій PIN-код та ідентифікаційний номер в текстове поле "Ідентифікаційний номер Digimarc", після чого натисніть "OK".

Після введення ідентифікаційного коду Digimarc кнопка "Персоналізувати" перетвориться на кнопку "Змінити", надаючи можливість введення нового ідентифікаційного коду Digimarc.

4 Зазначте рік реєстрації авторських прав, ідентифікаційний код транзакції або зображення.

5 Виберіть один з наступних атрибутів зображення:

Обмежене використання	**Обмежує використання зображення.**
Копіювання заборонено	**Уточнює, що зображення не можна копіювати.**
Неповнолітнім заборонено	**Визначає, що вміст зображення призначений тільки для перегляду повнолітніми. (У програмі Photoshop цей параметр не обмежує доступ до зображень із приміткою "Неповнолітнім заборонено", але можливо, що майбутні версії інших програм обмежуватимуть їх перегляд.)**

6 В параметрі "Цільовий пристрій виводу" зазначте, чи зображення призначене для перегляду на моніторі, в Інтернеті чи в друкованому варіанті.

7 Щоб визначити "Стійкість водяного знаку" протягніть повзунок або введіть значення, як це описано в наступному розділі.

8 Виберіть параметр "Перевірити", щоб автоматично оцінити стійкість водяного знаку після того, як його було вбудовано.

9 Клацніть на "OK".

Використання параметру "Стійкість водяного знаку"

За замовчуванням параметр стійкості водяного знаку налаштовано таким чином, щоб його стійкість була збалансована із видимістю в більшості зображень. Однак ви можете налаштовувати параметр "Стійкість водяного знаку" відповідно до власних потреб. При малому значенні знак буде менш помітним але й менш стійким, та застосування фільтрів або редагування, друк та сканування зможе пошкодити його. При великому значенні він буде більш стійким але, ймовірно, спричинятиме помітні перепони в зображенні.

Налаштування залежить від цільового призначення зображення та власне водяних знаків. Наприклад, для опублікування JPEG-зображень в Інтернеті прийнятним є велике значення стійкості водяного знаку. Великий рівень стійкості допомагає забезпечити тривалість водяного знаку, висока видимість часто непомітна в JPEG-зображеннях із середньою роздільністю. Digimarc рекомендує поекспериментувати із різними налаштуваннями, щоб визначити, що саме найкраще підходить для більшості ваших зображень.

Перевірте вимірювач сили сигналу

Вимірювач сили сигналу допомагає визначити стійкість водяного знаку в умовах його цільового використання.

❖ Виберіть параметри "Фільтр" > "Digimarc" > "Читання водяного знаку". Вимірювач сили сигналу з'являється внизу діалогового вікна. Якщо при вбудовуванні водяного знаку ви оберете параметр "Перевірити", вимірювач з'явиться автоматично.

Вимірювач сили сигналу доступний тільки для зображень із цифровими водяними знаками, вбудованими вами.

Digimarc рекомендує застосовувати вимірювач сили сигналу перед публікацією зображень. Наприклад, якщо ви часто стискаєте зображення перед тим, як розмістити їх на веб-сайті, перед публікацією зображень перевірте їх. Вимірювач сили сигналу можна також застосовувати для перевірки ефективності різноманітних параметрів стійкості, з якими ви експериментуєте,

Презентації та перегляд фотографій

Створення PDF-презентації

Команда "PDF-презентації" дозволяє вам використовувати різноманітні зображення для створення багатосторінкових документів або презентацій слайд-шоу. Ви можете встановити параметри для забезпечення якості зображення у PDF, встановити налаштування захисту, встановити автоматичне відкриття документа як

слайд-шоу. Також ви можете додати текстову інформацію - назву файла, обрані метадані - внизу кожного зображення PDF-презентації.



PDF-презентація як слайд-шоу
A. *Перший слайд* ***B.*** *Перехід стиранням вліво* ***C.*** *Другий слайд*

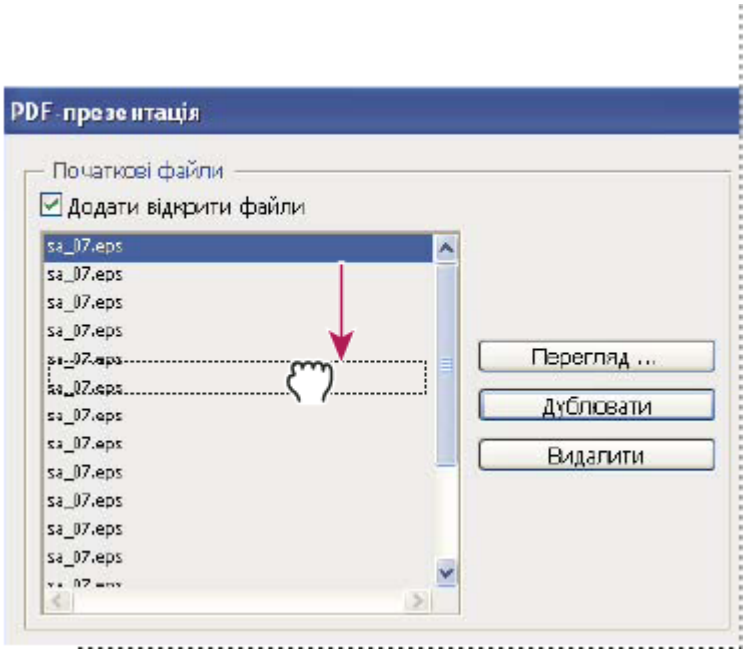
1 Виконайте одну з таких дій:

- (Photoshop) Виберіть "Файл" > "Автоматизація" > "PDF-презентація".
- (Bridge) Виділіть потрібні зображення та виберіть "Інструменти" > "Photoshop" > "PDF-презентація". Якщо ви не вибрали зображення для використання, презентація міститиме всі зображення, що в цей момент показуються у Bridge.

2 У діалоговому вікні "PDF-презентація" клацніть "Перегляд", щоб додати файли до PDF-презентації. Виберіть "Додати відкриті файли", щоб додати файли, вже відкриті у Photoshop.

Ви можете усунути небажаний файл, вибравши його у вікні "Початкові файли" та клацнувши на "Усунути". Файли у вікні "Початкові файли" використовуються для генерування сторінок PDF-презентації, починаючи з верхнього файла для першої сторінки і далі вниз по списку для наступних. Щоб змінити послідовність, виберіть файл і перетягніть його на нове положення у вікні "Початкові файли".

Примітка: *Якщо ви бажаєте, щоб файл з'являвся у презентації більш ніж один раз, виберіть файл і клацніть на "Дублювати". Ви можете перетягнути дублікат файла на потрібне місце у вікні "Початкові файли".*



Перетягування файла на нове місце в переліку

3 В області "Параметри виводу" діалогового вікна "PDF-презентація" виберіть із наведених нижче параметрів:

Записати як багатосторінковий документ	**Створює PDF-документ із зображеннями на окремих сторінках.**
Записати як презентацію	**Створює презентацію PDF у вигляді слайд-шоу.**
Тло	**Визначає колір тла (білий, сірий або чорний) для межі навколо кожного зображення у PDF-презентації.** ***Примітка: Межі з'являються лише якщо ви вибрали один або декілька параметрів - "Включити назву файла", "Включити заголовок", "Включити авторські права", "Включити автора", "Включити опис", "Включити інформацію EXIF", "Коментарі" (в іншому разі зображення заповнює весь екран).***
Включити назву файлу	**Включає назву файла внизу кожного зображення PDF-презентації. Виберіть "Розширення", щоб включити до назви файла трьохсимвольне розширення формату файла.**
Включити заголовок	**Включає заголовок зображення, виведений із метаданих файла, внизу кожного зображення у PDF-презентації.**
Включити авторські права	**Включає метадані авторських прав внизу кожного зображення PDF-презентації.**
Включити автора	**Включає метадані автора внизу кожного зображення PDF-презентації.**
Включити опис	**Включає метадані опису внизу кожного зображення PDF-презентації.**
Включити інформацію EXIF	**Включає метадані камери внизу кожного зображення PDF-презентації.**
Включити коментарі	**Включає примітки або аудіокоментарі у зображеннях, що містять їх, у PDF-презентації.**

Розмір шрифту	**Визначає розмір шрифту показуваного тексту.**

4 Якщо ви вибрали "Презентацію" як "Параметр виводу", визначте наведені нижче параметри в області "Параметри презентації":

Просування кожні [x] секунд	**Визначає, скільки часу кожне зображення показуватиметься до переходу до наступного. Типова тривалість - 5 секунд.**
Повернутися на першу сторінку після останньої	**Визначає, що презентація автоматично розпочинається знову після завершення. Зніміть цей параметр, щоб зупинити презентацію після останнього зображення.**
Перехід	**Визначає перехід при пересуванні від одного зображення до наступного. Виберіть перехід з меню "Перехід".**

5 Натисніть кнопку "Записати".

6 У діалоговому вікні "Записати" введіть назву PDF-презентації, виберіть місце для файла, потім клацніть на "Записати".

7 У діалоговому вікні "Записати Adobe PDF" виберіть стиль Adobe PDF або вкажіть параметри збереження PDF-документа.

Примітка: *Ви не можете зберігати можливості редагування Photoshop для PDF-презентацій. PDF-презентації записуються як загальні PDF-файли (вони не включають специфічні для Photoshop можливості PDF, такі як шари) і растеризуються, коли ви відкриваєте їх у Photoshop.*

8 Клацніть на "Записати PDF". Photoshop закриває діалогове вікно "Записати як Adobe PDF" і створює PDF-презентацію.

Також див.

Про формати файлів і стиснення на сторінці 474

Запис файла у форматі Photoshop PDF на сторінці 457

Створення оглядового аркушу

Оглядові аркуші дозволяють із легкістю переглядати та складати каталоги груп зображень, відображаючи низку мініатюр на одній сторінці. За допомогою команди "Оглядовий аркуш II" можна автоматично створювати мініатюри та розміщувати їх на сторінці.



Оглядовий аркуш

1 Виконайте одну з таких дій:

- (Photoshop) Виберіть "Файл" > "Автоматизувати" > "Оглядовий аркуш II".
- (Bridge) Виберіть теку чи певні файли із зображеннями. Виберіть параметри "Інструменти" > Photoshop > "Оглядовий аркуш II". Якщо ви не обрали певні зображення, на оглядовому аркуші відобразяться усі зображення, відкриті в Adobe Bridge на поточний момент. Після того, як відкриється діалогове вікно "Оглядовий аркуш II" ви зможете вибрати іншу теку із зображеннями або зображення, відкриті на поточний момент.

  Примітка: *Клацніть мишею, щоб вибрати зображення в Bridge. Клацніть мишею, утримуючи Shift, щоб виділити низку зображень. Клацніть мишею, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), щоб вибрати несумісні зображення.*

2 Позначте потрібні зображення, вибравши один з наступних параметрів меню "Використати" в області "Вихідні зображення" діалогового вікна "Оглядовий аркуш II".

Поточні відкриті документи	**Використовує усі зображення, відкриті на поточний момент в програмі Photoshop.**
Тека	**Дозволяє вибрати параметр "Пошук" (Windows) або "Вибір" (Mac OS) для зазначення теки із потрібними зображеннями. Виберіть команду "Включити усі вкладені теки" для включення зображень, що містяться в теках нижчого рівня.**
Виділені зображення з Bridge	**Використовує зображення, відкриті в Bridge. Якщо ви не виділили певні зображення перед застосуванням команди "Оглядовий аркуш II", використовуватимуться усі зображення, відкриті в Bridge. Зображення вкладених тек не включаються.**

3 Вкажіть розміри, роздільність та колірний режим оглядового аркушу в області "Документ". Щоб створити оглядовий аркуш, де всі зображення та текст розташовані в одному шарі, виберіть параметр "Звести всі шари". Щоб створити оглядовий аркуш, де кожне зображення та надпис розташовані на відповідному окремому шарі, вимкніть параметр "Звести всі шари".

4 Налаштуйте відповідні параметри для перегляду мініатюр в області "Мініатюри".

- Параметр "Місце розташування" визначає порядок відображення мініатюр: зліва направо, згори вниз, або спочатку згори вниз, а потім зліва направо.
- Введіть кількість стовпчиків та рядків на оглядовому аркуші. Максимальні розміри кожної мініатюри відображаються праворуч, так само, як із візуальний перегляд певного макету.

- Параметр "Автоматичне розставлення пробілів" примусить Photoshop автоматично визначати відстань між мініатюрами на оглядовому аркуші. Вимкнувши параметр "Автоматичне розставлення пробілів" ви матимете змогу власноруч визначити простір згори, знизу та з боків мініатюр. Поки ви визначатиме простір, попередній вигляд оглядового аркушу в діалоговому вікні автоматично обновлятиметься.
- Виберіть параметр "Повертати для кращого розташування", щоб повертати зображення для належного розміщення на оглядовому аркуші, незважаючи при цьому на їх орієнтацію.



Якщо параметр "Повертати для кращого розташування" є неактивним, мініатюри відображатимуться із правильною орієнтацією (наліво). Якщо він активний, зображення обертаються для кращого розташування (направо).

5 Виберіть параметр "Використовувати ім'я файлу як надпис", щоб позначити мініатюри, використовуючи назви вихідних файлів. Використовуйте меню, щоб визначити шрифт надпису та його розмір.

6 Клацніть на "OK".

Якщо ви маєте встановлену InDesign, ви також можете створити оглядовий аркуш InDesign, скориставшись Bridge: Виберіть "Інструменти" > "InDesign" > "Створити оглядовий аркуш InDesign".

Помістіть низку фотографій у пакет із зображеннями.

Використовуючи команду "Розкладка зображень" ви можете розташовувати низку копій вихідного зображення на одній сторінці, як це роблять у фотостудіях із шкільними та подібними фотографіями. Ви також можете розташувати різні зображення на одній сторінці. Обирайте серед розмаїття параметрів розміру та розташування, щоб надати своїй розкладці індивідуальності.



Макет розкладки

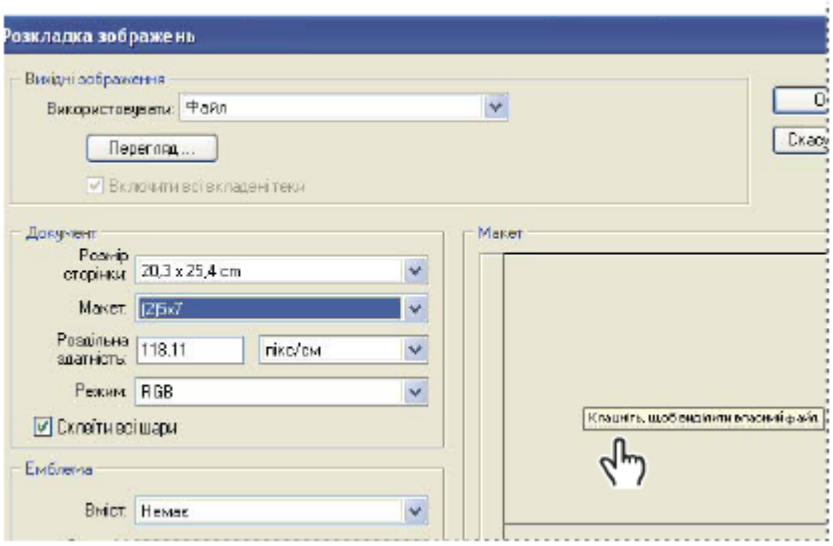
1 Виконайте одну з таких дій:

- (Photoshop) Виберіть "Файл" > "Автоматизувати" > "Розкладка зображень". Якщо відкрито декілька зображень, при розкладці буде використано те, що знаходиться на передньому плані.
- (Bridge) Виберіть "Інструменти" > "Photoshop" > "Розкладка зображень". Команда "Розкладка зображень" використовує перше зображення зі списку Bridge, якщо ви не зазначите інакше до вибору цієї команди.

  Якщо ви використовуєте тільки те зображеня, що знаходиться на передньому плані, переходьте до кроку 3.

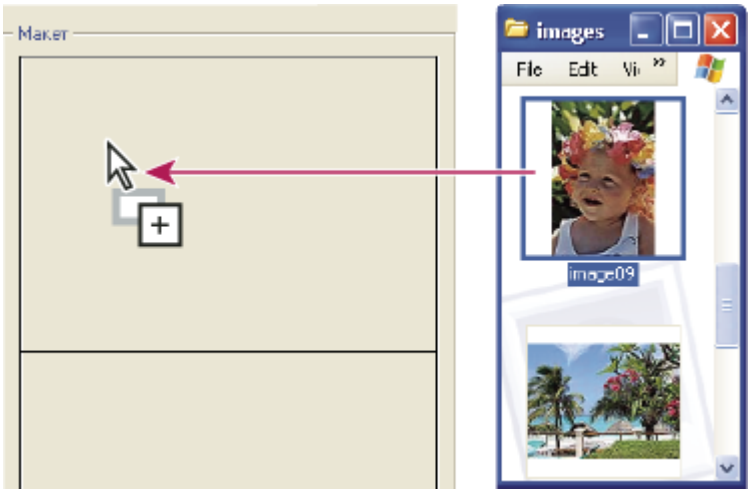
2 Додайте одне чи більше зображень до розкладки, зробивши наступне:

- З меню "Використати" в області "Вихідні зображення" діалогового вікна "Розкладка зображень" оберіть параметр "Файл" або "Тека" та натисніть "Пошук" (Windows) або "Вибір" (Mac OS). Ви можете включити зображення, що містяться в усіх теках нижчого рівню, обравши параметр "Включити всі вкладені теки" в меню "Тека".
- Клацніть на заповнювачі в макеті перегляду, знайдіть та виберіть необхідне зображення.



Клацніть на заповнювачі в розкладці зображень макета перегляду, знайдіть та виберіть необхідне зображення.

- Протягніть зображення з робочого столу чи теки до заповнювача.



Додайте зображення до розкладки, протягнувши його з робочого столу до заповнювача.

Зображення з розкладки можна змінювати. Для цього потрібно клацнути мишею на заповнювачі, знайти та вибрати зображення.

3 Визначте розмір сторінки, її макет, роздільність та колірний режим в області "Документ" діалогового вікна "Розкладка зображень". З правого боку діалогового вікна з'явиться мініатюра обраного макету. Ви також можете самостійно розробляти макети.

4 Щоб створити розкладку, де всі зображення та текст розташовані в одному шарі, виберіть параметр "Звести всі шари". Вимкніть параметр "Звести всі шари", щоб створити розкладку із окремими шарами зображень та тексту (для міток). Розташувавши кожне зображення та мітку на окремому шарі, ви зможете оновлювати розкладку після її збереження. Однак шари збільшують розмір файлу розкладки зображень.

5 Виберіть джерело тексту мітки з меню "Вміст" області "Мітки" або виберіть параметр "Немає". Вибравши параметр "Нестандартний текст" введіть текст мітки у відповідне поле.

6 Зазначте шрифт, його розмір, колір, ступінь непрозорості, розташування та обертання міток.

7 Клацніть на "OK".

Створення нестандартного макету розкладки

За допомогою функції "Редагування макету розкладки" ви можете змінювати існуючі розкладки, або створювати нові. Нестандартні розкладки буде збережено як текстові файли у вкладеній теці "Розкладки" теки "Стилі". Ви зможете скористатись збереженими розкладками повторно. Завдяки функції "Редагування макету розкладки", що використовує графічний інтерфейс, зникає потреба записувати текстові файли для створення макетів чи внесення в них змін.

1 Виконайте одну з таких дій:

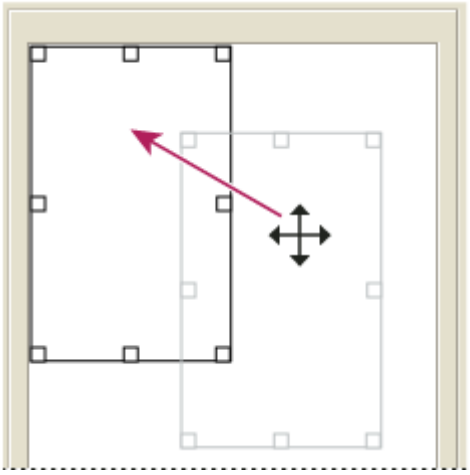
- (Photoshop) Виберіть "Файл" > "Автоматизувати" > "Розкладка зображень".
- (Bridge) Виберіть "Інструменти" > "Photoshop" > "Розкладка зображень".

2 Створюючи новий макет або змінюючи старий, виберіть його з меню "Макети" в діалоговому вікні "Розкладка зображень".

3 Натисніть кнопку "Редагування макету".

4 Введіть ім'я створеного макету в текстове поле "Ім'я" діалогового вікна "Редагування макету розкладки".

5 (За бажанням) Виберіть розмір з меню "Розмір сторінки" чи введіть значення в текстові поля "Ширина" та "Висота" області "Розкладки" діалогового вікна "Редагування макету розкладки". Використовуйте меню "Одиниці виміру" при зазначенні дюймів, сантиметрів, пікселів чи міліметрів.



Перетягування заповнювача на нове місце макету розкладки зображень

6 Виберіть параметр "Прив'язка" в області "Сітка" діалогового вікна "Редагування макету розкладки" для відображення сітки та зручності при розташуванні елементів в нестандартному макеті. Введіть значення в текстове поле "Розмір" для внесення змін у вигляд сітки.

7 Щоб додати чи видалити заповнювач, виконайте одну з таких дій:

- Виберіть параметр "Додати зону", щоб додати заповнювач до розкладки.
- Виберіть заповнювач та натисніть "Видалити зону", щоб видалити його з макету.

8 Для внесення змін у заповнювач виберіть його та зробіть наступне:

- Введіть значення в текстові поля "Ширина" та "Висота" для змінення розмірів заповнювача.

- Клацніть мишею та протягніть ручку, щоб змінити розмір заповнювача. Якщо ви змінюєте розмір прямокутного заповнювача із зображенням, "Розкладка зображень" прив'яже зображення до його вертикальної чи горизонтальної частини в залежності від того, як змінюватиметься розмір зони.
- Введіть значення в текстові поля "X" та "Y" для змінення розташування заповнювача.
- Введіть значення в текстові поля "Положення" та "Розмір", щоб визначити місцеположення та розміри заповнювача.
- Клацніть мишею та протягніть заповнювач на певне місце в розкладці.

9 Натисніть кнопку "Записати".

Розташування зображень Photoshop в інших програмах.

Використання зображень Photoshop в інших програмах.

Photoshop пропонує багато можливостей використання зображень в інших програмах. Завдяки тісній взаємоінтеграції продуктів Adobe велика кількість програм Adobe може напряму імпортувати файли формату Photoshop (PSD) та користуватись такими функціями Photoshop як шари, стилі шарів, маски, прозорість та інші ефекти.

Підготування зображень для верстальних програм

Спосіб підготування зображення для використання у верстальній програмі залежить від того, які формати файлів впізнає програма:

- Adobe InDesign 2.0 та новіші версії можуть розташовувати файли Photoshop PSD. Зображення Photoshop не потрібно зберігати або експортувати в інший формат файлів. Області прозорості відображаються та друкуються належним чином.
- Більшість інших верстальних програм вимагає збереження зображень в файлі формату TIFF чи EPS. Однак якщо зображення містить абсолютно прозорі області, їх спочатку треба позначити відсічним контуром. Перевірте документацію до верстальної програми, щоб визначити найкращий формат для імпорту зображень Photoshop.

Якщо файли Photoshop PSD неможливо розмістити в верстальній програмі, зробіть наступне:

1 Якщо зображення містить прозоре тло чи області, які б ви хотіли зробити прозорими, створіть відсічний контур навкруги непрозорих областей зображення. Навіть видаливши тло навкруги зображення, ви матимете визначити область за допомогою відсічного контуру перед тим, як перетворити файл в формат TIFF або EPS. У іншому випадку в верстальній програмі прозорі області можуть відобразитись у білому кольорі.

2 Виберіть команду "Файл > Зберегти як".

3 Виберіть потрібний формат з меню "Формат" діалогового вікна "Зберегти як". Вибраний формат залежить від цільового пристрою виводу документа. Виберіть формат TIFF для друку на принтерах не-PostScript. Виберіть формат Photoshop EPS для друку на принтерах PostScript. Потім натисніть кнопку "Зберегти".

4 Встановіть наступні параметри в діалоговому вікні "Параметри TIFF" чи "Параметри EPS". Не змінюйте решту параметрів, що встановлені за замовчуванням, та натисніть "ОК".

- Діалогове вікно "Параметри TIFF": встановлення способу стиснення зображення на параметр "Немає".
- Діалогове вікно "Параметри EPS" (Windows): встановлення параметру "Перегляд" на "TIFF" (8 бітів/піксель) та кодування в ASCII85.
- Діалогове вікно "Параметри EPS" (Mac OS): встановлення параметру "Перегляд" на "Mac" (8 бітів/піксель) та кодування в ASCII85.

Якщо у верстальній програмі прозорі області відображаються у білому кольорі, спробуйте надрукувати документ. Деякі верстальні програми не відображають контури відсічення належним чином, але друкують їх правильно.

Використання витвору Photoshop в програмі Adobe Illustrator

Adobe Illustrator може відкривати та розміщувати файли Photoshop; вам не потрібно зберігати чи експортувати зображення Photoshop в інший формат. Розташовуючи зображення у відкритому файлі програми Illustrator, ви зможете узгоджувати зображення, ніби вони є спільними частинами цілого або зберігати посилання на оригінальний файл. Хоча зображення із посиланням не можна редагувати в програмі Illustrator, ви можете повернутись у Photoshop із використанням команди "Редагування оригіналу" та внести необхідні зміни. Після того, як файл буде збережено, зміни, що внесено, відобразяться в Illustrator.

1 Якщо зображення відкрито в Photoshop, збережіть його як файл Photoshop (PSD) та закрийте файл.

2 У програмі Adobe Illustrator виконайте одну з наступних дій:

- Щоб відкрити файл напряму в програмі Illustrator, виберіть "Файл" > "Відкрити". Помістіть зображення в діалогове вікно "Відкрити файл" та натисніть "ОК".
- Щоб вмонтувати зображення в існуючий файл Illustrator виберіть "Файл" > "Помістити". Розташуйте файл в діалоговому вікні "Помістити", переконайтесь, що параметр "Посилання" не є активним та натисніть "ОК".
- Щоб помістити зображення в файл, але при цьому зберегти посилання на оригінал, виберіть "Файл" > "Помістити". Розташуйте файл в діалоговому вікні "Помістити", виберіть параметр "Посилання" та натисніть "ОК". Illustrator відцентрує зображення відносно відкритої ілюстрації. Червоний символ "X" на зображенні позначає, що до нього існує посилання та редагувати його не можна.

3 Якщо зображення було відкрите чи розташоване без посилання, з'явиться діалогове вікно "Імпорт Photoshop". Виберіть потрібний параметр з тих, що представлені нижче, та натисніть "ОК":

- "Перетворення шарів Photoshop на об'єкти" - перетворення шарів на об'єкти програми Illustrator. Цей параметр зберігає маски, режими змішування, прозорість та (за бажанням) фрагменти та проекції зображення. Однак він не підтримує шари налаштування Photoshop та ефекти шарів.
- Параметр "Зведення шарів Photoshop в єдине зображення" - склеювання усіх шарів в один. Цей параметр зберігає вигляд зображення, але подальше редагування окремих шарів неможливе.

Створення прозорості за допомогою відсічних контурів

Відсічні контури можна використовувати для визначення прозорих областей в зображеннях, поміщених у верстальні програми. На додачу, користувачі Mac OS можуть вбудовувати зображення Photoshop в велику кількість файлів текстових редакторів.

Ви можете використовувати тільки певну частину зображення Photoshop для друку чи розміщення в іншій програмі. Наприклад, ви забажаєте використати об'єкт з переднього плану та виключити тло. *Відсічний контур зображення* дозволяє ізолювати об'єкт з переднього плану та зробити решту зображення прозорою для друку чи розташування в іншій програмі.

Примітка: *Контури основані на векторах, тому вони мають грубі краї. При створенні відсічного контуру зображення ви не зможете зберегти м'якість розмитого краю типу тіней.*



Зображення, імпортоване в Illustrator чи InDesign, без відсічного контуру (ліворуч) та з відсічним контуром (праворуч)

1 Створіть робочий контур, визначивши область зображення, яку ви хочете показати.

Якщо ви вже обрали область зображення, виділення можна перетворити на робочий контур. *Див. Перетворення виділення на контур на сторінці 390 для подальших інструкцій.*

2 Збережіть робочий контур в палітрі "Контури".

3 Виберіть параметр "Відсічення контуру" з меню палітри "Контури", зробіть наступні налаштування та натисніть "ОК".

- Параметр "Контур": оберіть контур, який ви бажаєте зберегти.
- Параметр "Зведення": не уточнюйте значення зведеності, щоб зображення було надруковано із значеннями принтеру за замовчуванням. При наявності помилок під час друку уточніть значення зведення, щоб задати налаштування кривої інтерпретатором PostScript. Менше значення зведеності відповідає більшій кількості прямих ліній, що використовуються при створенні кривої; таким чином, вона буде більш акуратною. Дозволені величини знаходяться в діапазоні від 0,2 до 100. Загалом, параметр зведеності значенням від 8 до 10 рекомендується для друку із високою роздільністю (1200 - 2400 точок на дюйм), а значення від 1 до 3 - із низькою (300 - 600 точок на дюйм).

4 Якщо ви плануєте надрукувати файл із використанням тріадних кольорів, перетворіть файл в режим CMYK.

5 Збережіть файл одним із наступних способів.

- Для друку на принтері PostScript збережіть в форматі Photoshop EPS, DCS чи PDF.
- Для друку на принтері не-PostScript збережіть файл в форматі TIFF та експортуйте його в Adobe InDesign чи Adobe PageMaker® версії 5.0 чи новішої.

Також див.

Підготування зображень для верстальних програм на сторінці 494

Перетворити зображення в інший колірний режим на сторінці 114

Рисування фігур та контурів на сторінці 366

Перетворення виділення на контур на сторінці 390

Друк відсічних контурів зображення

Іноді пристрої фотовиводу не можуть розпізнати відсічні контури зображень, або відсічний контур виявляється занадто складним для принтеру; це призводить до загальної помилки PostScript. Іноді друк складного контуру на принтері із низькою роздільною здатністю відбувається без проблем, а зробити те ж саме на принтері із високою роздільністю не вдається. Це може статись тому, що принтери із низькою роздільністю спрощують контур, використовуючи менше відрізків ліній при описанні кривих, ніж це робить принтер із високою роздільністю.

Спростити відсічний контур зображення можна наступним чином:

- Зменшіть кількість точок прив'язки контуру вручну.
- Збільшіть налаштування допуску для створення контуру. Для цього завантажте існуючий контур як виділення, з меню палітри "Шляхи" виберіть команду "Створити робочий контур" та збільшіть значення параметру допуску (для початку встановіть 4-6 пікселів). Повторно створіть контур відсічення зображення.

Також див.

Додайте чи видаліть точки прив'язки на сторінці 387

Перетворення шляхів на виділені межі на сторінці 389

Експорт контурів до Adobe Illustrator.

Команда "Контури в Illustrator" дозволяє експортувати контури Photoshop як файли Adobe Illustrator. Таким чином, експорт шляхів спрощує поєднання витворів Photoshop та Illustrator чи використання функцій програми Photoshop в роботі із зображенням Illustrator. Наприклад, ви забажаєте експортувати контур, зроблений інструментом "Перо", для перекривання відсічних контурів Photoshop при друку в програмі Illustrator. Ви також можете використовувати цю функцію, щоб вирівнювати текст чи об'єкти Illustrator із контурами Photoshop.

1 Створіть та збережіть контур чи перетворіть на контур існуюче виділення.

2 Виберіть "Файл" > "Експорт" > "Контури в Illustrator".

3 Виберіть розташування контуру, що експортується, та введіть ім'я. Переконайтесь, що в меню "Запис" обрано параметр "Робочий контур" для експорту контуру.

4 Натисніть кнопку "Записати".

5 Відкрийте файл в Adobe Illustrator. Ви можете змінювати контур чи використовувати його, вирівнюючи об'єкти Illustrator, які ви хочете додати до файлу.

Зважте на те, що мітки кадрування в Adobe Illustrator відображають розміри зображення Photoshop. Розташування контуру в зображенні Photoshop зберігається за умови, що мітки кадрування не змінюються та контур не переміщається.

Створити посилання чи вбудувати зображення із використанням OLE (Windows only)

Photoshop є сервером OLE 2.0, тобто, він підтримує вбудовування чи зв'язування зображень в програму-контейнер OLE (зазвичай, це текстовий редактор чи верстальна програма). Наприклад, ви можете вставляти файли та виділення Photoshop в інші програми OLE, як, наприклад, Adobe PageMaker, Adobe FrameMaker та Microsoft Word.

- Зв'язування дозоляє розмістити посилання в файл-контейнер OLE, що відповідає файлу Photoshop на жорсткому диску.
- Вбудовування дозволяє вставляти файл Photoshop в файл-контейнер OLE .

Після того, як зображення поміщено в програму-контейнер, двічі клацніть мишею для редагування в програмі Photoshop. Коли зображення закривається в програмі Photoshop, воно оновлюється в програмі-контейнері.

Зв'язування чи вбудовування зображення в програмі OLE

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Зробіть копію виділення в Photoshop, вставте його в програму-контейнер OLE, використовуючи команду програми "Спеціальна вставка". Подальшу інформацію можна отримати в документації відповідного текстового редактору чи верстальної програми. Виділення, що було вставлено, можна тільки вбудовувати, посилання до них не створюються.
- Скористуйтесь командою програми-контейнера OLE "Вставка об'єкту", щоб вставити нове зображення Photoshop чи існуючий файл Photoshop як об'єкт, вбудований або зв'язаний із OLE. Подальшу інформацію можна отримати в документації відповідного текстового редактору чи верстальної програми.

Вставка в програму OLE растрового зображення із роздільністю для виводу на екран, що не має посилання.

❖ Протягніть виділення в програму-контейнер OLE за допомогою інструменту "Переміщення" . Коли ви відпустите зображення, воно з'явиться як растровий малюнок у 72 пікселі на дюйм, що не оновлюватиметься в програмі Photoshop автоматично.

Змініть та оновіть зв'язане чи вбудоване зображення в програмі OLE

1 Двічі клацніть мишею на зв'язаному або вбудованому зображенні в текстовому редакторі чи верстальній програмі, щоб запустити Photoshop (якщо його ще не запущено) та почати редагування зображення.

2 Змініть зображення за бажанням.

3 Виконайте одну з таких дій:

- Закрийте файл із вбудованим зображенням чи виберіть "Файл" > "Оновлення" або "Файл" > "Закрити та повернутись до *[назва програми]*".
- Збережіть та закрийте зображення із посиланням.

Примітка: *Ви також можете змінювати файли із посиланнями, не відкриваючи документа-контейнера. Зв'язане зображення оновиться наступного разу, коли ви відкриєте документ в програмі-контейнері OLE.*

Глава 16: Друк

Друк — це процес відправки зображення на вивідний пристрій. Можна друкувати на папері або плівці (позитиви або негативи), на шаблоні або безпосередньо на цифровій друкарській машині. Перед друком можна переглянути зображення в режимі повних кольорів за допомогою параметрів керування кольором діалогового вікна друку.

Друк з Photoshop

Про друк

Під час друку зображення на настільному принтері або при відправці зображення на пристрій підготовки до друку знання деяких основних фактів про друк може спростити роботу та забезпечити належний друк готового зображення.

Види друку Для більшості користувачів Photoshop друкування файла означає відправлення зображення на струминний принтер. Photoshop також може відправити зображення на інші пристрої для безпосереднього друку на папері або перетворення на позитивне або негативне зображення на плівці. Пізніше можна буде скористатися цією плівкою для створення еталонного фотошаблону для друку на механічному друкарському устаткуванні.

Види зображень Найпростіші зображення, наприклад векторні об'єкти, використовують лише один колір в одному рівні сірого. Більш складніші зображення, наприклад фотографії, мають різноманітні відтінки кольорів. Такий вид зображень називається *безрастрові зображення*.

Напівтонування Щоб створити ілюзію безрастрового зображення, принтери розбивають зображення на точки. Для фотографій, надрукованих на друкарській машині, ця процедура називається *напівтонування*. Змінюючи розміри точок у напівтоновому растрі, можна створити оптичну ілюзію варіацій сірого або безрастрового зображення.

Примітка: *Хоча струминні принтери також використовують точки для створення ілюзії безрастрового зображення, ці точки мають однаковий розмір і є набагато меншими за точки, що використовуються у більшості друкарських машин.*

Кольороподіл Ілюстрація, де використано декілька кольорів та яка призначена для комерційних цілей, має друкуватися на окремих основних шаблонах - по одному для кожного кольору. Цей процес називається *кольороподіл* і зазвичай передбачає використання блакитного, жовтого, пурпурового та чорного (CMYK) чорнил. У Photoshop можна налаштувати параметри створення різноманітних шаблонів.

Якість деталізації Деталізація друкованого зображення залежить від роздільної здатності та частоти растру. Що вища роздільна здатність пристрою виведення, то кращу (вищу) частоту растра (рядків на дюйм) можна застосувати. Багато драйверів струминних принтерів пропонує спрощенні параметри для друку високої якості.

Відео про друк фотографій на www.adobe.com/go/vid0015_ua.

Про друк на настільних принтерах

Якщо ви не працюєте в комерційній поліграфічній компанії або бюро обслуговування, скоріш за все ви використовуєте настільний принтер для друку фотографій, наприклад струминний, сублімаційний або лазерний принтер, а не пристрій фотовиводу. Photoshop дозволяє керувати друком зображення.

Монітори показують зображення за допомогою світла, а настільні принтери друкують зображення за допомогою чорнил, фарби або барвників. Тому настільні принтери не можуть відтворити всі кольори, що їх здатен показувати монітор. Однак за допомогою спеціальних процедур (наприклад за допомогою системи керування кольором) можна отримати передбачені результати друку зображень на настільному принтері. Пам'ятайте про таке під час роботи з зображенням, яке потрібно надрукувати:

- Якщо зображення знаходиться в режимі RGB, не перетворюйте документ на CMYK під час друку на настільному принтері. Працюйте лише в режимі RGB Як правило, настільні принтери здатні приймати дані RGB і використовують внутрішні програми для перетворення на CMYK. Якщо на друк передаються дані CMYK, більшість настільних принтерів все одно виконують перетворення з непередбачуваними наслідками.
- Якщо потрібно переглянути зображення у вигляді, який воно буде мати при друці на пристрої, для якого є профіль, скористайтеся командою "Перевірити кольори".

- Щоб точно відтворити кольори на надрукованій сторінці, потрібно включити в робочий процес процедури керування кольором. Працюйте лише з монітором, що належним чином відкалібрований та підготовлений. Також потрібно створити власний профіль для цього принтера та паперу. За допомогою профілю, що постачається разом із принтером (хоча це й краще, ніж повна відсутність профілю), можна отримати лише посередні результати.

Також див.

Екранна перевірка кольорів на сторінці 139

Про колірні профілі на сторінці 142

Друк зображень

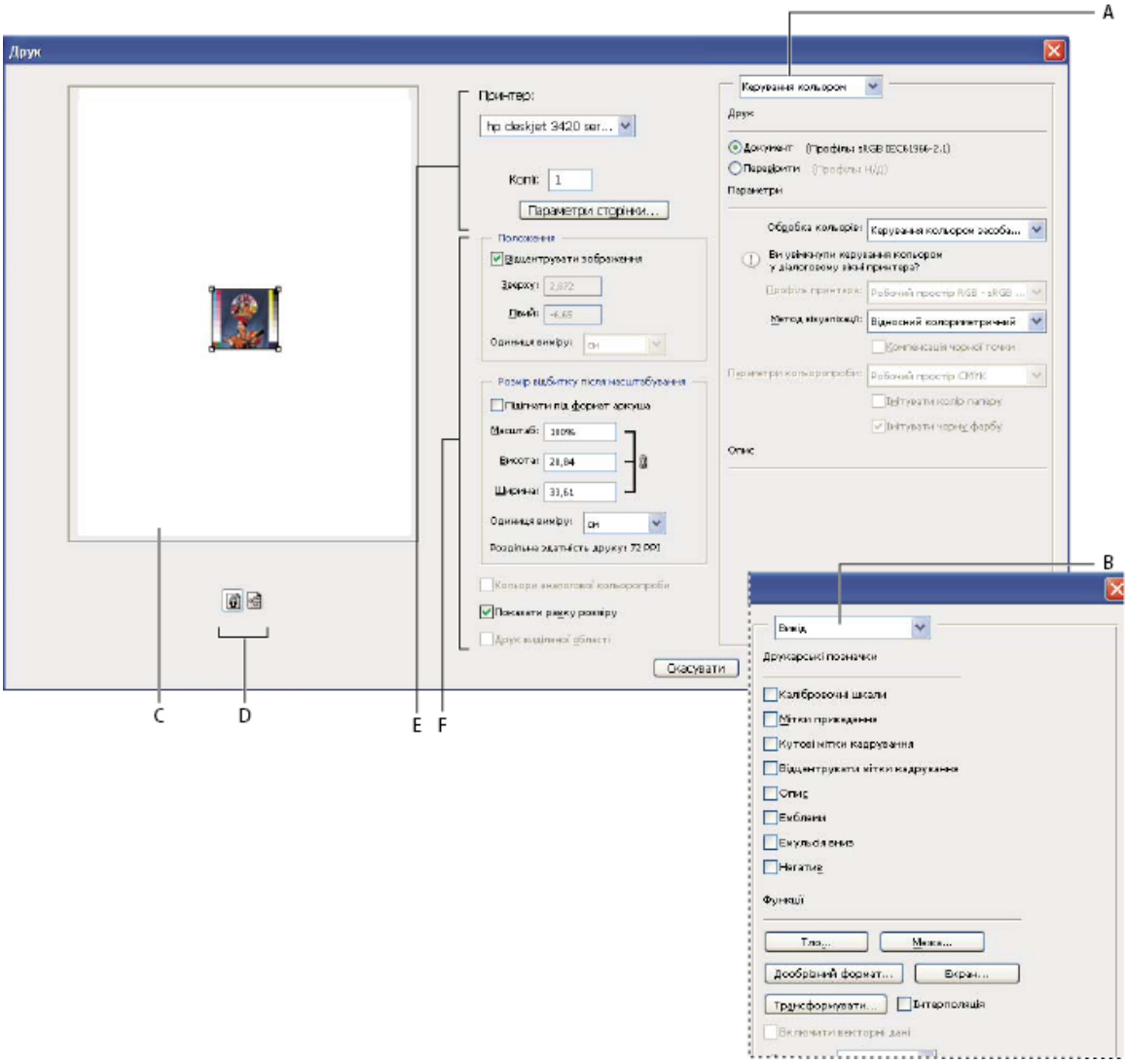
Photoshop має такі команди друку:
Параметри сторінки Показує параметри принтера, драйвера принтера та операційної системи.

Друк Відкриває діалогове вікно "Друк", де можна переглянути завдання друку та вибрати принтер, кількість копій, параметри виводу та параметри керування кольором.

Друк однієї копії Друкує одну копію файла, не відкриваючи діалогове вікно.

Встановлення параметрів друку Photoshop та друк

1 Виберіть команду "Файл" > "Друк".



Діалогове вікно "Друк"
А. *Вказати параметри керування кольором та перевірки кольорів* ***Б.*** *Вказати параметри переддрукового виводу* ***В.*** *Попередній перегляд* ***Г.*** *Вказати орієнтацію паперу* ***Д.*** *Вказати параметри принтера та завдання друку* ***Е.*** *Розташувати та відмасштабувати зображення*

Відео про друк фотографій на www.adobe.com/go/vid0015_ua.

2 Виконайте один чи декілька кроків із наведених нижче:

- Використовуйте меню "Принтери", щоб обрати принтер.
- Оберіть орієнтацію паперу - книжна або альбомна.
- Вкажіть кількість копій.
- Задайте розташування й масштаб зображення по відношенню до обраного розміру та орієнтації паперу. Див. Розташування та масштабування зображення на сторінці 501.
- Вкажіть параметри виводу та керування кольору в спливному меню.

3 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб надрукувати зображення, натисніть кнопку "Друк".
- Щоб закрити діалогове вікно без запису змін параметрів, натисніть кнопку "Скасувати".
- Щоб зберегти параметри та закрити діалогове вікно, натисніть кнопку "Готово".
- Щоб надрукувати копію зображення, утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і натисніть кнопку "Друкувати один".

- Щоб відновити параметри друку, утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і натисніть кнопку "Відновити".
- Щоб записати параметри друку, не закриваючи діалогове вікно, утримуйте натиснутою клавішу Alt (Windows) або Option (Mac OS) і натисніть кнопку "Запам'ятати".

  Примітка: *Якщо з'явиться попередження, що зображення більше за область друку поточного формату паперу, натисніть кнопку "Скасувати", виконайте команду "Файл" > "Друк" та встановіть прапорці "Підігнати під формат аркуша". Щоб внести зміни в розмір та макет паперу, натисніть "Параметри сторінки" та повторіть спробу друку файла.*

Попередній перегляд розташування поточного зображення та орієнтації паперу

❖ Розташуйте курсор над областю відомостей про файл в рядку стану (внизу вікна програми в Windows або в вікні документа в Mac OS) і натисніть та утримуйте кнопку миші.

Встановлення параметрів сторінки

1 Виконайте команду "Файл" > "Параметри сторінки" або натисніть кнопку "Параметри сторінки" в діалоговому вікні друку.

2 Оберіть формат, джерело, орієнтацію та поля паперу.

Набір доступних параметрів залежить від принтера, драйверів принтера та операційної системи.

Примітка: *Якщо потрібно змінити масштаб надрукованого зображення, виконайте команду "Друк" та скористайтеся параметрами масштабування в діалоговому вікні друку замість діалогового вікна "Параметри сторінки". Діалогове вікно друку є зручнішим, оскільки в ньому можна переглянути попередній вигляд масштабованого зображення. Крім того не треба вказувати параметри масштабування в обох діалогових вікнах - "Параметри сторінки" та "Друк". Це призводить до подвійного масштабування, і результат може бути іншого розміру.*

3 (За потребою) Натисніть "Принтер", щоб змінити поточний принтер.

Розташування та масштабування зображень

Можна змінити розташування та масштаб зображення за допомогою параметрів діалогового вікна "Друк". Затінена межа на краю паперу представляє край обраного паперу, а область друку - біла.

Основний розмір виводу зображення визначається параметрами розміру документа в діалоговому вікні "Розмір зображення". Масштабування зображення в діалоговому вікні "Друк" змінює розмір та роздільність тільки друкованого зображення. Наприклад, якщо відмасштабувати зображення з роздільністю 72-ppi до 50% в діалоговому вікні "Друк", зображення буде надруковано з роздільністю 144 ppi. Однак розмір документа в діалоговому вікні "Розмір зображення" не зміниться. Поле "Роздільність друку", що розташоване під областю "Розмір відбитку після масштабування" показує роздільність при поточному значенні масштабування.

Більшість драйверів принтерів, наприклад AdobePS та LaserWriter, додають параметр масштабування в діалогове вікно "Параметри сторінки". Це масштабування впливає на все, що є на сторінці, включаючи розмір всіх позначок сторінки, наприклад мітки кадрування та підписи. А значення масштабування команди "Друк" впливає тільки на розмір друкованого зображення (а не на розмір позначок сторінки).

Примітка: *Діалогове вікно "Друк" може не показувати точні значення масштабу, висоти та ширини, якщо встановити значення масштабування в діалоговому вікні "Параметри сторінки". Щоб уникнути неточного масштабування, вказуйте масштаб у діалоговому вікні "Друк", а не в діалоговому вікні "Параметри сторінки". Не вказуйте значення масштабування в обох діалогових вікнах одночасно.*

Також див.

Про розміри у пікселях та роздільність на сторінці 62

Переміщення зображення на папері

❖ Виберіть "Файл > Друк" та виконайте одну з таких дій.

- Щоб розташувати зображення в центрі області друку, встановіть прапорець "Відцентрувати зображення".

- Щоб задати значення розташування зображення, зніміть прапорець "Відцентрувати зображення" та введіть значення для полів "Зверху" та "Зліва".
- Зніміть прапорець "Відцентрувати зображення" та перетягніть зображення в область попереднього перегляду.

Масштабування розміру друку зображення

❖ Виберіть "Файл > Друк" та виконайте одну з таких дій.

- Щоб припасувати зображення до області друку обраного паперу, натисніть "Підігнати під формат аркуша".
- Щоб змінити масштаб зображення вручну, зніміть прапорець "Підігнати під формат аркуша" та введіть значення "Висота" та "Ширина".
- Щоб досягти потрібного масштабу, встановіть прапорець "Показати розмірну рамку" та перетягніть держак розмірної рамки в область попереднього перегляду.

Друк частини зображення

1 Скористайтеся інструментом "Прямокутна область", щоб виділити частину зображення, яку потрібно надрукувати.

2 Виконайте команду "Файл" > "Друк", виберіть "Друк виділеної області" та натисніть кнопку "Друкувати".

Примітка: *Якщо з'явиться попередження, що зображення більше за область друку поточного формату паперу, натисніть кнопку "Скасувати", виконайте команду "Файл" > "Друк" та встановіть прапорці "Підігнати під формат аркуша". Щоб внести зміни в розмір та макет паперу, натисніть "Параметри сторінки" та повторіть спробу друку файла.*

Друк векторних даних

Якщо зображення містить векторну графіку, наприклад фігури та текст, Photoshop може відправити векторні дані на принтер PostScript. При виборі включення векторних даних Photoshop відправляє до принтера окреме зображення для кожного текстового шару та кожного векторного шару фігур. Ці додаткові зображення друкуються зверху основного зображення та обрізаються по їх векторному контуру. Відтак границі векторної графіки друкуються з повною роздільною здатністю принтера, навіть якщо вміст кожного шару обмежений роздільністю зображення.

1 Виберіть команду "Файл" > "Друк".

2 Виберіть у спливному меню команду "Вивід".

3 Встановіть прапорець "Включити векторні дані".

За потреби можна вибрати алгоритм кодування (ASCII, ASCII85, Binary або JPEG) зі спливного меню "Кодування". Це дозволяє вибрати спосіб запису даних та об'єм місця на диску, що його займатиме файл. Якщо параметр "Включити векторні дані" затемнений, зображення не містить векторних даних.

4 Натисніть кнопку "Друк".

Примітка: *Якщо з'явиться попередження, що зображення більше за область друку поточного формату паперу, натисніть кнопку "Скасувати", виконайте команду "Файл" > "Друк" та встановіть прапорці "Підігнати під формат аркуша". Щоб внести зміни в розмір та макет паперу, натисніть "Параметри сторінки" та повторіть спробу друку файла.*

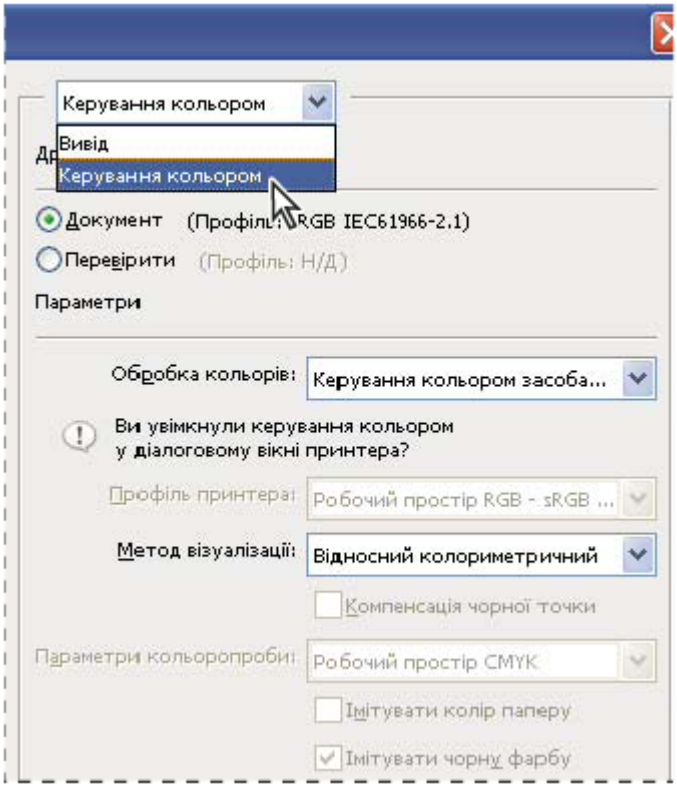
Друк із керуванням кольорів

Автоматичне визначення принтером друкованих кольорів

Якщо власний профіль для принтера та типу паперу відсутній, можна дозволити драйвера принтера автоматично виконати перетворення кольорів. Див. Визначення кольорів принтером під час друку на сторінці 141.

1 Виберіть команду "Файл" > "Друк".

2 Виберіть у спливному меню команду "Керування кольором".



Виберіть "Керування кольором", щоб побачити параметри відображення для переддруку та керування кольором

3 В області "Друк" виберіть "Документ".

Профіль зображується в дужках в тому ж рядку.

4 В області "Параметри" для обробки кольорів виберіть "Керування кольором засобами принтера".

5 (В разі потреби) Виберіть метод візуалізації для перетворення кольорів у потрібний колірний простір.

Більшість драйверів принтерів без підтримки PostScript ігнорують цей параметр та використовують перцепційний метод візуалізації. Докладніші відомості див. у розділі Про методи візуалізації на сторінці 150.

6 Відкрийте параметри керування кольором для драйвера принтера з другого діалогового вікна друку, що автоматично з'являється після натискання кнопки "Друкувати". У Windows натисніть кнопку "Уподобання" та відкрийте параметри драйвера принтера. У Mac OS скористайтеся спливним меню в другому діалоговому вікні друку, щоб відкрити параметри драйвера принтера.

7 Задайте параметри керування кольором, щоб драйвер принтера виконував керування кольором під час друку.

Кожен драйвер принтера має власні параметри керування кольором.. Якщо не зрозуміло, як увімкнути керування кольором, зверніться до документації до принтера.

8 Натисніть кнопку "Друк".

Примітка: *Якщо з'явиться попередження, що зображення більше за область друку поточного формату паперу, натисніть кнопку "Скасувати", виконайте команду "Файл" > "Друк" та встановіть прапорці "Підігнати під формат аркуша". Щоб внести зміни в розмір та макет паперу, натисніть "Параметри сторінки" та повторіть спробу друку файла.*

Автоматичне визначення друкованих кольорів програмою Photoshop

Якщо в наявності є власній колірний профіль для окремої комбінації принтера, чорнил та паперу, ввімкнення автоматичного керування кольорами програмою Photoshop може покращити результати друку в порівнянні з випадком, коли керування кольорами виконує принтер. Див. Визначення кольорів програмою під час друку на сторінці 141.

1 Виберіть команду "Файл" > "Друк".

2 Виберіть у спливному меню команду "Керування кольором".

3 В області "Параметри" для обробки кольорів виберіть "Керування кольором засобами Photoshop".

4 Для "Профіль принтер" виберіть профіль вивідного пристрою.

Що точніше профіль описує поведінку вивідного пристрою та умови друку (наприклад тип паперу), то точніше система керування кольором може передати числові значення реальних кольорів документа. (Див. розділ Створення власних профілів для настільних принтерів на сторінці 141.)

5 (В разі потреби) Установіть будь-який із параметрів.

Метод візуалізації	**Визначає, як Photoshop перетворює кольори в потрібний колірний простір. (Див. Про методи візуалізації на сторінці 150.)**
Компенсація чорної точки	**Зберігає деталі тіней на зображенні шляхом імітації повного динамічного діапазону вивідного пристрою.**
Кольори аналогової кольоропроби	**Вмикається, коли кольором керує Photoshop. Виберіть для перегляду кольорів зображення в області попереднього перегляду реального вигляду друку.**

6 Відкрийте параметри керування кольором для драйвера принтера з другого діалогового вікна друку, що автоматично з'являється після натискання кнопки "Друкувати". У Windows натисніть кнопку "Уподобання" та відкрийте параметри драйвера принтера. У Mac OS скористайтеся спливним меню в другому діалоговому вікні друку, щоб відкрити параметри драйвера принтера.

7 Вимкніть керування кольором для принтера, щоб параметри профілю принтера не замінювали параметри профілю.

Кожен драйвер принтера має власні параметри керування кольором.. Якщо не зрозуміло, як вимкнути керування кольором, зверніться до документації до принтера.

8 Натисніть кнопку "Друк".

Примітка: *Якщо з'явиться попередження, що зображення більше за область друку поточного формату паперу, натисніть кнопку "Скасувати", виконайте команду "Файл" > "Друк" та встановіть прапорці "Підігнати під формат аркуша". Щоб внести зміни в розмір та макет паперу, натисніть "Параметри сторінки" та повторіть спробу друку файла.*

Друк кольоропроби

Кольоропроба (іноді називається *пробний відтиск* або *аналогова кольоропроба*) — це друкована імітація кінцевого виводу при друці на друкарській машині. Кольоропроба створюється на дешевшому вивідному пристрої замість друкарської машини. Деякі струминні принтери мають достатню роздільну здатність для створення недорогих відтисків, які можна використати в якості кольоропроби.

1 Виберіть "Вигляд" > "Параметри кольоропроби" і встановіть умови виводу, які потрібно імітувати. Це можна зробити за допомогою стилю або власного набору параметрів кольоропроби. (Див. розділ Цифрова кольоропроба на сторінці 139.)

Вигляд автоматично змінюється відповідно до обраної кольоропроби, якщо не вибрати "Власний". Тоді відкривається діалогове вікно "Налаштування стану контрольного відбитка". Слід записати власні параметри кольоропроби, щоб вони з'явилися в меню "Стилі кольоропроби" діалогового вікна "Друк". Щоб налаштувати кольоропробу, дотримуйтесь інструкцій.

2 Після вибору кольоропроби, виконайте команду "Файл" > "Друк".

3 Виберіть у спливному меню команду "Керування кольором".

4 В області "Друк" виберіть "Кольоропроба".

Профіль у дужках має збігатися з обраними раніше параметрами кольоропроби.

5 В області "Параметри" для обробки кольорів виберіть "Керування кольором засобами Photoshop".

6 Для "Профіль принтера" виберіть профіль вивідного пристрою.

7 (В разі потреби) Установіть будь-який із параметрів.

Параметри кольоропроби	**Цей параметр доступний, якщо в області "Друк" вибрати "Кольоропроба". Зі спливного меню виберіть будь-яку з налаштованих кольоропроб, що зберігаються на локальному жорсткому диску.**
Імітувати колір паперу	**Імітує вигляд кольорів на папері імітованого пристрою. За допомогою цього параметра можна створити найточнішу кольоропробу, але він доступний не для всіх профілів.**
Імітувати чорну фарбу	**Імітує яскравість темних кольорів для імітованого пристрою. За допомогою цього параметра можна створити найбільш точну кольоропробу темних кольорів, але він недоступний для всіх інших профілів.**

8 Відкрийте параметри керування кольором для драйвера принтера з другого діалогового вікна друку, що автоматично з'являється після натискання кнопки "Друкувати". У Windows натисніть кнопку "Уподобання" та відкрийте параметри драйвера принтера. У Mac OS скористайтеся спливним меню в другому діалоговому вікні друку, щоб відкрити параметри драйвера принтера.

9 Вимкніть керування кольором для принтера, щоб параметри профілю принтера не замінювали параметри профілю.

Кожен драйвер принтера має власні параметри керування кольором.. Якщо не зрозуміло, як вимкнути керування кольором, зверніться до документації до принтера.

10 Натисніть кнопку "Друк".

Примітка: *Якщо з'явиться попередження, що зображення більше за область друку поточного формату паперу, натисніть кнопку "Скасувати", виконайте команду "Файл" > "Друк" та встановіть прапорці "Підігнати під формат аркуша". Щоб внести зміни в розмір та макет паперу, натисніть "Параметри сторінки" та повторіть спробу друку файла.*

Друк копій для створення власних профілів

Копія — це документ, що використовується при створенні власного профілю. Зазвичай такі документи зі зразками постачаються разом зі програмними пакетами керування кольором третіх сторін. Цей документ друкується при вимкненій системі керування кольором як в Photoshop, так і в драйвері принтера. Інструмент вимірювання від сторонньої компанії-виробника зчитує або сканує друковану копію для створення власного профілю.

1 Відкрийте кольоровий документ копії в Photoshop.

2 Виберіть команду "Файл" > "Друк".

3 Виберіть у спливному меню команду "Керування кольором".

4 В області "Друк" виберіть "Документ".

Профіль показується в дужках в тому ж рядку.

5 В частині "Параметри" у спливному меню "Параметри" виберіть "Без керування кольором".

Якщо вибрати цей параметр, Photoshop буде відправляти дані RGB у файлі на принтер без перетворення.

6 Відкрийте параметри керування кольором для драйвера принтера з другого діалогового вікна друку, що автоматично з'являється після натискання кнопки "Друкувати". У Windows натисніть кнопку "Уподобання" та відкрийте параметри драйвера принтера. У Mac OS скористайтеся спливним меню в другому діалоговому вікні друку, щоб відкрити параметри драйвера принтера.

7 Вимкніть керування кольором для принтера, щоб параметри профілю принтера не замінювали параметри профілю.

Кожен драйвер принтера має власні параметри керування кольором.. Якщо не зрозуміло, як вимкнути керування кольором, зверніться до документації до принтера.

8 Натисніть кнопку "Друк".

Примітка: *Якщо з'явиться попередження, що зображення більше за область друку поточного формату паперу, натисніть кнопку "Скасувати", виконайте команду "Файл" > "Друк" та встановіть прапорці "Підігнати під формат аркуша". Щоб внести зміни в розмір та макет паперу, натисніть "Параметри сторінки" та повторіть спробу друку файла.*

Друк зображень на комерційних друкарських машинах

Підготовка зображень до друку

У Photoshop можна підготувати файли зображень для офсетного друку, цифрового друку, гравіювання та інших процесів комерційного друку.

Зазвичай робочий процес залежить від можливостей пристроїв переддрукової підготовки. Перед початком робочого процесу комерційного друку зверніться до персоналу з переддрукової підготовки, щоб дізнатися про їх вимоги. Наприклад, може знадобитися перетворити зображення на CMYK, оскільки потрібно використовувати спеціальні параметри підготовки до друку. Ось декілька сценаріїв підготовки до друку файлів зображень для досягнення очікуваних результатів друку:

- Працюйте виключно в режимі RGB з файлом зображення, що містить теги з профілем робочого простору RGB. Якщо друкарський персонал або персонал переддрукової підготовки використовує систему керування кольором, він повинні мати змогу використовувати профіль файла для виконання точного перетворення на CMYK перед створенням плівки та друком шаблонів.
- Працюйте в режимі RGB до завершення редагування зображення. Після цього перетворіть зображення на CMYK та внесіть додаткові корекції кольору та тонів. Зокрема варто перевірити світлі тони та тіні зображення. Для редагування використовуйте корегувальні шари "Рівні", "Криві", "Тон/Насиченість". Ці корегування мають бути незначними. За потреби можна об'єднати шари, а потім відправити файл CMYK на друк на професійний принтер.
- Розташуйте зображення RGB або CMYK в Adobe InDesign або Adobe Illustrator. Взагалі, більшість зображень, надрукованих на комерційній друкарській машині, друкуються зазвичай не безпосередньо з Photoshop, а з верстальних програм, наприклад, Adobe InDesign, або з ілюстраційних програм, наприклад, Adobe Illustrator. Додаткові відомості про імпорт файлів Photoshop в Adobe InDesign або Adobe Illustrator див. в довідці Adobe InDesign або Adobe Illustrator.

Ось декілька нюансів, про які потрібно пам'ятати під час роботи з зображеннями, призначеними для комерційного друку:

- Якщо відомі характеристики друкарської машини, можна налаштувати світлі тони та тіні, щоб зберегти окремі деталі.
- Якщо для перегляду готового друкованого зображення використовується настільний принтер, пам'ятайте, що настільний принтер не може цілком замінити комерційну друкарську машину. Професійно створена кольоропроба забезпечує точніший попередній перегляд готового відтиску.
- Якщо є профіль комерційної друкарської машини, можна вибрати команду "Параметри кольоропроби" та переглянути цифрову кольоропробу за допомогою команди "Перевірити кольори". Цей метод можна використовувати для попереднього перегляду готового відтиску на моніторі.

Примітка: *Деякі принтери надають перевагу документам у форматі PDF, особливо якщо документи мають відповідати стандартам PDF/X. Див. розділ Запис файла у форматі Photoshop PDF на сторінці 457.*

Також див.

Цифрова кольоропроба на сторінці 139

Встановлення параметрів виводу

Якщо зображення підготовлено до комерційного друку безпосередньо в Photoshop, можна переглянути різноманітні друкарські позначки та інші параметри виводу за допомогою команди "Друкувати". Зазвичай ці параметри виводу вказуються тільки спеціалістами з підготовки до друку або людьми, обізнаними з процесом комерційного друку.



Позначки сторінки
А. *Шкала відтінків градієнта* ***Б.*** *Мітка* ***В.*** *Позначки приведення* ***Г.*** *Шкала послідовних кольорів* ***Д.*** *Кутові мітки кадрування* ***Е.*** *Центральні мітки кадрування* ***G.*** *Опис* ***H.*** *Зірочка-ціль*

1 Виберіть команду "Файл" > "Друк".

2 Виберіть у спливному меню команду "Вивід".

3 Задайте такі параметри:

Калібровочні шкали	**Друкує 11-кроковий градієнт сірого, перехід у густині від 0 до 100% з кроком 10%. При використанні кольороподілу CMYK шкала відтінків градієнту друкується зліва від кожної форми CMYK, а шкала послідовних кольорів — справа.** ***Примітка: Калібровочні шкали, реєстраційні знаки, мітки кадрування та написи друкуються, тільки якщо папір більший за зображення що друкується. Калібровочні шкали та позначки приведення зірочка-ціль потребують принтера PostScript.***
Позначки приведення	**Друкує позначки приведення на зображенні (включаючи "яблучка" та цілі). Ці позначки здебільшого використовуються для вирівнювання кольороподілів.**

Кутові мітки кадрування	**Друкує мітки кадрування в місцях, де зображення буде відрізатися. Можна друкувати мітки кадрування в кутах. На принтерах PostScript вибір цього параметра призведе до друку зірочок-цілей.**
Центральні мітки кадрування	**Друкує мітки кадрування в місцях, де зображення буде відрізатися. Можна друкувати мітки кадрування в центрі кожного краю.**
Опис	**Друкує будь-який текст опису, введений в діалоговому вікні "Інформація про файл". Текст може містити до 300 символів. Текст опису завжди друкується шрифтом Helvetica розміром 9.**
Мітки	**Друкує назву файла зверху зображенням. При друкуванні кольороподілу також друкується його назва.**
Емульсія вниз	**Робить текст придатнішим до читання в разі розташування емульсії вниз, тобто фоточутливий шар плівки або фотографічного паперу повернутий від вас. Зазвичай зображення, що друкуються на папері, друкуються з емульсією вгорі, з текстом, який можна прочитати, коли фоточутливий шар повернутий до вас. Зображення, що друкуються на плівці, часто друкуються з емульсією внизу.**
Негатив	**Друкує інвертований варіант виводу, включаючи всі маски та будь-який фоновий колір. На відміну від команди "Інвертувати" в меню "Зображення", параметр "Негатив" перетворює вивід, а не зображення на екрані, на негатив. Якщо кольороподіл друкується безпосередньо на плівку, може знадобитися надрукувати негатив, хоча в багатьох країнах також поширені і позитивні плівки. Зверніться до друкарні, щоб визначити потрібний тип плівки. Щоб визначити емульсійну сторону, потрібно оглянути плівку під яскравим світлом після її розробки. Темніша сторона є емульсійною; а більш блискуча — це основа. Дізнайтеся, яку плівку використовують у друкарні — позитивну з емульсією вгору, негативну з емульсією вгору, позитивну з емульсією вниз або негативну з емульсією вниз.**
Фон	**Вибирає колір тла, що буде надруковане на сторінці за межами області зображення. Наприклад, для друку слайдів на плівку може знадобитися чорне або кольорове тло. Щоб скористатися цим параметром, натисніть "Тло" та виберіть потрібний колір. Це - лише параметр друку. Він не впливає на саме зображення.**
Межа	**Друкує чорну межу навколо зображення. Введіть число та виберіть одиниці вимірювання, щоб вказати ширину межі.**
Дообрізний формат	**Друкує мітки кадрування всередині, а не зовні зображення. Використовуйте цей параметр для обрізання зображення в межах графіки. Введіть число та виберіть одиниці вимірювання, щоб вказати ширину дообрізного формату.**
Екран	**Задає частоту растру та форму точок для кожного растру, що використовується в процесі друку.**

Передати	**Налаштовує функції передачі, які зазвичай використовуються для компенсації збільшення розміру точок або втрати точок, що трапляється при перенесенні зображення на плівку. Цей параметр використовується тільки при друці безпосередньо з програми Photoshop або під час запису файла у форматі EPS та друку на принтері PostScript. Зазвичай найкраще налаштовувати збільшення розміру точок за допомогою параметрів діалогового вікна "Параметри CMYK". Втім функції передачі є зручними при компенсуванні погано відкаліброваного пристрою виводу.**
Інтерполяція	**Зменшує розмитість зображення низької роздільності за рахунок автоматичного змінення роздільності під час друку. Однак змінення роздільності може зменшити різкість якості зображення. Деякі принтери PostScript рівня 2 (або вищого) мають функцію інтерполяції. Якщо ваш принтер не має такої функції, цей параметр не вплине на відтиск.**

Додаткові відомості про параметри "Включити векторні дані" або "Кодування" можна знайти в розділах Друк векторних даних на сторінці 502 або Зміна методу кодування на сторінці 512.

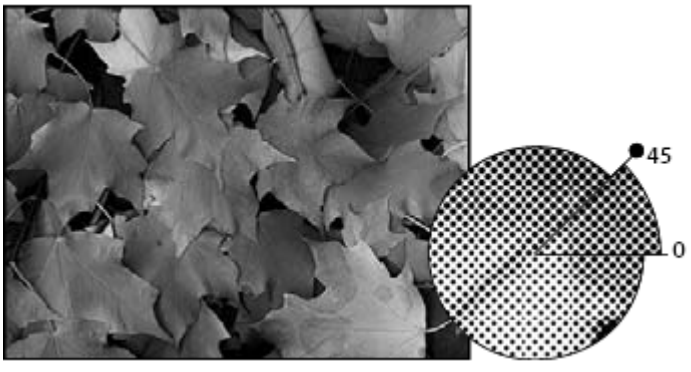
Також див.

Зміна роздільності на сторінці 65

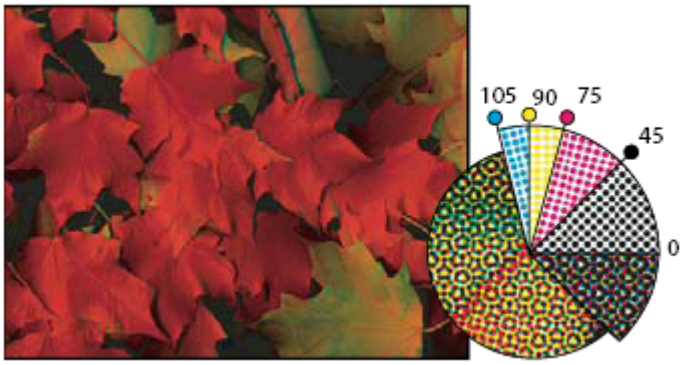
Вибір атрибутів напівтонового растру

Атрибути напівтонового растру включають частоту растру та форму точок для кожного растру, що використовується в процесі друку. Для кольороподілів спеціаліст з підготовки до друку також має вказати кут для кожного кольору. Встановіть растри під різними кутами, щоб точки чотирьох растрів утворювали безрастрове зображення та не створювали муарових візерунків.

Напівтонові растри складаються з точок, що керують кількістю чорнил, що використовуються для окремого місця під час друку. Змінення їх розміру та густини створює ілюзію варіацій сірого або безрастрового зображення. В процесі обробки кольорового зображення використовуються чотири напівтонові растри: блакитний, пурпуровий, жовтий та чорний — по одному для кожного чорнила, що використовується в процесі друку.



Напівтоновий растр з чорними чорнилами



Напівтонові растри наносять чорнила під різними кутами; правильно зареєстровані точки з розеток.

У звичайному процесі друку напівтон створюється за рахунок розміщення напівтонового растру між плівкою та зображенням з наступною експозицією плівки. У Photoshop можна задати атрибути напівтонових растрів безпосередньо перед створенням плівки або перед друком на папері. Для отримання найкращих результатів межа густини вивідного пристрою (наприклад, пристрій фотовиводу PostScript) має бути встановлена належним чином, а процесор має бути належним чином відкалібрований. Інакше наслідки можуть бути непередбачуваними.

Перед створенням власних півтонових растрів дізнайтеся в друкарні про потрібну частоту, кут та параметри точок. (Використовуйте типові параметри кута, якщо друкарня не надає інші дані.)

Визначення атрибутів напівтоновго растру

1 Виберіть команду "Файл" > "Друк".

2 Виберіть у спливному меню команду "Вивід" та натисніть "Растр".

3 У діалоговому вікні "Напівтоновий растр" виберіть, чи потрібно створити власні параметри растру:

- Зніміть прапорець "Використовуйте типовий растр принтера", щоб вибрати власні параметри растру.
- Встановіть прапорець "Використовуйте типовий растр принтера", щоб використовувати стандартні параметри напівтонового растру принтера. Тоді програма Photoshop буде ігнорувати значення, вказані в діалоговому вікні "Напівтоновий растр" при формуванні напівтонових растрів.

4 Для сірого напівтону введіть частоту растру від 1 до 999.999 та оберіть одиницю вимірювання. Введіть кут растру від –180 до +180 градусів.

5 Для кольороподілу виберіть такі параметри:

- Щоб програма Photoshop визначала та використовувала найкращу частоту та кути для кожного растру, натисніть "Авто". В діалоговому вікні "Автоматичні растри" вкажіть роздільну здатність пристрою виводу та частоту растру, яку потрібно використовувати, та натисніть кнопку "Гаразд". Програма Photoshop введе значення у діалоговому вікні "Напівтоновий растр". Зміна цих значень може призвести от виникнення муарових візерунків.
- Якщо використовується принтер PostScript рівня 2 (або вище) або пристрій фотовиводу, обладнаний контролером Emerald, потрібно встановити прапорець "Використовувати точні растри" в діалоговому вікні "Автоматичні растри" (або в діалоговому вікні "Напівтоновий растр", якщо значення вводяться вручну). Параметр "Використовувати точні растри" дозволяє програмі визначити правильні кути та частоти напівтонових растрів для виводу з високою роздільністю. Якщо пристрій виводу не є принтером PostScript рівня 2 (або вище) або не обладнаний контролером Emerald, цей параметр не впливає на друк.

  Примітка: *Деякі принтери PostScript рівня 3 ігнорують значення параметра "Використовувати точні растри", якщо частота растру занадто низька (як визначено принтером).*

6 Для параметра "Форма" виберіть бажану форму растрової точки. Якщо потрібно, щоб всі чотири растри використовували одну и ту саму форму точок, встановіть прапорець "Використовувати однакову форму для всіх фарб".

Вибір пункту "Власний" в меню "Форма" відкриває діалогове вікно "Функція «Вибіркова плашка»". Тут можна вказати власну форму точок за допомогою команд PostScript, що є зручним при друці з нестандартними алгоритмами напівтонів. Додаткові відомості про використання команд мови PostScript див. *Посібник з мови PostScript*, опублікований видавництвом Addison-Wesley, або проконсультуйтеся з виробником пристрою фотовиводу.

Для отримання оптимального результату на принтері PostScript роздільність зображення має бути на рівні 1,5 - 2 частоти напівтонового растру. Якщо роздільність в 2,5 рази більша за частоту растру, з'явиться попередження. Якщо друкуються векторні об'єкти або друк виконується на принтері без підтримки PostScript, зверніться до документації до принтера, щоб визначити відповідну роздільність зображення, яку потрібно використовувати.

7 Натисніть кнопку "Гаразд".

Також див.

Про розміри у пікселях та роздільність на сторінці 62

Запис або завантаження параметрів напівтонових растрів

❖ В діалоговому вікні "Напівтоновий растр" виконайте одну з таких дій:

- Щоб записати параметри, натисніть кнопку "Записати". Виберіть розташування запис параметрів, уведіть назву файла й натисніть кнопку "Записати".
- Щоб завантажити параметри, натисніть "Завантажити". Виберіть параметри та натисніть кнопку "Завантажити".

Друк кольороподілу з програми Photoshop

Під час підготовки зображення та роботи із зображеннями CMYK або зображеннями із плашковими кольорами можна надрукувати кожний колірний канал на окремій сторінці.



Кожний колірний канал друкується як окрема сторінка

Примітка: *Якщо друкується зображення з іншої програми і потрібно надрукувати плашкові канали на форми плашкових кольорів, спочатку запишіть файл у форматі DCS 2.0. DCS 2.0 зберігає плашкові канали. Цей формат підтримується такими програмами, як Adobe InDesign та QuarkXPress.*

1 Переконайтеся, що документ знаходиться в режимі CMYK або чорно-білому режимі та виконайте команду "Файл > Друк".

2 Виберіть у спливному меню "Обробка кольорів" пункт "Кольороподіл".

Примітка: *В залежності від обраного принтера та драйверів принтера, що встановлені на комп'ютері, ці параметри можуть з'являтися і в діалоговому вікні "Друк" (для установлення параметрів принтера). У Windows натисніть кнопку "Властивості", щоб отримати доступ до параметрів драйвера принтера. У Mac OS скористайтеся спливним меню в другому діалоговому вікні "Друк".*

3 Натисніть кнопку "Друк". Кольороподіл друкується для кожного кольору зображення.

Також див.

Запис файла у форматі Photoshop EPS на сторінці 468

Підготовка зображення із плашковими каналами до друку з іншої програми

1. Якщо зображення є двотонним, перетворіть його на багатоканальне.
2. Запишіть зображення у форматі DCS 2.0.
3. В діалоговому вікні формату DCS 2.0 зніміть прапорці "Включити напівтонові растри" та "Включити функцію передачі".
4. Відкрийте або імпортуйте зображення у Photoshop та вкажіть кути. Переконайтеся, що принтерові передано потрібні плашкові кольори.

   Примітка: *Можна помістити файл PSD із плашковими кольорами безпосередньо в Illustrator або InDesign без спеціальної підготовки.*

Також див.

Запис файла у форматі Photoshop EPS на сторінці 468

Зміна методу кодування

Типово драйвер принтера передає двійкові данні на принтери PostScript. Однак можна передати дані зображення за допомогою кодування JPEG або ASCII85. (ASCII85 — це метод кодування тексту для двійкових даних. Він є компактнішим за кодування ASCII.) Ці параметри недоступні для принтерів, що не підтримують PostScript, включаючи більшість струминних принтерів.

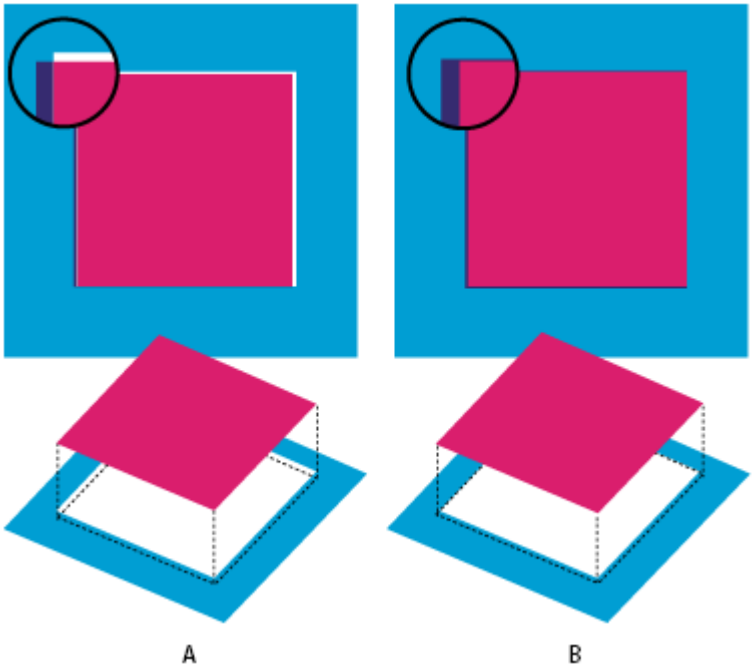
Оскільки файли JPEG менші за двійкові файли, на їх друк потрібно менше часу. Однак використання кодування JPEG зменшує якість зображення. Тільки принтери PostScript рівня 2 (або вище) підтримують кодування JPEG. Якщо надіслати файл JPEG до принтера PostScript рівня 1 з'являться помилки мови PostScript.

Деякі програми друку, комп'ютері мережі та драйвери принтерів сторонніх фірм не підтримують двійкові файли або JPEG-файли. Крім того, деякі пристрої виводу PostScript приймають двійкові та JPEG-зображення тільки через порти AppleTalk та Ethernet, а не через паралельний або послідовний порти. В такому разі можна вибрати метод кодування ASCII85. Однак файли ASCII85 містять майже вдвічі більше символів і тому потребують вдвічі більше часу на передачу у вигляді двійкових файлів.

1. Виберіть команду "Файл" > "Друк".
2. Виберіть у спливному меню команду "Вивід".
3. Виберіть потрібний параметр у меню "Кодування".

Створення трепінгу кольору

Трепінг — це перекриття, що ліквідує крихітні зазори на друкованому зображенні, що з'являються внаслідок легких зсувів у пресі. Перед трепнігом зверніться до свого постачальника послуг. В більшості випадків потреба у трепінгу визначається друкарнею. Якщо він потрібний, працівники друкарні мають повідомити вам значення, які потрібно ввести в діалогове вікно "Трепінг".



Трепінг для виправлення невірного розташування
***А.** Зсув без трепінгу **Б.** Зсув з трепінгом*

Трепінг призначений для виправлення наслідків невірного розташування суцільних кольорів. Загалом немає потреби виконувати трепінг зображень із безперервним тоном, наприклад світлин. Зайвий трепінг може спричинити ефект обвідки. Ці проблеми можуть бути непомітними на екрані та виявитися лише під час друку. Photoshop використовує стандартні правила трепінгу:

- Всі кольори поширюються на чорний.
- Світлі кольори поширюються на темні.
- Жовтий поширюється на блакитний, пурпуровий та чорний.
- Чистий блакитний та чистий пурпуровий поширюються один на одного.

1 Запишіть версію файла в режимі RGB, якщо пізніше потрібно перетворити зображення. Після цього виберіть "Зображення" > "Режим" > "CMYK-колір", щоб перетворити зображення на CMYK.

2 Виберіть "Зображення" > "Трепінг".

3 В поле "Ширина" введіть значення трепінгу, надане друкарнею. Після цього виберіть одиниці вимірювання та натисніть кнопку "Гаразд". Проконсультуйтеся із друкарнею з приводу очікуваного зсуву.

Визначте роздільність відсканованого зображення для друку

Можна використовувати декілька методів визначення роздільності, з якою потрібно сканувати світлину. Якщо світлини скануються для подальшого друку, і відомий точний розмір та частота растру, можна скористатися такими технологіями для визначення роздільності сканування. Часто найпростіше сканувати із максимальною роздільністю, що доступна сканеру, після чого змінювати розмір зображення у Photoshop.

Оцінка роздільності сканування

Можна визначити роздільність сканування за допомогою розмірів вихідного та готового зображення та роздільної здатності пристрою виводу. Роздільність сканування перетворюється на роздільність зображення під час відкриття сканованого зображення в програмі Photoshop.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Для лазерних принтерів та фотонабірних пристроїв потрібно помножити частоту растру принтера на 2. Для визначення лініатури растру принтера потрібно переглянути технічну документацію принтера або звернутися до постачальника послуг.

- Для струминних принтерів зверніться до документації принтера, щоб дізнатися оптимальну роздільність. Багато сублімаційних принтерів та пристроїв, що друкують безпосередньо на фотопапір, мають оптимальну роздільну здатність 300-400 dpi (точок на дюйм).

2 Обчисліть відношення розмірів готового зображення до розмірів вихідного зображення. Наприклад, відношення готового зображення розміром 6x9 до вихідного зображення розміром 2x3 становить 3:1.

3 Потім потрібно помножити результат, отриманий на кроці 1, на результат, отриманий на кроці 2.

Наприклад, припустимо, що потрібно надрукувати на пристрої фотовиводу з частотою растру 85 lpi (рядків на дюйм) та відношенням готового зображення до вихідного 3:1. Спочатку потрібно помножити 85 (частоту растра) на 2, що дорівнює 170. Після цього потрібно помножити 170 на 3 і отримати роздільність сканування 510 ppi (пікселів на дюйм). Якщо потрібно надрукувати зображення на струминному принтері з оптимальною роздільністю 300 dpi, помножити 300 на 3 і отримати роздільність сканування 900.

Примітка: *Різні процедури кольороподілу можуть потребувати різні відношення роздільності зображення до частоти растру. Тому рекомендується проконсультуватися із постачальником послуг або друкарнею перед скануванням зображень.*

Обчислення розміру файла до сканування зображення

Можна створити фіктивний файл, щоб спрогнозувати розмір кінцевого файла після сканування.

1 У Photoshop виконайте команду "Файл" > "Створити".

2 Введіть ширину, висоту та роздільність кінцевого надрукованого зображення. Роздільна здатність має бути в 1,5-2 рази більшою за частоту растру, що буде використано під час друку. Переконайтеся, що вибраний потрібний режим. В діалоговому вікні створення можна побачити розмір файла.

Наприклад, потрібно створити зображення 4x5. Планується надрукувати його з растром із 150 рядками, використовуючи відношення 2:1. Тому потрібно встановити роздільність 300. Розмір файла буде 5,15 МБ.

Щоб виконати сканування, укажіть потрібний розмір файла в параметрах сканера. Не хвилюйтеся про роздільність та розміри зображення. Після сканування зображення та його імпорту в Photoshop скористайтеся командою "Розмір зображення" (знявши прапорець "Змінити роздільність зображення"), щоб ввести потрібні розміри зображення.

Друк двофарбових зображень

Про двофарбові колірні режими

У Photoshop можна створювати одно-, дво-, три- або чотирифарбові зображення. Однофарбові зображення є зображеннями у градаціях сірого, що друкуються одними нечорними чорнилами. Дво-, три- та чотирифарбові зображення є зображеннями у градаціях сірого, що друкується з використанням двох, трьох та чотирьох чорнил. В цих зображеннях для відтворення тонів сірого використовуються кольорові чорнила, а не різні відтінки сірого. В цьому поясненні термін *двофарбові* використовується як для дійсно двофарбових зображень, так і для одно-, три- та чотирифарбових.

Двофарбові зображення збільшують градаційну шкалу зображення у градаціях сірого. Хоча відтворення градацій сірого можуть відображати до 256 рівнів сірого, друкарська машина може відтворити лише біля 50 рівнів сірого для одних чорнил. Тому зображення в градаціях сірого, надруковані тільки за допомогою чорних чорнил, можуть мати зернистий вигляд в порівнянні із зображенням, надрукованим за допомогою двох, трьох або чотирьох фарб - кожні окремі чорнила відтворюють до 50 рівнів сірого.

Іноді двофарбові зображення друкуються з використанням чорних та сірих чорнил — чорні для тіней, а сірі для світлих тонів та напівтонів. Частіше двофарбові зображення друкуються з використанням кольорових чорнил для світлих кольорів. Така техніка створює зображення з невеликим відтінком та значно збільшує динамічний діапазон зображення. Двофарбові зображення ідеально підходять для двокольорових завдань друку з плашковими кольорами (наприклад PANTONE), що використовуються для акцентів.

Оскільки двофарбові зображення використовують різні кольорові чорнила для відтворення різних рівнів сірого, Photoshop вважає їх одноканальними 8-розрядними зображеннями у градаціях сірого. В режимі двофарбовості

немає потреби мати прямий доступ до окремих каналів зображення (як в режимах RGB, CMYK и Lab). Замість цього користувач працює з каналами через криві в діалоговому вікні "Параметри двофарбових зображень".

Перетворення зображення на двофарбове

1. Перетворіть зображення на зображення у градаціях сірого за допомогою команди "Зображення" > "Режими > "Градації сірого". Лише 8-розрядні зображення у градаціях сірого можна перетворити на двофарбові.
2. Виберіть "Зображення" > "Режим" > "Двофарбове".
3. В діалоговому вікні "Параметри двоколірного зображення" виберіть "Попередній перегляд", щоб переглянути зображення.
4. Для параметра "Тип" виберіть "Однофарбове", "Двофарбове", "Трифарбове" або "Чотирифарбове".
5. Клацніть на полі кольорів (суцільний квадрат), щоб відкрити палітру кольорів. Після цього натисніть кнопку "Бібліотеки кольорів" та виберіть книгу фарб та колір в діалоговому вікні.

   Примітка: *Щоб відтворити цілком насичені кольори, вказуйте фарби у нисхідному порядку — найтемніші зверху, найсвітліші внизу.*
6. Клацніть на полі кривої поряд із полем кольору чорнил та налаштуйте криву двофарбового зображення для кожного кольору фарб.
7. В разі потреби вкажіть накладання кольорів.
8. Натисніть кнопку "Гаразд".

Щоб застосувати ефект двофарбовості тільки до частини зображення, перетворіть двофарбове зображення на багатоканальне. Це призведе до перетворення кривих двофарбового зображення на плашкові канали. Після цього можна вилучити частину плашкового каналу областей, які потрібно друкувати як звичайні зображення у градаціях сірого.

Також див.

Про плашкові кольори на сторінці 517

Зміна кривої двофарбового зображення для окремої фарби

В двофарбовому зображенні кожна фарба має окрему криву, що задає принцип розподілення кольору між тінями та виблисками. Ця крива співставляє кожне значення градації сірого у вихідному зображенні з заданим відсотком фарби.

1. Щоб переглянути налаштування, виберіть "Попередній перегляд" в діалоговому вікні "Параметри двофарбових зображень".
2. Клацніть на полі кривої поруч із полем кольору фарби.

   Стандартна крива двофарбового зображення, що має вигляд прямої діагональної лінії, свідчить про те, що значення градацій сірого на вихідному зображенні співставлено однаковому відсотку фарби. При такому значенні піксель із 50% напівтону відтворюється за допомогою 50% відтінку фарби, 100% тіні відтворюється за допомогою 100% кольору і т.д.
3. Налаштуйте криву двофарбового зображення для кожної фарби, перетягнувши точку на графіку або увівши значення для різних відсотків фарби.

- На графіку кривої горизонтальна вісь іде від виблисків (зліва) до тіней (справа). Щільність фарби збільшується при русі вгору по вертикальній вісі. Можна вказати до 13 точок на кривій. Якщо вказати дві значення на кривій Photoshop обчислює проміжні значення автоматично. Під час налаштування кривої значення автоматично вводяться в поля відсотків.
- Значення в текстовому полі є відсотком фарби, що використовується для відтворення значення градації сірого у вихідному зображенні. Наприклад, якщо ввести 70 в поле 100%, 70% відтінок цієї фарби буде використано для друку 100% тіней.

4 Натисніть "Записати" в діалоговому вікні "Крива двофарбового зображення", щоб записати криві, створенні в цьому діалоговому вікні.

5 Натисніть "Завантажити", щоб завантажити ці криві або криві, створені в діалоговому вікні "Криві", включаючи криві, створені за допомогою "Довільне співставлення".

Можна скористатися палітрою "Інформація", щоб побачити відсотки фарби, під час роботи із двофарбовими зображеннями. Встановіть режим зчитування в "Справжній колір", щоб визначити, які відсотки фарби будуть застосовані під час друку зображення. Ці значення віддзеркалюють будь-які зміни, внесені в діалоговому вікні "Крива двофарбового зображення".

Також див.

Огляд кривих на сторінці 165

Установка накладання кольорів

Накладання кольорів — це дві фарби, надруковані одна зверху іншої. Наприклад, друк блакитною фарбою зверху жовтої, в результаті якого отримується зелений колір. Порядок друку кольорів, а також комбінації фарб та паперу, можуть значно вплинути на кінцевий результат.

Щоб передбачити вигляд кольорів після друку, скористайтеся надрукованим зразком накладених фарб та налаштуйте відповідно відображення. Пам'ятайте, що ці налаштування впливають тільки на зовнішній вигляд кольорів на екрані, а не під час друку. Перед налаштуванням цих кольорів переконайтеся, що монітор відкалібровано.

Налаштування відображення накладених кольорів

1 Виберіть "Зображення" > "Режим" > "Двофарбове".

2 Натисніть "Накладання кольорів". В діалоговому вікні "Накладання кольорів" показаний вигляд комбінацій фарб під час друку.

3 Клацніть на зразку кольору комбінації фарб, який потрібно налаштувати.

4 Виберіть потрібний колір з палітри кольорів та натисніть кнопку "Гаразд".

5 В разі потреби повторіть кроки 3 та 4. Потім натисніть кнопку "Гаразд".

Запис та завантаження параметрів двофарбових зображень

Скористайтеся кнопкою "Записати" в діалоговому вікні "Параметри двофарбових зображень", щоб записати набір кривих двофарбових зображень, параметри фарб та накладання кольорів. Скористайтеся кнопкою "Завантажити", щоб завантажити набір кривих двофарбових зображень, параметри фарб та накладання кольорів. Після цього можна застосувати ці параметри до інших зображень у градаціях сірого.

Photoshop включає декілька зразків кривих дво-, три- та чотирифарбових зображень. Ці набори включають деякі поширені криві та кольори. Їх можна використовувати в якості основи при створенні власних комбінацій.

Перегляд окремих кольорів двофарбових зображень

Оскільки двофарбові зображення є зображеннями з одним каналом, налаштування окремих фарб відображається як частина кінцевого комплексного зображення. В деяких випадках може знадобитися переглянути окремі "друкарські форми", щоб побачити, як окремі кольори будуть розділені під час друку (як це можна зробити із зображеннями CMYK).

1 Після визначення кольорів фарб, виконайте команду "Зображення" > "Режим" > "Багатоканальний".

Зображення перетвориться на багатоканальне і кожний канал буде представлений каналом плашкового кольору. Вміст кожного плашкового каналу точно віддзеркалює параметри двофарбового зображення, але комплексний перегляд на екрані може бути не таким точним, як перегляд у режимі двофарбового зображення.

Примітка: *Якщо внести будь-які зміни в зображення в багатоканальному режимі, то повернутися до вихідного двофарбового стану буде неможливо (якщо тільки до нього не буде доступу на палітрі "Історія"). Щоб налаштувати розподіл фарб та переглянути його вплив на окремі друкарські форми, внесіть зміни до налаштувань в діалоговому вікні "Криві двофарбових зображень" до перетворення на багатоканальне зображення.*

2 Виберіть канал для перегляду на панелі "Канали".

3 Виконайте команду "Правка" > "Відмінити багатоканальний режим", щоб повернути до двофарбового режиму.

Друк двофарбових зображень

Під час створення двофарбових зображень пам'ятайте, що порядок друку кольорів та кути растру, що використовуються, мають значний вплив на кінцевий результат.

Натисніть кнопку "Автоматично" в діалоговому вікні "Напівтоновий растр", щоб встановити оптимальні кути та частоти растру (виконайте команду "Файл" > "Друк", потім виберіть у спливному меню пункт "Вивід" та клацніть "Екран"). Обов'язково встановіть параметр "Використовувати точні растри" в діалоговому вікні "Автоматичні растри", якщо друк виконується на принтері PostScript рівня 2 (або вище) або на пристрої фотовиводу, що обладнаний контролером Emerald.

Примітка: *Рекомендовані кути та частоти растру для чотирифарбових зображень базуються на припущенні, що канал 1 є найтемнішою фарбою, а канал 4 - найсвітлішою.*

Немає потреби перетворювати двофарбові зображення на CMYK для друку кольороподілів — просто виберіть "Кольороподіл" в спливному меню "Профіль" в розділі "Керування кольором" діалогового вікна "Друк" (для налаштування параметрів принтера). Перетворення в режим CMYK перетворю всі власні кольори на еквіваленти CMYK.

Експорт двофарбових зображень в інші програми

Щоб експортувати двофарбове зображення до програми розмітки сторінок, потрібно спочатку записати зображення у форматі EPS або PDF. (Однак, якщо зображення містить плашкові канали, потрібно перетворити його на багатоканальне та записати у форматі DCS 2.0.) Пам'ятайте, що потрібно назвати власні кольори, використавши відповідний суфікс, щоб імпортуюча програма змогла розпізнати їх. В іншому разі програма може не надрукувати кольори правильно або взагалі не надрукувати зображення.

Друк плашкових кольорів

Про плашкові кольори

Плашкові кольори є спеціальними готовими фарбами, що використовуються замість або на додачу до фарб тріадних кольорів (CMYK). Кожний плашковий колір потребує власної форми в друкарській машині. (Оскільки для лаку потрібна окрема форма, він вважається плашковим кольором).

Якщо потрібно друкувати зображення із плашковими кольорами, потрібно створити плашкові канали для запису кольорів. Щоб експортувати плашкові канали, запишіть файл у форматі DCS 2.0 або PDF.

Під час роботи з плашковими кольорами пам'ятайте про таке:

- Для графіки плашкових кольорів, що має різкі краї та вибиває зображення, створіть додаткову ілюстрацію на макеті сторінка або в програмі ілюстрацій.
- Щоб застосувати плашковий колір в якості відтінку по всьому зображенню, перетворіть зображення на двофарбове та застосуйте плашковий колір до однієї з двофарбових форм. Можна використати до чотирьох плашкових кольорів - по одному на кожну форму.
- Назви плашкових кольорів друкуються на кольороподілах.
- Плашкові кольори друкуються зверху цілком створеного зображення. Кожний плашковий колір друкується в тому порядку, в якому він з'являється на палітрі "Канали" - найвищий канал друкується як найвищий плашковий колір.

- Неможна пересунути плашкові кольори вище стандартного каналу на палітрі "Канали", якщо тільки зображення не знаходиться в багатоканальному режимі.
- Плашкові кольори неможна застосувати до окремих шарів.
- Друк зображення з плашковими кольорами на комплексному кольоровому принтері призведе до друку плашкових кольорів з прозорістю, що встановлена параметром "Суцільність".
- Можна об'єднати плашкові канали з колірними каналами, розділивши плашковий колір на компоненти колірного каналу.

Також див.

Про канали на сторінці 272

Друк кольороподілу з програми Photoshop на сторінці 511

Створення нового плашкового каналу

Можна створити новий плашковий канал або перетворити наявний альфа-канал на плашковий канал.

1 Виконайте команду "Вікно" > "Канали", щоб відкрити палітру "Канали".

2 Щоб залити виділену область плашковим кольором, зробіть або завантажте виділення.

3 Щоб створити канал, виконайте одну з таких дій:

- Клацніть, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), кнопку "Створити канал" на палітрі "Канали".
- Виберіть пункт "Створити плашковий канал" у меню палітри "Канали".

Якщо виділена область, вона буде залита вибраним плашковим кольором.

4 В діалоговому вікні "Створення плашкового каналу" клацніть поле "Колір". Після цього на палітрі кольорів клацніть "Бібліотеки кольорів", щоб вибрати власну колірну систему, наприклад PANTONE або TOYO, та виберіть колір. Див. Вибір плашкового кольору на сторінці 125.

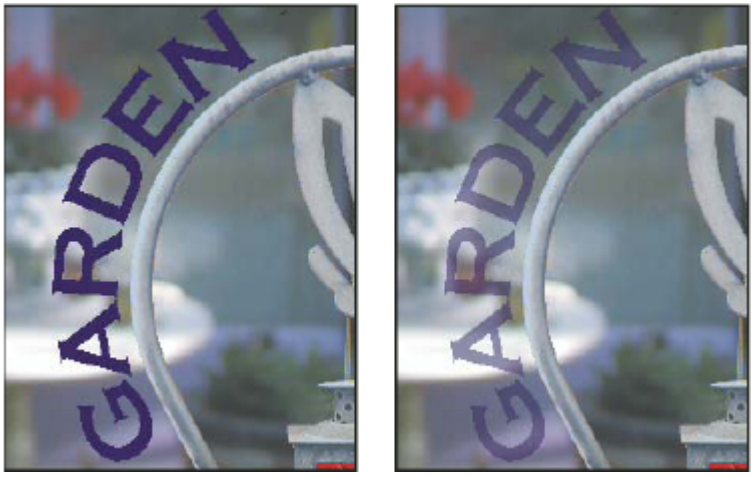
Якщо вибраний власний колір, постачальник послуг друку може з легкістю надати потрібну фарбу для відтворення зображення.

5 Уведіть назву плашкового каналу. Якщо вибрати власний колір, канал автоматично одержує назву цього кольору.

Обов'язкового дайте назви плашковим кольорам, щоб вони були розпізнані іншими програмами, що читають файл. Інакше файл може бути не надрукований.

6 Вкажіть значення "Суцільність" від 0% до 100%.

Цей параметр дозволяє імітувати на екрані густину друкованих плашкових кольорів. Значення 100% імітує фарбу, що цілком покриває нижчі фарби (наприклад фарба металік), а 0% імітує прозору фарбу, що цілком відображає нижню фарбу (наприклад безколірний лак). Також можна використовувати цей параметр для перегляду місць, де інакше можуть з'явитися прозорі плашкові кольори (наприклад лак).



Суцільність 100% та суцільність 50%

Примітка: *Параметри суцільності та вибору кольору впливають лише на зображення на екрані та на друк зі сполученням кольорів. Вони не впливають на друковані кольороподіли.*

Також див.

Обрати плашковий колір на сторінці 125

Перетворення альфа-каналу на канал плашкового кольору

1. Виконайте одну з таких дій:

- Двічі клацніть мініатюру альфа-каналу на палітрі "Канали".
- Виберіть альфа-канал на палітрі "Канали" та виберіть пункт "Параметри каналу" в меню палітри.

2. Виділіть плашковий колір
3. Клацніть на полі кольору, виберіть колір з палітри кольорів або натисніть "Бібліотеки кольорів" та виберіть власний колір. Натисніть кнопку "Гаразд".
4. В разі потреби перейменуйте канал.
5. Натисніть кнопку "Гаразд".

   Області каналу, що містять значення градацій сірого, перетворяться на плашкові кольори.
6. Щоб застосувати колір до виділеної області каналу, виконайте команду "Зображення" > "Коригування" > "Інверсія".

Також див.

Створення нового плашкового каналу на сторінці 518

Редагування плашкового каналу для додання або видалення кольору

1. Виберіть плашковий канал з палітри "Канали".
2. Скористайтеся інструментом малювання або редагування, щоб намалювати в зображенні Малюйте чорним, щоб додати плашковий колір з прозорістю 100% або малюйте сірим, щоб додати плашковий колір із меншою прозорістю.

   Примітка: *На відміну від параметра "Суцільність" діалогове вікно "Параметри плашкового каналу" параметр прозорості в параметрах інструменту малювання або редагування визначає дійсну густину фарби на відбитку.*

Зміна кольору або суцільності плашкового кольору

1 Двічі клацніть мініатюру плашкового каналу на палітрі "Канали".

2 Клацніть на полі кольору та виберіть колір. Натисніть "Бібліотеки кольорів", щоб вибрати колір з власної колірної системи, наприклад PANTONE або TOYO.

3 Введіть значення параметра суцільності від 0% до 100%, щоб змінити прозорість фарби для плашкового кольору.

Також див.

Створення нового плашкового каналу на сторінці 518

Обрати плашковий колір на сторінці 125

Об'єднання плашкових каналів

1 Виберіть плашковий канал з палітри "Канали".

2 Виберіть пункт "Об'єднати плашковий канал" у меню палітри.

Плашковий колір буде перетворено та об'єдано з колірними каналами. Плашковий канал буде видалено з палітри.

Об'єднання плашкових каналів зводить зображення з шарами. Об'єднане сполучене зображення відповідає даним попереднього перегляду плашкового кольору, включаючи параметри суцільності. Наприклад, плашковий канал з суцільністю 50% призведе до інших результатів, ніж той самий канал із суцільністю 100%.

Крім того, отримані в результаті об'єднані плашкові канали зазвичай не відтворюють ті самі кольори, що вихідні плашкові канали, оскільки фарби CMYK не можуть відтворити весь спектр кольорів, доступних з фарб плашкових каналів.

Налаштування накладання плашкових кольорів

Щоб запобігти накладанню плашкових кольорів або викиданню ними нижчих плашкових кольорів, потрібно видалити один з плашкових кольорів, що накладаються.

Скористайтеся друкованим зразком накладених фарб, щоб налаштувати відображення на екрані таким чином, щоб мати змогу передбачити вигляд кольорів під час друку.

Примітка: *В деяких випадках, наприклад при використанні лаку або форми рельєфу, може знадобитися навмисно накласти кольори.*

1 В палітрі "Канали" виберіть плашковий канал з потрібним кольором.

2 Виберіть команду "Виділити" > "Завантажити виділення".

Щоб швидко виділити зображення в каналі, натисніть та утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) та клацніть канал на палітрі "Канали".

3 Для каналу виберіть плашковий канал із кроку 1 та натисніть кнопку "Гаразд".

4 Щоб створити трепінг при вибитті нижчого кольору, виконайте команду "Виділити" > "Змінити" > "Розгорнути" або "Згорнути", в залежності від того, чи темніший або світліший плашковий колір за плашковий колір, що знаходиться під ним. В палітрі "Канали" виберіть нижчий плашковий канал, що містить області, які потрібно вибити. Натисніть Backspace (Windows) або Delete (Mac OS).

Цей метод можна використовувати для вибиття областей з будь-яких каналів, що знаходяться нижче плашкового кольору, наприклад каналів CMYK.

5 Якщо плашковий колір в одному каналі накладається з декількома іншими плашковими каналами, повторіть цей процес для кожного каналу, що містить області, які потрібно видалити.

Також див.

Створення трепінгу кольору на сторінці 512

Глава 17: Web-графіка

Web-інструменти у Photoshop можуть допомогти в оформленні та оптимізації окремої web-графіки або цілих макетів сторінок. Користуйтеся інструментом "Фрагмент" для розділення графіки або сторінки на зчеплені між собою без стиків частини та застосовуйте різні параметри для стиснення та інтерактивності до кожного сегменту. Діалогове вікно "Записати для Web та пристроїв" дозволяє переглядати різні параметри оптимізації та налаштовувати параметри палітри кольорів, прозорості та якості перед записом у декількох форматах, сумісних з web.

Робота з web-графікою

Про web-графіку

Web-інструменти Photoshop полегшують побудування компонентів web-сторінок або виводу цілих web-сторінок у передналаштованих або персоналізованих форматах.

- Використовуйте шари та фрагменти для оформлення web-сторінок та елементів інтерфейсу web-сторінки.
- Використовуйте композицію шарів для експериментування з різними композиціями сторінок або для експорту варіантів сторінки.
- Створюйте ролловерний текст або графіку кнопки для імпорту у Dreamweaver або Flash.
- Створюйте web-анімацію за допомогою палітри "Анімація", потім експортуйте її як анімаційні GIF-зображення або QuickTime-файли. Див. Створення покадрової анімації на сторінці 582.
- Використовуйте функцію "Фотогалерея Web" для швидкого перетворення набору зображень на інтерактивний web-сайт, використовуючи широку різноманітність шаблонів для професійного вигляду сайтів. Див. Створення web-фотогалерей на сторінці 534.

  Відео про оформлення web-сайтів за допомогою Photoshop та Dreamweaver можна знайти за адресою www.adobe.com/go/vid0200_ua.

Створення ролловерів

ролловер - це кнопка або зображення на web-сторінці, що змінюється, коли вказівник миші знаходиться на ньому. Для створення ролловера щонайменше потрібно два зображення: перше зображення для нормального стану та друге - для зміненого.

Photoshop пропонує багато корисних інструментів для створення ролловерних зображень:

- Використовуйте шари для створення первинних та вторинних зображень. Створіть вміст на одному шарові, потім створіть дублікат шару та відредагуйте подібний вміст, підтримуючи вирівнювання між шарами. Під час створення ролловерного ефекту можна змінювати стиль шару, видимість або положення, здійснити колірні чи тональні корегування або застосувати ефекти фільтрів. Див. Створення дублікатів шарів на сторінці 290.
- Можна також використовувати стилі шару для застосування до первинного шару таких ефектів, як накладання кольорів, тінь, світіння або рельєф. Для створення ролловерної пари вмикайте або вимикайте стиль шару та записуйте зображення у кожному стані. Див. Ефекти та стилі шару на сторінці 306.
- Використовуйте передналаштовані стилі кнопки на палітрі "Стилі" для швидкого створення ролловерних кнопок у нормальному стані, стані наведення вказівника та натискання кнопки миші. Намалюйте стандартну фігуру за допомогою інструменту "Прямокутник" та застосуйте такий стиль, як "Нормельний скошений", для автоматичного перетворення прямокутника на кнопку. Потім скопіюйте шар та застосуйте інші передналаштовані стилі, наприклад, "Скошений при наведенні вказівника", для створення додаткових станів кнопки. Записуйте кожний шар як окреме зображення для створення закінченого набору ролловерних кнопок.
- Використовуйте діалогове вікно "Записати для Web та пристроїв" для запису ролловерних зображень у web-сумісному форматі з оптимізованим розміром файла. Див. Оптимізування зображень на сторінці 540.

Під час запису ролловерних зображень використовуйте угоду про назви, щоб відрізняти первинне (неролловерного стану) зображення від вторинного (ролловерного стану) зображення.

Після створення набору ролловерного зображення у Photoshop скористайтеся Dreamweaver для розміщення зображення на web-сторінці та автоматичного додавання коду Javascript для ролловерної дії.

Відео про оформлення web-сайтів за допомогою Photoshop та Dreamweaver можна знайти за адресою www.adobe.com/go/vid0200_ua.

Експорт до Zoomify

Можна відправляти до web зображення з високою роздільністю, які глядачі можуть панорамувати та масштабувати для більшої деталізації. Зображення стандартного розміру завантажується за той самий час, що й JPEG-файл еквівалентного розміру. Photoshop експортує JPEG-файли та HTML-файл, які можна вивантажувати на web-сервер.

1 Виберіть "Файл" > "Експорт" > "Zoomify" та встановіть параметри експорту.

Шаблон	**Встановлює тло та навігацію для зображення, яке показується в переглядачеві.**
Кінцеве розташування	**Визначає місце розташування та назву файла**
Параметри розбиття зображення на сегменти	**Налаштовує якість зображення**
Параметри переглядача	**Встановлює піксельну ширину для основного зображення у переглядачеві користувачів.**

2 Вивантажуйте html-файли та файли з зображеннями на web-сервер.

Відео про Zoomify можна знайти за адресою www.adobe.com/go/vid0003_ua.

Робота з шістнадцятковими колірними значеннями

Photoshop може відображати шістнадцяткові значення кольорів зображення або копіювати шістнадцяткове значення кольору для використання в HTML-файлі.

Також див.

Виберіть web-надійні кольори на сторінці 124

Переглядайте шістнадцяткові колірні значення на палітрі "Інфо":

1 Виберіть "Вікно" > "Інфо" або клацніть на закладці палітри "Інфо" для перегляду палітри.

2 Виберіть "Параметри палітри" у меню палітри. У "Зчитуванні першого кольору" або "Зчитуванні другого кольору" оберіть Web-колір у меню "Режим" і натисніть "Гаразд".

3 Встановіть вказівник на кольорі, шістнадцяткові значення якого треба переглянути.

Копіювання кольору як шістнадцяткового значення

Можна скопіювати поточний колір переднього плану на зображенні як шістнадцяткове значення, перебуваючи в робочій області (не у діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв").

1 Скопіюйте колір, виконавши одну з таких дій:

- Встановіть колір переднього плану, використовуючи палітру "Колір", палітру "Зразки" або "Палітру кольорів" Adobe. Виберіть "Копіювати колір як HTML" з меню палітри "Колір".
- Взявши інструмент "Піпетка", перемістіть вказівник на колір, який треба скопіювати, а потім клацніть правою кнопкою миші (Windows) або клавішею Control (Mac OS) та виберіть з контекстного меню "Копіювати колір як HTML".

  Колір копіюється до буфера обміну як атрибут HTML COLOR з шістнадцятковим значенням (color=#xxyyzz).

2 Щоб вставити колір в HTML-файл, відкрийте цільовий файл у програмі редагування HTML та виберіть "Правка" > "Вставити".

Поділ web-сторінок на фрагменти

Про поділені на фрагменти web-сторінки

Фрагменти ділять зображення на менші зображення, що знову збираються на web-сторінці за допомогою HTML-таблиці та CSS-шарів. Завдяки розділенню зображення можна призначати різні URL-посилання для створення навігації по сторінках або оптимізувати кожну частину зображення за допомогою власних параметрів оптимізації.

Ви експортуєте та оптимізуєте розділене на фрагменти зображення за допомогою команди "Записати для Web та пристроїв". Photoshop записує кожний фрагмент як окремий файл та створює HTML- або CSS-код, потрібний для відображення фрагментованого зображення.



Web-сторінка, розділена на фрагменти

Під час роботи з фрагментами не забувайте про основи:

- Можна створити фрагмент за допомогою інструменту "Фрагмент" або на базі шарів.
- Після створення фрагмента ви можете вибрати його за допомогою інструменту "Виділення фрагмента" , а потім перемістити, змінити розмір або вирівняти його з іншими фрагментами.
- Можна встановлювати такі параметри для кожного фрагмента, як тип вмісту, назва та URL, у діалоговому вікні "Параметри фрагмента".
- Можна оптимізувати кожний фрагмент за допомогою різних параметрів оптимізації у діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв".

Типи фрагментів

Фрагменти поділяються на категорії за типом вмісту (автоматичні, з зображенням, без зображення) та за способом створення (користувацькі, фрагменти на базі шарів, автофрагменти).

Фрагменти, створені інструментом "Фрагмент", називаються *користувацькими фрагментами*; фрагменти, створені з шару, називаються *фрагментами на базі шару*. Під час створення нового користувацького фрагмента або фрагмента на базі шару створюються додаткові *автофрагменти* для обчислення ділянки зображення, що залишилася. Іншими словами, автофрагменти заповнюють пробіли у зображенні, що не були визначені користувацькими фрагментами або фрагментами шару. Автофрагменти створюються кожного разу, коли ви додаєте або редагуєте користувацькі фрагменти або фрагменти на базі шару. Можна перетворювати автофрагменти за користувацькі фрагменти.

Користувацькі фрагменти, фрагменти шару та автофрагменти мають різний вигляд - користувацькі фрагменти та фрагменти на базі шару визначаються суцільної лінією, тоді як автофрагменти - крапковим пунктиром. Крім того, користувацькі фрагменти та фрагменти на базі шару показуються з чітким значком. Можна вибрати показ або

приховування автофрагментів, що може полегшити перегляд роботи з користувацькими фрагментами та фрагментами на базі шару.

Підфрагмент - це тип автофрагмента, що створюється під час створення фрагментів, що перекриваються. Підфрагменти показують, як розділяється зображення, коли ви записуєте оптимізований файл. Хоча підфрагменти нумеруються та показуються з символом фрагмента, ви не можете виділяти або редагувати їх окремо від базового фрагмента. Підфрагменти створюються повторно кожного разу, коли ви впорядковуєте порядок накладання фрагментів.

Фрагменти створюються за допомогою різних методів:

- Автофрагменти створюються автоматично.
- Користувацькі фрагменти створюються інструментом "Фрагмент".
- Фрагменти на базі шару створюються за допомогою палітри "Шари".

Також див.

Вкажіть тип вмісту фрагмента на сторінці 531

Поділ web-сторінки на фрагменти

Можна використовувати інструмент "Фрагмент" для малювання ліній меж фрагментів просто на зображенні або розробити графіку за допомогою шарів та створити фрагменти на базі шару.

Створення фрагментів інструментом "Фрагмент"

1 Візьміть інструмент "Фрагмент"  . Будь-які наявні фрагменти автоматично з'являються у вікні документа.

2 Виберіть параметр стилю в рядку параметрів:

Звичайний	**Визначає пропорції фрагмента при перетягуванні.**
Сталі пропорції	**Задає співвідношення між висотою та шириною. Введіть цілі числа або десяткові дроби для пропорції. Наприклад, для створення фрагмента, ширина якого вдвічі більша за висото введіть 2 для ширини та 1 для висоти.**
Сталий розмір	**Задає висоту та ширину фрагмента. Введіть розмір у цілих числах пікселів.**

3 Проведіть мишею по ділянці, на якій потрібно створити фрагмент. Перетягніть, утримуючи Shift, щоб обмежити фрагмент квадратом. Утримуйте клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS), щоб розпочати малювання від центра. Використовуйте "Вигляд" > "Прив'язати до", щоб вирівняти новий фрагмент за напрямною або іншим фрагментом на зображенні. Див. Переміщення, зміна розміру та прив'язка користувацьких фрагментів на сторінці 528.

Створення фрагментів із напрямних

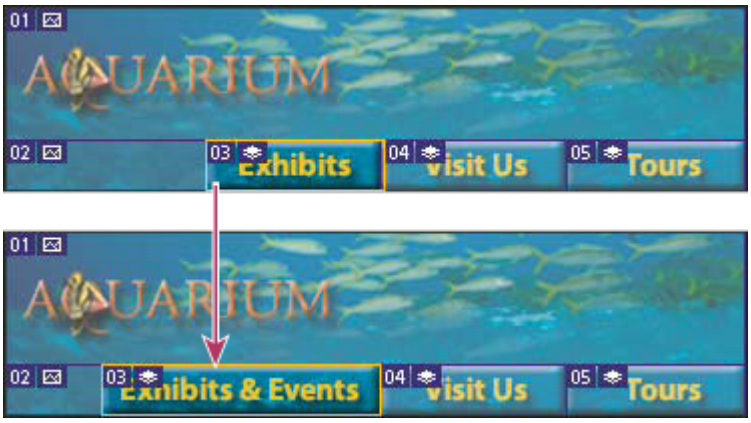
1 Додайте напрямні до зображення.

2 Візьміть інструмент "Фрагмент" і натисніть "Фрагменти з напрямних" на смузі параметрів.

Під час створення фрагментів з напрямних будь-які наявні фрагменти видаляються.

Створення фрагмента з шару

Фрагмент на базі шару містить усі дані пікселів у шарі. Якщо шар переміщується або редагується його вміст, ділянка фрагмента автоматично налаштовується для включення нових пікселів.



Фрагмент на базі шару оновлюється, коли шар-джерело змінюється.

Фрагменти на базі шару менш гнучкі, ніж користувацькі, однак ви можете перетворити ("підвищити") фрагмент на базі шару на користувацький фрагмент. Див. Перетворення автофрагментів та фрагментів на базі шару на користувацькі фрагменти на сторінці 526.

1 Виберіть шар на палітрі "Шари".

2 Виберіть "Шар" > "Створити фрагмент на базі шару".

Не використовуйте фрагмент на базі шару, якщо плануєте переміщувати шар по великій ділянці зображення під час анімації, тому що розміри фрагмента можуть перевищити практичний розмір.

Перетворення автофрагментів та фрагментів на базі шару на користувацькі фрагменти

Фрагмент на базі шару прив'язано до піксельного вмісту шару, тому єдиний спосіб переміщення, поєднання, розділення, зміни розміру та вирівнювання - це редагування шару, доки ви не перетворите фрагмент на користувацький.

Усі автофрагменти на зображенні пов'язані та поділяють однакові параметри оптимізації. Якщо треба встановити різні параметри оптимізації для автофрагмента, слід підвищити тип фрагмента до користувацького.

1 За допомогою інструмента "Виділення фрагмента" виділіть один або декілька фрагментів для перетворення.

2 Клацніть на кнопці "Підвищити" на смузі параметрів.

Можна підвищити тип автофрагмента в діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв" шляхом його від'єднання. Див. Робота з фрагментами у діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв" на сторінці 544

Перегляд фрагментів та параметрів фрагмента

Можна переглядати фрагменти у Photoshop та у діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв". Наведені нижче характеристики можуть допомогти в ідентифікації та розрізненні фрагментів:

Лінії меж фрагментів Визначення межі фрагмента. Суцільні лінії позначають, що фрагмент є користувацьким фрагментом або фрагментом на базі шару; крапкові пунктири позначають, що фрагмент є автофрагментом.

Кольори фрагмента Відрізняйте користувацькі фрагменти та фрагменти на базі шару від автофрагментів. Типово користувацькі фрагменти та фрагменти на базі шару мають сині символи, а автофрагменти - сірі.

Крім того, діалогове вікно "Записати для Web та пристроїв" використовує корегування кольору для затемнення невиділених фрагментів. Ці корегування служать лише для показу і не впливають на колір кінцевого зображення. Типово корегування кольору для автофрагментів в два рази більше за корегування кольору для користувацьких фрагментів.

Нумерація фрагментів Фрагменти нумеруються 01 зліва направо та зверху донизу, починаючи з верхнього лівого кута зображення. Якщо змінити порядок усієї кількості фрагментів, нумерація фрагментів оновлюється для відображення нового порядку.

Жетони фрагментів Наведені нижче *жетони* або значки вказують на певні умови.

- Користувацький фрагмент має вміст "Зображення".
- Користувацький фрагмент має вміст "Без зображення".
- Фрагмент є фрагментом на базі шару.

Показ або приховування меж фрагментів

❖ Виберіть "Вигляд" > "Показ" > "Фрагменти". Щоб приховати та показати фрагменти разом з іншими елементами, скористайтеся командою "Допоміжні елементи". Див. Показ або приховування допоміжних елементів на сторінці 47.

Показ або приховування автофрагментів

❖ Зробіть одне з наведеного:

- Візьміть інструмент "Виділення фрагмента" і клацніть на "Показати автофрагменти" або "Приховати автофрагменти" на смузі параметрів .
- Виберіть "Вигляд" > "Показ" > "Фрагменти". Автофрагменти з'являються з рештою фрагментів.

Показ або приховування нумерації фрагментів

1 Зробіть одне з наведеного:

- У Windows виберіть команду "Правка" > "Уподобання" > "Напрямні, Сітка, Фрагменти та Підрахунок".
- У Mac OS виберіть "Photoshop" > "Уподобання" > "Напрямні, Сітка, Фрагменти та Підрахунок".

2 У пункті "Фрагмент" клацніть на "Показати номери фрагментів".

Зміна кольору ліній поділу

1 У Windows виберіть "Правка" > "Уподобання" > "Напрямні, Сітка, Фрагменти та Підрахунок"; у Mac OS виберіть "Photoshop" > "Уподобання" > "Напрямні, Сітка, Фрагменти та Підрахунок".

2 У пункті "Лінії поділу" виберіть колір у меню "Колір лінії".

Після зміни кольору виділені лінії поділу автоматично відображаються у контрастному кольорі.

Видозміна фрагментів

Виділіть один або кілька фрагментів

Зробіть одне з наведеного:

- Візьміть інструмент "Виділення фрагмента" і клацніть на фрагмент на зображенні. Працюючи із фрагментами, що перекриваються, клацніть на на видимій частині нижнього фрагмента, щоб виділити його.
- Візьміть інструмент "Виділення фрагмента" і, утримуючи клавішу Shift, клацніть, щоб додати фрагменти до виділення.
- Візьміть інструмент "Виділення фрагмента" у діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв", клацніть на автофрагменті або за межами ділянки зображення і перетягніть вказівник по фрагментах, які треба виділити. (Клац на користувацькому фрагментові та перетягування переміщує фрагмент.)
- Виберіть "Файл" > "Записати для Web та пристроїв". У діалоговому вікні використовуйте інструмент "Фрагмент" для виділення фрагмента.

Користуючись інструментом "Фрагмент" або "Виділення фрагмента", можна переключатися з одного інструмента на другий, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS).

Переміщення, зміна розміру та прив'язування користувацьких фрагментів

Можна переміщувати та змінювати розмір користувацьких фрагментів у Photoshop, але не в діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв".

Переміщення або зміна розміру користувацького фрагмента

1 Виділіть один або кілька користувацьких фрагментів.

2 Зробіть одне з наведеного:

- Щоб перемістити фрагмент, перемістіть вказівник усередину меж виділення фрагмента і перетягніть фрагмент на нове місце. Натисніть Shift, щоб обмежити пересування вертикальною, горизонтальною або діагональною лінією під кутом 45°.
- Щоб змінити розмір фрагмента, захопіть бічний або кутовий держак фрагмента і перетягніть для зміни розміру фрагмента. Якщо виділити та змінити розмір прилеглих фрагментів, звичайні краї, що є спільними для фрагментів, також змінять розмір.

Зміна або пересування користувацького фрагмента за допомогою числових координат

1 Виділіть один або кілька користувацьких фрагментів.

2 Клацніть на кнопці "Параметри" на смузі параметрів. Ви також можете двічі клацнути на фрагментові, щоб вивести параметри.

3 В частині "Розміри" діалогового вікна "Параметри фрагмента" змініть один або декілька з наведених параметрів:

X	**Визначає відстань у пікселях між лівим краєм фрагмента та початком лінійки у вікні документа.**
Y	**Визначає відстань у пікселях між верхнім краєм фрагмента та початком лінійки у вікні документа.** ***Примітка: Типовий початок лінійки - верхній лівий кут зображення.***
W	**Визначає ширину фрагмента.**
H	**Визначає висоту фрагмента.**

Прив'язування фрагментів до напрямної, користувацького фрагмента або іншого об'єкта

1 Виберіть потрібні параметри в підменю "Вигляд" > "Прив'язати до".

2 Виберіть "Вигляд" > "Прив'язка". Позначка в полі означає, що даний параметр увімкнено.

3 Переміщуйте виділені фрагменти, як забажаєте. Фрагменти прив'язуються до будь-якого обраного об'єкта у межах 4 пікселів.

Поділ користувацьких фрагментів та автофрагментів

Користуйтеся діалоговим вікном "Поділити фрагмент", аби ділити фрагменти по горизонталі, по вертикалі або і так, і так. Поділені фрагменти завжди є користувацькими, незалежно від того, чи був вихідний фрагмент користувацьким фрагментом, чи автофрагментом.

Примітка: *Не можна ділити фрагменти на базі шару.*

1 Виділіть один або кілька фрагментів.

2 Візьміть інструмент "Виділення фрагмента" і клацніть на "Поділити" на смузі параметрів.

3 Виберіть "Перегляд" у діалоговому вікні "Поділити фрагмент" для перегляду змін.

4 У діалоговому вікні "Поділити фрагмент" виберіть один або декілька з наведених параметрів:

Поділити горизонтально на	**Ділить фрагмент вздовж.**
Поділити вертикально на	**Ділить фрагмент упоперек.**

5 Зазначте, яким чином потрібно поділити кожний виділений фрагмент:

- Виберіть та введіть значення для "Фрагменти вниз" або "Фрагменти впоперек", щоб поділити кожний фрагмент порівну на вказану кількість фрагментів.
- Виберіть та введіть значення для "Пікселів на фрагмент", щоб створити фрагменти з зазначеним числом пікселів. Якщо фрагмент не може бути рівно поділеним на таку кількість пікселів, залишок переходить до іншого фрагмента. Наприклад, якщо поділити фрагмент з шириною 100 пікселів на три нових фрагменти, кожен шириною 30 пікселів, залишкова ділянка шириною 10 пікселів стає новим фрагментом.

6 Клацніть на "Гаразд".

Створення дублікатів фрагментів

Можна створити дублікат фрагмента з такими самими розмірами та параметрами оптимізації, як у вихідному фрагменті. Якщо вихідний фрагмент є прив'язаним користувацьким фрагментом, дублікат прив'язується до тієї ж колекції зв'язаних фрагментів. Фрагменти-дублікати завжди є користувацькими, незалежно від того, чи був вихідний фрагмент користувацьким фрагментом, фрагментом на базі шару чи автофрагментом.

1 Виділіть один або декілька фрагментів.

2 Перетягніть вказівник, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS), від середини виділення.

Копіювання та вставлення фрагмента

Можна копіювати та вставляти виділений фрагмент у межах зображення, в інше зображення або в іншу програму, наприклад, Dreamweaver. Коли копіюється фрагмент, копіюються всі шари у межах фрагмента (не тільки активний шар).

1 Виділіть один або кілька фрагментів інструментом "Виділення фрагмента".

2 Виберіть "Правка" > "Копіювати".

Примітка: *Фрагмент неможливо скопіювати, якщо в документі є активне виділення (попіксельне виділення області або виділений шлях).*

3 Зробіть одне з наведеного:

- Якщо треба вставити фрагмент в інше зображення, відкрийте та виведіть зображення для показу.
- Якщо ви вставляєте фрагмент у Dreamweaver, зробіть вікно документу Dreamweaver активним.

4 Виберіть команду "Правка" > "Вставити". Новий шар створюється, коли фрагмент вставляється в зображення Photoshop.

Примітка: *Фрагмент, скопійований у Dreamweaver, зберігає інформацію про назву файла і шлях до вихідного файла Photoshop. Для перегляду цієї інформації у Dreamweaver клацніть правою кнопкою миші (Windows) або утримуючи Ctrl (Mac OS) на зображенні і виберіть "Примітки оформлення", потім знайдіть поле FilePathSrc на закладці "Всі відомості".*

Відео про розроблення web-сайтів за допомогою Photoshop та Dreamweaver можна знайти за адресою www.adobe.com/go/vid0200_ua.

Сполучання фрагментів

Можна сполучити два або більше фрагменти в одному. Photoshop визначає розміри та положення кінцевого фрагмента з прямокутника, створеного шляхом з'єднання зовнішніх країв сполучених фрагментів. Якщо сполучені фрагменти не є суміжними або мають різні пропорції або вирівнювання, новосполучений фрагмент може перекривати решту фрагментів.

Сполучений фрагмент приймає параметри оптимізації першого фрагмента в серії вибраних вами фрагментів. Сполучений фрагмент завжди є користувацьким, незалежно від того, чи включають фрагменти вихідного документа автофрагменти.

Примітка: *Неможливо сполучати фрагменти на базі шару.*

1 Виділіть два або кілька фрагментів.

2 Клацніть правою кнопкою миші (Windows) або утримуючи Ctrl (Mac OS) і виберіть "Сполучити фрагменти".

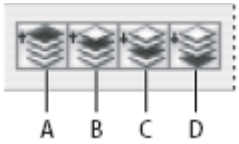
Зміна порядку накладання фрагментів

Якщо фрагменти перекриваються, останній фрагмент, створений вами, є верхнім фрагментом у порядку накладання. Ви можете змінити порядок накладання, щоб отримати доступ до нижніх фрагментів. Можна вказати, який фрагмент знаходиться вгорі та внизу стеку, та переміщувати фрагменти вгору чи вниз у порядку накладання.

Примітка: *Ви не можете змінювати порядок накладання автофрагментів.*

1 Виділіть один або декілька фрагментів.

2 Візьміть інструмент "Виділення фрагмента" і клацніть на параметрі порядку накладання на смузі параметрів.



Параметри порядку накладання
A. *На передній план* ***B.*** *Перекласти вперед* ***C.*** *Перекласти назад* ***D.*** *На задній план*

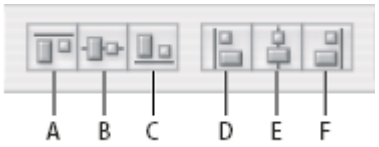
Вирівнювання та розподілення користувацьких фрагментів

Можна вирівнювати користувацькі фрагменти за краями або за центрами та розподіляти користувацькі фрагменти рівномірно вздовж вертикальної та горизонтальної вісі. Шляхом вирівнювання та розподілення користувацьких фрагментів можна видаляти непотрібні автофрагменти та створювати менші, ефективніші HTML-файли.

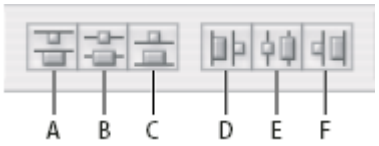
Примітка: *Щоб вирівняти або розподілити фрагменти на базі шару, вирівняйте або розподіліть вміст шарів.*

1 Виділіть користувацькі фрагменти, які потрібно вирівняти.

2 Візьміть інструмент "Виділення фрагмента" та виберіть параметр на смузі параметрів.



Параметри вирівнювання
A. *За верхом* ***B.*** *За центрами по вертикалі* ***C.*** *За низом* ***D.*** *Зліва* ***E.*** *За центрами по горизонталі* ***F.*** *Справа*



Параметри розподілення
A. *За верхом* ***B.*** *За центрами по вертикалі* ***C.*** *За низом* ***D.*** *Зліва* ***E.*** *За центрами по горизонталі* ***F.*** *Справа*

Також див.

Вирівнювання об'єктів на різних шарах на сторінці 294

Вилучення фрагмента

Під час вилучення користувацького фрагмента або фрагмента на базі шару створюються автофрагменти для заповнення області документа.

Вилучення фрагмента на базі шару не вилучає пов’язаний із ним шар, однак вилучення шару, пов'язаного з фрагментом на базі шару, вилучає цей фрагмент.

Примітка: *Не можна вилучати автофрагменти. Якщо вилучити всі користувацькі фрагменти та фрагменти на базі шару на зображенні, залишається один автофрагмент, що покриває все зображення.*

1 Виділіть один або кілька фрагментів.

2 Візьміть інструмент "Фрагмент" або "Виділення фрагмента" і натисніть клавішу Backspace або Delete.

3 Щоб вилучити усі користувацькі фрагменти та фрагменти на базі шару, виберіть "Вигляд" > "Стерти фрагменти".

Заблокувати всі фрагменти

Заблокування фрагментів запобігає зміні розміру, переміщенню та іншим випадковим змінам.

❖ Виберіть "Вигляд" > "Заблокувати фрагмент".

Параметри виводу фрагмента

Показ діалогового вікна "Параметри фрагмента"

Зробіть одне з наведеного нижче:

- Двічі клацніть на фрагментові інструментом "Виділення фрагмента".
- З активним інструментом "Виділення фрагмента" клацніть на кнопці "Параметри фрагмента" на смузі параметрів. Цей метод відсутній у діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв".

Вкажіть тип вмісту фрагмента

Ви можете вказати, яким чином дані фрагмента з'являтимуться у web-переглядачі під час експорту з HTML-файлом. Доступні параметри різняться залежно від обраного типу фрагмента.

- Фрагменти зображення містять дані зображення. Це - усталений тип вмісту.
- Фрагменти "Без зображення" дають змогу створювати порожні клітинки таблиці, які можна заповнювати текстом або суцільним кольором. Ви можете ввести HTML-текст у фрагмент "Без зображення". Якщо ви налаштували параметр "Текст HTML" у діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв", текст інтерпретується як HTML під час перегляду у переглядачеві. Фрагменти типу "Без зображення" не експортуються як зображення і можуть переглядатися у переглядачеві.

  Примітка: *Налаштування параметрів для автофрагмента підвищує тип фрагмента до користувацького.*

1 Виділіть фрагмент. Якщо ви працюєте у Photoshop, двічі клацніть на фрагменті інструментом "Виділення фрагмента", аби вивести діалогове вікно "Параметри фрагмента".

2 У діалоговому вікні "Параметри фрагмента" виберіть тип фрагмента зі спливного меню "Тип".

Перейменування фрагмента

Коли ви додаєте фрагменти до зображення, для вас може виявитися зручним перейменовувати фрагментів на основі їхнього вмісту. Типово користувацькі фрагменти отримують назву згідно за параметрами в діалоговому вікні "Параметри виводу". Фрагментам на базі шару дається назва шару, з якого вони походять.

❖ Виділіть фрагмент та двічі клацніть на ньому інструментом "Виділення фрагмента", аби вивести діалогове вікно "Параметри фрагмента". У діалоговому вікні "Параметри фрагмента" введіть нову назву в текстовому полі "Назва".

Примітка: *Текстове поле "Назва" недоступне для вмісту фрагмента "Без зображення".*

Виберіть колір тла для фрагмента

Можна вибрати колір тла для заливу прозорої ділянки (для фрагментів "З зображенням") або усієї ділянки (для фрагментів "Без зображення") фрагмента.

У Photoshop не відображається виділений колір тла - потрібно переглянути зображення у переглядачеві, щоб побачити наслідок вибору кольору тла.

1 Виділіть фрагмент. Якщо ви працюєте у діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв" у Photoshop, двічі клацніть на фрагменті інструментом "Виділення фрагмента", аби вивести діалогове вікно"Параметри фрагмента".

2 У діалоговому вікні "Параметри фрагмента" виберіть колір тла зі спливного меню "Колір тла". Виділіть Жодного, Матовий, Піпетка (для використання кольору у вікні зразка "Піпетки"), Білий, Чорний або Інший (за допомогою Палітри кольорів Adobe).

Призначення інформації URL-посилання фрагментові "Зображення"

Призначення URL фрагментові перетворює всю ділянку фрагмента на посилання на кінцевій web-сторінці. Коли користувач натискає на посилання, web-переглядач переходить до вказаного URL та цільового фрейма. Цей параметр доступний лише для фрагментів "З зображенням".

1 Виділіть фрагмент. Якщо ви працюєте у Photoshop, двічі клацніть на фрагменті інструментом "Виділення фрагмента", аби вивести діалогове вікно "Параметри фрагмента".

2 У діалоговому вікні "Параметри фрагмента" введіть URL у текстовому полі "URL". Ви можете ввести відносний URL або абсолютний (повний) URL. Якщо ви вводите абсолютний URL, впевніться у наявності відповідного протоколу (наприклад, http://www.adobe.com, не www.adobe.com). Детальнішу інформацію щодо використання відносних та повних URL дивіться у довідникові з HTML.

3 За бажання введіть назву цільового фрейма у текстове поле "Ціль":

_blank	**Відображає прив'язаний файл у новому вікні, залишаючи відкритим вікно переглядача первинного документа.**
_self	**Відображає прив'язаний файл у фреймі вихідного документа.**
_parent	**Показує прив'язаний файл у його власному батьківському первинному наборі фреймів. Застосовуйте цей параметр, якщо HTML-документ містить фрейми, і поточній фрейм є дочірнім. Прив'язаний файл з'являється у поточному батьківському фреймі.**
_top	**Заміщує все вікно переглядача прив'язаним файлом, вилучаючі всі поточні фрейми. Назва повинна відповідати назві фрейму, що була попередньо визначена в HTML-файлі для документу. Коли користувач клацає на посиланні, вказаний файл з'являється у новому фреймі.** ***Примітка: Детальнішу інформацію про фрейми можна знайти у довідникові з HTML.***

Зазначення повідомлень переглядача та альтернативного тексту (Alt)

Можна вказати, які повідомлення з'являються у переглядачеві. Ці параметри доступні лише для фрагментів "З зображенням" та з'являються лише в експортованих HTML-файлах.

1 Виділіть фрагмент. Якщо ви працюєте у Photoshop, двічі клацніть на фрагменті інструментом "Виділення фрагмента", аби вивести діалогове вікно"Параметри фрагмента".

2 У текстовому полі "Параметри фрагмента" введіть потрібний текст.

Текст повідомлення	**Змінює типове повідомлення в рядку стану переглядача для виділеного фрагмента або фрагментів. Типово відображається URL фрагмента за його наявності.**

Alt-тег/Alt	**Визначає Alt-тег для виділеного фрагмента або фрагментів. Alt-текст з'являється на місці зображення фрагмента у неграфічних переглядачах. Він також з'являється на місці зображення під час його завантаження та як кінчик інструмента у деяких переглядачах.**

Додавання HTML-тексту до фрагмента

Коли ви вибираєте фрагмент типу "Без зображення", можна ввести текст для показу на ділянці фрагмента кінцевої web-сторінки. Це може бути неформатований текст або текст, форматований зі стандартними HTML-тегами. Можна також обрати параметри вертикального та горизонтального вирівнювання. Детальнішу інформацію про окремі HTML-теги можна знайти у довідникові з HTML.

Photoshop не відображає HTML-текст у вікні документа; для перегляду тексту слід використовувати web-переглядач. Переглядайте HTML-текст у різних переглядачах, з різними параметрами переглядачів та на різних операційних системах, щоб впевнитися, що текст правильно відображається у web.

Примітка: *Кількість тексту у фрагменті "Без зображення" може впливати на макет експортованої сторінки.*

1. Виділіть фрагмент. Двічі клацніть на фрагментові інструментом "Виділення фрагмента", аби вивести діалогове вікно"Параметри фрагмента". Можна двічі клацнути на фрагментові в діалоговому вікні "Записати для Web та пристроїв" для налаштування додаткових параметрів форматування.
2. У діалоговому вікні "Параметри фрагмента" виберіть "Без зображення" у меню "Тип фрагмента".
3. Введіть у текстове поле потрібний текст.
4. (Лише діалогове вікно "Записати для Web і пристроїв") Якщо текст містить HTML-теги форматування, виберіть параметр "Текст HTML". Якщо не обрати цей параметр, HTML-теги ігноруються, і весь текст з'являється як неформатований на кінцевій web-сторінці.
5. (Лише діалогове вікно "Записати для Web і пристроїв") За бажання виберіть параметри у розділі діалогового вікна "Вирівнювання клітинок":

Типово	**Використовує типове горизонтальне вирівнювання для переглядача.**
Зліва	**Вирівнює текст за лівим краєм ділянки фрагмента.**
По центру	**Вирівнює текст за центром ділянки фрагмента.**
Справа	**Вирівнює текст за правим краєм ділянки фрагмента.**
Типово	**Використовує типове вертикальне вирівнювання для переглядача.**
Згори	**Вирівнює текст за верхньім краєм ділянки фрагмента.**
За базовою лінією	**Встановлює звичайну базову лінію для першого рядка тексту у клітинах у тому самому рядку (кінцевої HTML-таблиці). Кожна клітинка у рядку повинна використовувати параметр "Базова лінія".**
Посередині	**Центрує текст по вертикалі на ділянці фрагмента.**
Знизу	**Вирівнює текст за нижнім краєм ділянки фрагмента.**

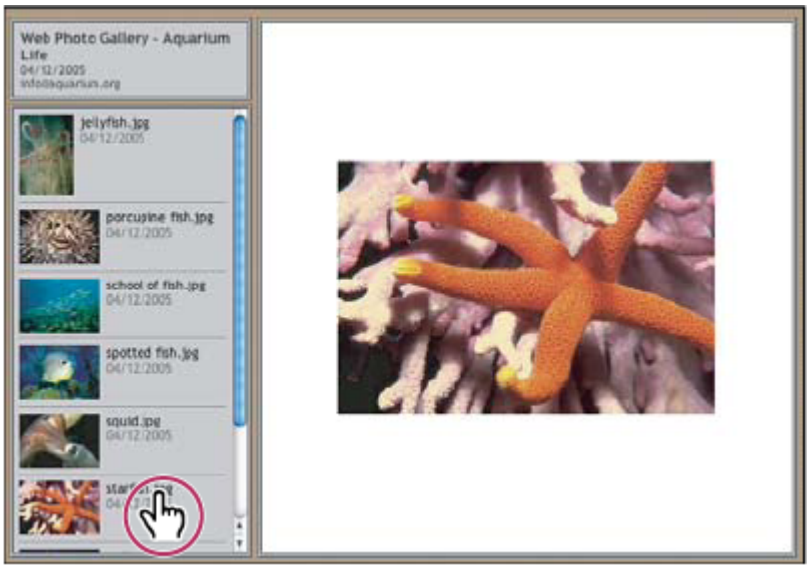
Також див.

Перегляд оптимізованих зображень у web-переглядачі на сторінці 546

Створення web-фотогалерей

Про web-фотогалереї

Web-фотогалерея - це web-сайт, що містить домашню сторінку з зображеннями мініатюр та сторінками галереї з повнорозмірними зображеннями. Кожна сторінка містить посилання, що дають змогу відвідувачам здійснювати навігацію по сайту. Наприклад, коли відвідувач натискає на зображення мініатюри на домашній сторінці, відповідне повнорозмірне зображення завантажується на сторінку галереї. Ви використовуйте команду "Web-фотогалерея" для автоматичного створення web-фотогалереї з набору зображень.



Домашня сторінка web-фотогалереї

Photoshop надає різноманітні стилі для галереї, які можна обрати за допомогою команди "Web-фотогалерея". Якщо ви - досвідчений користувач, обізнаний із HTML, ви можете створювати нові стилі або персоналізувати стиль шляхом редагування набору файлів шаблонів HTML.

Кожний шаблон для стилів галереї має різні параметри. Якщо ви використовуєте передналаштований стиль, деякі параметри можуть бути затемнені або недоступні в даному стилі.

Створення web-фотогалереї

1 (Додатково) Виберіть файли або теку, яку потрібно використати в Adobe Bridge.

Ваші зображення будуть представлені в тому порядку, в якому вони відображаються у Bridge. Якщо ви бажаєте використати інший порядок, змініть порядок у Bridge.

2 Зробіть одне з наведеного:

- В Adobe Bridge виберіть "Інструменти" > "Photoshop" > "Web-фотогалерея".
- У Photoshop виберіть "Файл" > "Автоматизувати" > "Web-фотогалерея".

3 Виберіть стиль для галереї зі спливного меню "Стилі". Перегляд домашньої сторінки для вибраного стилю з'являється у діалоговому вікні.

4 (Додатково) Введіть адресу e-mail як контактну інформацію для галереї.

5 Виберіть початкові файли для галереї з меню "Використовувати".

Вибрані зображення з Adobe Bridge	**Використовує зображення, які ви вибрали перед відкриттям діалогового вікна "Web-фотогалерея".**

Тека	**Використовує зображення з тек, які ви вибрали, за допомогою кнопок "Переглянути" (Windows) або "Вибрати" (Mac OS). Виберіть команду "Включити всі вкладені теки" для включення зображень, що містяться в підтеках вибраної теки.**

6 Натисніть на "Місце призначення", а потім виберіть теку, в яку потрібно записати зображення та HTML-сторінки для галереї. Потім клацніть на "Гаразд" (Windows) або "Вибрати" (Mac OS).

7 Виберіть параметри форматування для web-галереї. Зробіть вибір у меню "Параметри" для показу кожного набору параметрів. Див. Параметри web-фотогалереї на сторінці 535.

8 Клацніть на "Гаразд". Photoshop розташовує у теці призначенні такі HTML- та JPEG-файли:

- Домашня сторінка для галереї з назвою index.htm або index.html залежно від параметрів "Розширення". Відкрийте цей файл у будь-якому переглядачеві для перегляду галереї.
- JPEG-зображення всередині підтеки "images".
- HTML-сторінки всередині підтеки "pages".
- Зображення мініатюр JPEG всередині підтеки "thumbnails".

Перевірка збігу кольорів

Якщо ви працюєте з фотографіями у робочому просторі з кольором широкої гами, наприклад, ProPhoto RGB або Adobe RGB, кольори зображення можуть змінюватися під час перегляду у web-галереї у переглядачі, не здатному читати вбудовані колірні профілі. Якщо це трапляється, спробуйте перетворити профілі зображення на sRGB (що використовується типово більшістю переглядачів) перед їхньою оптимізацією або включенням у Web-фотогалерею. Перетворіть їх на sRGB одним із наведених способів. Гарною ідеєю є робота з копіями зображень.

- Для перетворення одного зображення виберіть "Правка" > "Перетворити на профіль", а потім виберіть sRGB. Див. Призначення або вилучення колірного профілю на сторінці 145.
- Для перетворення теки з зображеннями використовуйте "Процесор зображень". Виберіть "Файл" > "Сценарії" > "Процесор зображень". Див. Перетворення файлів за допомогою "Процесора зображень" на сторінці 636.

Якщо ви використовуєте "Процесор зображень", ви можете записувати файли прямо у JPEG-форматі з потрібним розміром. Якщо ви дієте таким чином, впевніться, що "Зміна розміру зображень" у параметрах "Велике зображення" не виділено.

Параметри web-фотогалереї

Загальні Параметри для файлового розширення, кодування та метаданих.

• **Розширення** Використовує .htm або .html у якості розширення назви файла.

• **Використовувати кодування UTF 8 для URL** Використовує кодування UTF-8.

• **Додати до зображень атрибути ширини і висоти** Встановлює розміри задля скорочення часу завантаження.

• **Зберігати всі метадані** Містить відмості метаданих.

Банер Параметри тексту для банера, що з'являється на кожній сторінці у галереї. Введіть текст для кожного пункту:

• **Назва сайта** Назва галереї.

• **Фотограф** Ім'я особи або назва організації, що згадується як автор/власник фотографій у галереї.

• **Контактні дані** Контактна інформація для галереї, наприклад, телефонний номер або робоча адреса.

• **Дата** Дата з'являється на кожній сторінці галереї. Типово Photoshop використовує поточну дату.

• **Шрифт і кегль** (Доступно для деяких стилів сайту) Параметри тексту банера.

Великі зображення Параметри головних зображень, що з'являються на кожній сторінці галереї.
• **Додати числові посилання** (Доступно для деяких стилів сайту) Розташовує числову послідовність (починаючи з 1, закінчуючи загальною кількістю сторінок у галереї) по горизонталі у верхній частині кожної сторінки галереї. Кожне число є посиланням на відповідну сторінку.

• **Змінити розмір зображень** Змінює розміри вихідних зображень для розміщення на сторінках галереї. Виберіть розмір зі спливного меню або введіть розмір у пікселях. У пункті "Обмеження" виберіть, які розміри зображення потрібно обмежити під час зміни розміру. Для "Якості JPEG" виберіть варіант у спливаючому меню, введіть значення від 0 до 12 або перетягніть бігунець. Що більше значення, то вища якість зображення і більший файл.

Примітка: *Photoshop використовує типовий метод інтерполяції зображення, встановлений в уподобаннях. Виберіть "Бікубічна, чіткіше" в якості типового для найкращих результатів під час зменшення розміру зображення.*

• **Розмір межі** Визначає товщину межі лінії в пікселях навколо зображення.

• **Використання заголовків** (Доступно для деяких стилів сайту) Вказує параметри для відображення супровідних підписів під кожним зображенням. Виберіть "Назву файла" для відображення назви файла або виберіть "Опис", "Розробників", "Заголовок" та "Авторські права" для відображення описового тексту в діалоговому вікні "Відомості про файл".

• **Шрифт і кегль** (Доступно для деяких стилів сайту) Зазначте шрифт і розмір супровідного підпису.

Мініатюри Параметри для домашньої сторінки галереї, у тому числі, розмір зображень мініатюр.
• **Розмір** Задає розмір мініатюри. Виберіть зі спливного меню або введіть значення у пікселях для ширини кожної мініатюри.

• **Рядки та стовпці** Вкажіть кількість стовпців та рядків, у яких відображатимуться мініатюри на домашній сторінці. Цей параметр не застосовується до галерей, що використовують "Стиль горизонтального фрейму" або "Стиль вертикального фрейму".

• **Розмір межі** Визначає товщину межі лінії в пікселях навколо кожної мініатюри.

• **Заголовки** (Доступно для деяких стилів сайту) Визначає параметри відображення супровідних підписів під кожною мініатюрою. Виберіть "Назву файла" для відображення назви файла або виберіть "Опис", "Розробників", "Заголовок" та "Авторські права" для відображення описового тексту в діалоговому вікні "Відомості про файл".

• **Шрифт і кегль** (Доступно для деяких стилів сайту) Визначає шрифт та розмір супровідного підпису.

Власні кольори Параметри кольорів елементів галереї. Щоб змінити колір елементу, клацніть на зразку кольору, а потім виберіть новий колір на Палітрі кольорів Adobe. Ви можете змінити колір тла кожної сторінки (параметр кольору тла) і банера (параметр "Банер").

Захист Відображає текст над кожним зображенням для запобігання крадіжці зображень.
• **Вміст** Визначає текст для відображення. Виберіть "Власний текст" для введення власного тексту. Виберіть "Назву файла", "Опис", "Розробників", "Заголовок" або "Авторські права" для відображення описового тексту в діалоговому вікні "Відомості про файл".

• **Шрифт, колір та розташування** Вкажіть шрифт, колір та вирівнювання супровідного підпису.

• **Параметри повороту** Розмістіть текст на зображенні під кутом.

Стилі web-фотогалереї

Photoshop забезпечує різноманітність стилів для web-фотогалереї. Якщо ви - досвідчений користувач, обізнаний із HTML, ви можете створювати нові стилі або персоналізувати стиль шляхом редагування набору файлів шаблонів HTML.

Стилі фотогалереї web, що надаються програмою Photoshop, зберігаються в окремих теках в таких місцях:
Windows Program Files/Adobe/Photoshop CS3/Presets/Web Photo Gallery.

Mac OS Adobe Photoshop CS3/Presets/Web Photo Gallery.

Назва кожної теки в цьому місці з'являється як параметр у меню "Стилі" в діалоговому вікні "Web-фотогалерея". У кожній теці містяться такі файли шаблонів HTML, які Photoshop використовує для створення галереї:

Caption.htm Визначає макет супровідного підпису, що з'являється під кожною мініатюрою на домашній сторінці.

FrameSet.htm Визначає макет набору фреймів для відображення сторінок.

IndexPage.htm Визначає макет домашньої сторінки.

SubPage.htm Визначає макет сторінок галереї з повнорозмірними зображеннями.

Thumbnail.htm Визначає макет мініатюр, що з'являються на домашній сторінці.

Кожний файл шаблону містить HTML-код та маркери. *Маркер* - це текстовий рядок, що замінюється програмою Photoshop під час встановлення відповідного параметру у діалоговому вікні "Web-фотогалерея". Наприклад, файл шаблону може містити такий TITLE-елемент, що використовує маркер у якості вкладеного тексту:

<TITLE>%TITLE%</TITLE>

Коли Photoshop створює галерею за допомогою файла шаблона, він замінює маркер %TITLE% на текст, введений у пункті "Назва сайта" у діалоговому вікні "Web-фотогалерея".

Для кращого розуміння наявного стилю можна відкрити та вивчити файли шаблонів HTML за допомогою редактора HTML Через те, що лише стандартні символи ASCII потрібні для створення HTML-документів, ви можете відкривати, редагувати та створювати ці документи за допомогою редактора неформатованого тексту, наприклад, Notepad (Windows) або TextEdit (Mac OS).

Про персоналізацію стилів web-фотогалереї

Можна персоналізувати наявний стиль web-фотогалереї шляхом редагування одного або декількох файлів шаблону HTML. Під час персоналізації стилю потрібно слідувати цим вказівкам, аби Photoshop міг створювати галерею належним чином:

- Тека стилю повинна містити ці файли: Caption.htm, IndexPage.htm, SubPage.htm, Thumbnail.htm та FrameSet.htm.
- Можна перейменувати теку стилю, але не файли шаблону HTML у теці.
- Ваш файл Caption.htm може бути порожнім, а також ви можете розмістити HTML-код та маркери, що визначають макет супроводжувального підпису у файлі Thumbnail.htm.
- Можна замінити маркер у файлі шаблону на відповідний текст або HTML-код, щоб параметр налаштовувався через файл шаблону, а не в діалоговому вікні "Web-фотогалерея". Наприклад, файл шаблону може містити BODY-елемент з таким атрибутом кольору тла, що використовує маркер у якості значення:

  bgcolor=%BGCOLOR%

  Щоб встановити колір тла сторінки на червоний, можна замінити маркер %BGCOLOR% на “FF0000.”
- Можна додати HTML-код або маркери до файлів шаблону. Усі маркери повинні містити великі символи, а також починатися та закінчуватися символом відсотка (%).

Персоналізація та створення стилю web-фотогалереї

1 Знайдіть теку, в якій зберігаються наявні стилі web-фотогалереї.

2 Зробіть одне з наведеного нижче:

- Щоб персоналізувати стиль, створіть копію теки стилю та зберігайте її у тому самому місці, що й теки наявних стилів.
- Щоб створити новий стиль, створіть нову теку для нового стилю та зберігайте її у тому самому місці, що й теки наявних стилів.

  Новий або персоналізований стиль (названий за текою) з'являється у меню "Стиль" у діалоговому вікні "Web-фотогалерея".

3 Виконайте одну з таких дій за допомогою редактора HTML:

- Персоналізуйте файл шаблону HTML.
- Створіть потрібні файли шаблонів HTML та зберігайте їх у теці стилю.

  Під час створення файлів шаблону впевніться, що ви слідуєте вказівкам щодо персоналізації, наведеним у розділі Про персоналізацію стилів web-фотогалереї на сторінці 537.

Важливо: *Під час персоналізації або створення шаблону для стилю галереї потрібно розмістити кожний із таких маркерів в окремому рядку HTML-файла: %CURRENTINDEX%, %NEXTIMAGE%, %NEXTINDEX%, % PAGE%, %PREVIMAGE% і %PREVINDEX%. Під час створення окремих сторінок галереї Photoshop пропускає рядки в шаблоні, що містить маркери, які не застосовуються до цих сторінок. Наприклад, коли Photoshop створює першу сторінку галереї, він пропускає будь-який рядок у шаблоні, що містить маркер % PREVIMAGE%, що визначає посилання на попередню сторінку галереї. Утримуючи маркер %PREVIMAGE% в окремому рядку, ви забезпечуєте, що Photoshop не ігноруватиме решту маркерів у шаблоні.*

Маркери стилю web-фотогалереї

Photoshop використовує маркери у файлах шаблонів HTML для визначення типового стилю web-фотогалереї. Photoshop використовує ці маркери для створення галереї на основі вводу користувача у діалоговому вікні "Web-фотогалерея".

Під час персоналізації або створення стилю галереї можна додавати будь-який маркер до файла шаблону HTML за винятком %THUMBNAILS% та %THUMBNAILSROWS%, які можуть міститися лише у файлі IndexPage.htm. Під час додавання маркеру не забувайте про те, що вам може також знадобитися додати HTML-код до файла, щоб цей маркер використовувався належними чином.

У файлах шаблонів HTML можна використовувати такі маркери:
%ALINK% Визначає колір активних посилань.

%ALT% Визначає назву файла зображення.

%ANCHOR% Забезпечує здатність повернення до мініатюри зображення, яку переглядає користувач, а не до початку індексу. Починає діяти, коли користувач натискає на кнопку Home.

%BANNERCOLOR% Визначає колір банера.

%BANNERFONT% Визначає шрифт тексту банера.

%BANNERFONTSIZE% Визначає кегль шрифту тексту банера.

%BGCOLOR% Визначає колір тла.

%CAPTIONFONT% Визначає шрифт супровідного підпису під кожною мініатюрою на домашній сторінці.

%CAPTIONFONTSIZE% Визначає кегль шрифту супровідного підпису.

%CHARSET% Визначає набір символів, що використовується на кожній сторінці.

%CONTENT_GENRATOR% Розширює до “Web-фотогалереї Adobe Photoshop CS3”.

%CURRENTINDEX% Визначає посилання для поточної домашньої сторінки.

%CURRENTINDEXANCHOR% Знаходиться у SubPage.htm та пунктах першої сторінки індексу.

%DATE% Визначає дату, що з'являється на банері.

%FILEINFO% Визначає інформацію файла зображення для супроводжувального підпису.

%FILENAME% Визначає назву файла зображення. Використовуйте для метаданих, що з'являються як текст HTML.

%FILENAME_URL% Визначає назву файла URL зображення. Використовуйте лише для назви файла URL.

%FIRSTPAGE% Визначає посилання для першої сторінки галереї, що з'являється у правому фреймі набору фреймів.

%FRAMEINDEX% Визначає посилання для домашньої сторінки, що з'являється у лівому фреймі набору фреймів.

%HEADER% Визначає назву галереї.

%IMAGEBORDER% Визначає розмір межі повнорозмірного зображення на сторінці галереї.

%IMAGE_HEIGHT% Активує поле з відміткою "Додати до зображень атрибути ширини і висоти". Це дозволяє користувачеві завантажувати атрибути, зменшуючи час завантаження.

%IMAGE_HEIGHT_NUMBER% Цей маркер заміщується числовим (лише), що представляє ширину зображення.

%IMAGEPAGE% Визначає посилання на сторінку галереї.

%IMAGE_SIZE% Якщо позначено поле "Змінити розмір зображення", цей маркер містить значення у пікселях для зображення, що використовується на панелі "Великі зображення". Якщо поле не позначено, цей маркер міститиме порожній рядок. Він підходить для JavaScript у шаблонах, тому що може показувати максимальні значення висоти та ширини для всіх зображень для створеного сайту.

%IMAGESRC% Визначає URL для повнорозмірного зображення на сторінці галереї.

%IMAGE_WIDTH% Активує поле з позначкою "Додати до зображень атрибути ширини і висоти". Це дозволяє користувачеві завантажувати атрибути, зменшуючи час завантаження.

%IMAGE_WIDTH_NUMBER% Цей маркер заміщується числовим (лише), що представляє ширину зображення.

%LINK% Визначає колір посилань.

%NEXTIMAGE% Визначає посилання для наступної сторінки галереї.

%NEXTIMAGE _CIRCULAR% Встановлює посилання з попереднього перегляду великого зображення на попередній перегляд наступного великого зображення.

%NEXTINDEX% Визначає посилання для наступної домашньої сторінки.

%NUMERICLINKS% Вставляє нумеровані посилання на підсторінках на попередні перегляди всіх великих зображень.

%PAGE% Визначає місце поточної сторінки (наприклад, 1 сторінка з 3).

%PHOTOGRAPHER% Визначає ім'я особи або організації, яка згадується як автор/власник фотографій у галереї.

%PREVIMAGE% Визначає посилання для попередньої сторінки галереї.

%PREVINDEX% Визначає посилання для попередньої домашньої сторінки.

%SUBPAGEHEADER% Визначає заголовок галереї.

%SUBPAGETITLE% Визначає заголовок галереї.

%TEXT% Визначає колір тексту.

%THUMBBORDER% Визначає розмір меж мініатюр.

%THUMBNAIL_HEIGHT% Активує поле з позначкою "Додати до зображень атрибути ширини і висоти". Це дає змогу користувачеві завантажувати атрибути, зменшуючи час завантаження.

%THUMBNAIL_HEIGHT_NUMBER% Цей маркер заміщується числовим (лише), що представляє висоту зображення.

%THUMBNAILS% Цей маркер заміщується мініатюрами за допомогою файла Thumbnail.htm для стилів фрейму. Ви маєте ставити цей маркер окремо в одному неприривному рядку в HTML-файлі.

%THUMBNAIL_SIZE% Містить значення у пікселях для мініатюр на панелі "Мініатюри". Він підходить для JavaScript у шаблонах, тому що може показувати максимальні значення висоти та ширини для усіх мініатюр для створеного сайту.

%THUMBNAILSRC% Визначає посилання на мініатюри.

%THUMBNAILSROWS% Цей маркер заміщується рядами мініатюр за допомогою файла Thumbnail.htm для стилів без фреймів. Ви маєте ставити цей маркер окремо в одному неприривному рядку в HTML-файлі.

%THUMBNAIL_WIDTH% Активує поле з позначкою "Додати до зображень атрибути ширини і висоти". Це дозволяє користувачеві завантажувати атрибути, зменшуючи час завантаження.

%THUMBNAIL_WIDTH_NUMBER% Цей маркер заміщується числовим (лише), що представляє ширину мініатюри.

%TITLE% Визначає заголовок галереї.

%VLINK% Визначає колір відвіданих посилань.

Оптимізація зображень

Про оптимізацію

Коли ви готуєте зображення для web та інших онлайнових носіїв, часто ви потребуєте компромісу між якістю показу зображення та розміром файлу зображення.

Зберегти для Web і пристроїв

Ви можете скористатися функціями оптимізації в діалозі "Зберегти для Web і пристроїв", переглядаючи попередньо оптимізовані зображення в різних форматах та з різними атрибутами файлів. Ви можете переглянути кілька версій зображення одночасно і змінити параметри оптимізації, переглядаючи зображення, аби вибрати найкраще сполучення параметрів для ваших потреб. Також ви можете встановити прозорість чи матовість, вибрати параметри для контролю змішування кольорів, змінити розмір зображення до заданих розмірів у пікселях або до заданого відсотка початкового розміру.

Якщо ви записуєте оптимізований файл командою "Зберегти для Web і пристроїв", ви можете згенерувати HTML-файл для зображення. Цей файл містить всі потрібні відомості для відображення вашого зображення у web-переглядачі.

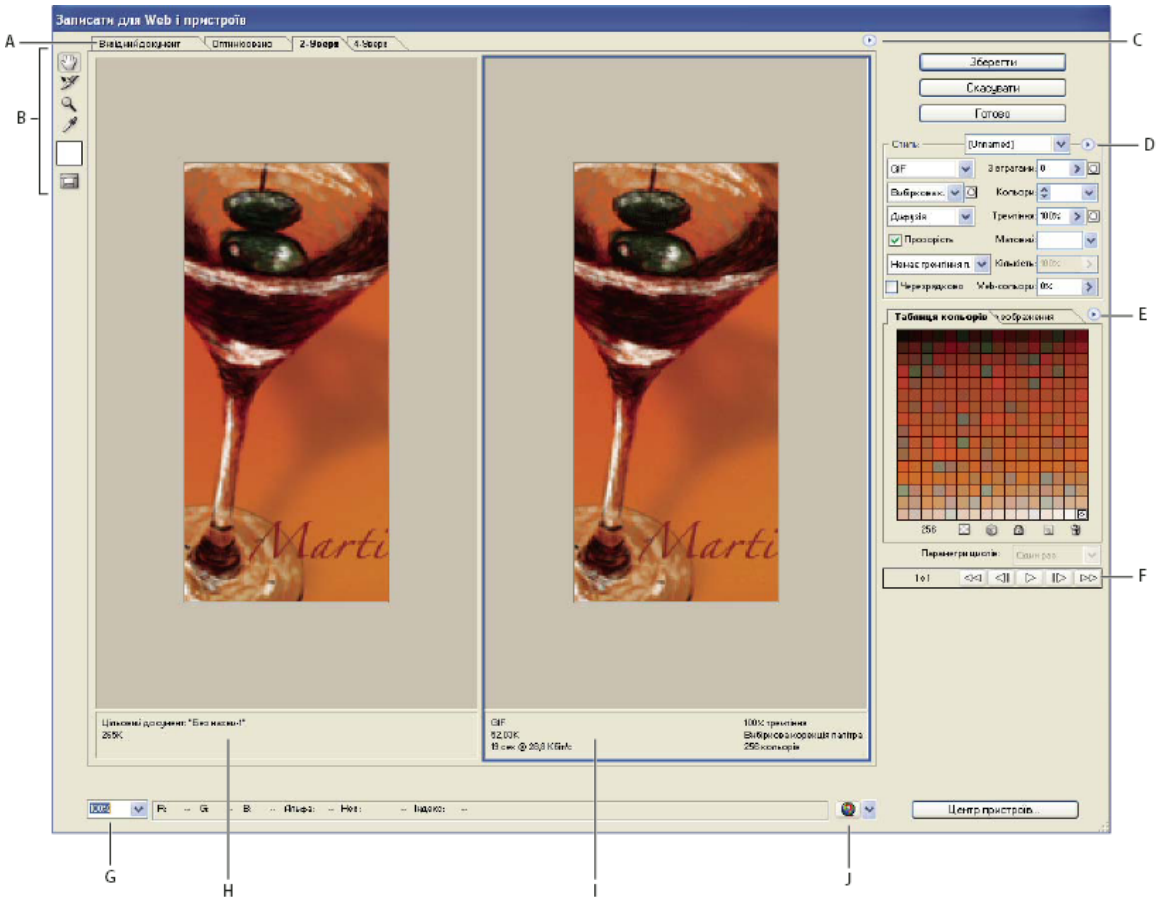
Команда "Зберегти як" і процесор зображень Photoshop

У Photoshop ви можете користуватися командою "Зберегти як" для запису зображення як файлу GIF, JPEG або PNG. Залежно від формату файлу ви можете задати якість зображення, прозорість фону або матовість, показ кольорів, спосіб завантаження. Однак, будь-які web-риси зображення, такі як фрагменти, посилання, анімація, що ви їх додали до файлу, не збережуться.

Також ви можете скористатися процесором зображень Photoshop для запису копій теки зображень у форматі JPEG. Ви можете використовувати процесор зображень, щоб змінювати розмір та перетворювати колірний профіль зображень на стандартний для web - sRGB.

Огляд команди "Зберегти для Web і пристроїв"

Користуйтеся діалоговим вікном "Зберегти для Web і пристроїв" ("Файл" > "Зберегти для Web і пристроїв"), щоб вибрати параметри оптимізації та переглянути оптимізовану ілюстрацію.



Діалогове вікно "Зберегти для Web і пристроїв"
A. *Параметри відображення* ***B.*** *Палітра інструментів* ***C.*** *Спливаюче меню "Перегляд"* ***D.*** *Спливаюче меню "Оптимізація"* ***E.*** *Спливаюче меню "Таблиця кольорів"* ***F.*** *Елементи керування анімацією* ***G.*** *Текстове поле "Масштаб"* ***H.*** *Вихідне зображення* ***I.*** *Оптимізоване зображення* ***J.*** *Меню "Перегляд у переглядачі"*

Перегляд зображень у діалоговому вікні

❖ Клацніть на вкладці вгорі області зображення, щоб вибрати параметр для відображення:

Цільовий документ	**Показує зображення без оптимізації.**
Оптимізований	**Показує зображення з застосованими поточними параметрами оптимізації.**
2-вгору	**Показує дві версії зображення поряд.**
4-вгору	**Показує чотири версії зображення поряд.**

Навігація в діалоговому вікні

Якщо уся ілюстрація невидима у діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв", ви можете скористатися інструментом "Ручка", щоб вивести іншу ділянку зображення. Скористайтеся інструментом "Масштаб", щоб збільшити або зменшити зображення.

- Візьміть інструмент "Ручка" (або утримуйте пробіл) і перетягніть на область перегляду, щоб прокрутити зображення.
- Візьміть інструмент "Масштаб"  і клацніть на зображенні, щоб збільшити масштаб; утримуйте при цьому Alt (Windows) або Option (Mac OS), якщо бажаєте зменшити масштаб.

  Також ви можете ввести відсоток збільшення або вибрати його внизу діалогового вікна.

Перегляд відомостей про оптимізоване зображення і часу завантаження

Область коментарів під кожним зображенням у діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв" подає відомості про оптимізацію. Коментар для початкового зображення показує назву файлу і його розмір. Коментар для оптимізованого зображення показує поточні параметри оптимізації, розмір оптимізованого файлу, приблизний час завантаження на вибраній швидкості модему. Швидкість модему ви можете вибрати у спливаючому меню "Перегляд".

Перегляд тремтіння у переглядачі

Якщо зображення містить більше кольорів, ніж може показати монітор, переглядач *тремтітиме* або наблизить кольори, що не можуть бути показані, сполучаючи стандартні кольори.

❖ Щоб показати або приховати попередній перегляд тремтіння кольорів у переглядачі, виберіть "Тремтіння кольорів у переглядачі" у спливаючому меню "Перегляд". Позначка означає, що тремтіння у переглядачі ввімкнено. Ввімкнення тремтіння кольорів у переглядачі не впливає на кінцевий вигляд зображення.

Перегляд гами зображення за різних значень

Значення гами комп'ютерного монітора впливає на те, наскільки світлим чи темним виглядатиме зображення у web-переглядачі. Системи Windows використовують гаму 2.2, тому зображення виглядає у Windows темнішим, ніж у Mac OS, де гама зазвичай становить 1.8. У Photoshop ви можете попередньо подивитись, як виглядатиме зображення на системах з іншими значеннями гами, і налаштувати гаму зображення для компенсування. Ввімкнення параметра перегляду не впливає на кінцевий вигляд зображення.

❖ Виберіть один із наведених параметрів, скориставшись спливаючим меню "Перегляд" діалогового вікна "Зберегти для Web і пристроїв".

Некомпенсований колір	**Не налаштовує гаму зображення. Некомпенсований колір - параметр за замовчуванням.**
Стандартний колір Windows	**Показує налаштування на базі гами Windows за замовчуванням.**
Стандартний колір Macintosh	**Показує коригування на базі гами Mac OS за замовчуванням.**
Використовувати колірний профіль документа	**Налаштовує гаму для збігу з будь-яким колірним профілем вкладеного документу у документі з керуванням кольору.**

Оптимізація зображення для web

1 Виберіть "Файл" > "Зберегти для Web і пристроїв".

2 Клацніть на вкладці вгорі діалогового вікна, щоб вибрати параметр відображення: Оптимізовано, 2 вгорі, 4 вгорі. Якщо ви вибрали "4 вгорі", клацніть перегляд, що його бажаєте оптимізувати.

3 (За потребою) Якщо ваше зображення містить кілька фрагментів, виберіть один або декілька, що їх бажаєте оптимізувати.

4 Виберіть попередньо встановлені параметри оптимізації з меню "Початкові параметри" або встановіть окремі параметри оптимізації. Наявність тих чи інших параметрів залежить від вибраного формату файлу.

Якщо ви працюєте в режимі "4 вгорі", виберіть "Заповнити місця" в меню "Оптимізація", щоб автоматично згенерувати низькоякісні версії зображення після зміни параметрів оптимізації.

5 Точно налагоджуйте параметри оптимізації, доки не будете задоволені рівновагою між якістю зображення та розміром файлу. Якщо зображення містить кілька фрагментів, не забудьте оптимізувати всі фрагменти.

Щоб відновити попередній перегляд первинної версії, виберіть і потім виберіть "Цільовий документ" з меню "Початкові параметри".

6 Якщо оптимізується зображення з вбудованим колірним профілем, відмінним від sRGB, для перегляду в Інтернеті кольори цього зображення слід перетворити на кольори sRGB. В меню "Оптимізація" впевніться, що виділено "Перетворити на sRGB".

7 Клацніть на "Записати".

8 В діалоговому вікні "Записати оптимізоване як" виконайте зазначене нижче, потім клацніть на "Записати":

- Введіть назву файлу і виберіть місце, куди записати кінцевий файл чи файли.
- Виберіть параметр "Формат", щоб вказати, файл якого типу ви бажаєте записати: HTML-файл і файли зображень, лише файли зображення або лише HTML-файл.
- (За потребою) Встановіть параметри виводу для HTML і файлів зображень.
- Якщо ваше зображення містить кілька фрагментів, виберіть один із параметрів для запису фрагментів з меню "Фрагменти": Усі фрагменти або виділені фрагменти.

Щоб відновити параметри оптимізації до останньої записаної версії, утримуйте Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на "Відновити". Щоб зберегти ті самі параметри на наступний раз, коли ви відкриєте діалогове вікно "Зберегти для Web і пристроїв", натисніть Alt/Option і клацніть на "Запам'ятати".

Відео про запис файлів для web у Illustrator можна знайти за адресою http://www.adobe.com/go/vid0063_ua.

Також див.

Параметри оптимізації web-графіки на сторінці 547

Перегляд оптимізованих зображень у web-переглядачі на сторінці 546

Встановлення параметрів виводу на сторінці 558

Запис або вилучення стилів оптимізації

Ви можете записати параметри оптимізації як іменований набір і застосовувати їх до інших зображень. Параметри, що їх ви записали, з'являються у спливаючому меню "Початкові параметри" разом із попередньо визначеними іменованими параметрами. Якщо ви редагуєте іменований набір або попередньо визначений набір, в меню "Початкові параметри" з'являється слово "Без назви".

1 Встановіть потрібні параметри оптимізації і виберіть "Записати параметри" в меню палітри "Оптимізація".

2 Назвіть параметри і запишіть їх у відповідній теці:

• **Photoshop** (Windows XP) Document and Settings*[Ім'я користувача]*\Application Data\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Windows Vista) Users*[Ім'я користувача]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Photoshop CS3\Optimized Settings

(Mac OS) User/*[Ім'я користувача]*/Library/Preferences/Adobe Photoshop CS3 Settings/Optimized Settings

• **Illustrator** (Windows XP) Document and Settings*[Ім'я користувача]*\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize

(Windows Vista) Users*[Ім'я користувача]*\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CS3 Settings\Save for Web Settings\Optimize

(Mac OS) User/*[Ім'я користувача]*/Library/ApplicationSupport/Adobe/Adobe Illustrator CS3/Save for Web Settings/Optimize

Примітка: *Якщо ви запишете параметри в іншому місці, вони можуть бути недоступні зі спливаючого меню "Початкові параметри".*

3 Щоб вилучити стиль, виберіть його в меню "Початкові параметри", потім виберіть "Вилучити параметри" в меню "Оптимізація".

Робота з фрагментами у діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв"

Якщо ваше зображення містить кілька фрагментів, ви маєте вказати фрагменти, що мають бути оптимізовані. Ви можете застосувати параметри оптимізації до додаткових фрагментів, сполучивши їх. Зв'язані фрагменти у форматі GIF і PNG-8 мають спільну колірну палітру і візерунок тремтіння, аби уникнути появи видимих стиків фрагментів.

- Щоб показати або приховати всі фрагменти, клацніть на кнопці "Переключити видимість фрагментів" .
- (Лише Photoshop) Аби показати чи приховати автофрагменти, виберіть "Приховати автофрагменти" у спливаючому меню "Перегляд".
- Щоб вибрати фрагменти у діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв", візьміть інструмент "Виділення фрагменту" і клацніть на фрагменті, щоб виділити його. Утримуючи Shift, клацніть або перетягніть вказівник, щоб вибрати кілька фрагментів.

  Примітка: *У діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв" невиділені фрагменти мають тьмяний вигляд. Це не впливає на кольори кінцевого зображення.*
- Щоб подивитися параметри фрагменту в діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв", візьміть інструмент "Виділення фрагменту" і двічі клацніть на фрагменті.
- Щоб зв'язати фрагменти, виберіть два або кілька фрагментів і виберіть "Зв'язати фрагменти" у спливаючому меню "Оптимізація" (праворуч від меню "Початкові параметри"). На зв'язаних фрагментах з'являється значок посилання .
- Щоб роз'єднати фрагмент, виділіть його, потім виберіть "Роз'єднати фрагмент" у спливаючому меню "Оптимізувати".
- Щоб роз'єднати всі фрагменти зображення, виберіть "Роз'єднати всі фрагменти" у спливаючому меню "Оптимізувати".

Стиснення web-графіки до певного розміру файлу

1. Виберіть "Файл" > "Зберегти для Web і пристроїв".
2. Клацніть на вкладці вгорі діалогового вікна "Зберегти для Web і пристроїв", щоб вибрати параметр відображення: Оптимізовано, 2 вгорі, 4 вгорі. Якщо ви вибрали "4 вгорі", виберіть зображення, що його бажаєте оптимізувати.
3. (За потребою) Виділіть фрагменти, які бажаєте оптимізувати, і бажаний формат файлу.
4. Виберіть "Оптимізувати за розміром файлу" у меню "Оптимізувати" (праворуч від меню "Параметри").
5. Введіть потрібний розмір файлу.
6. Виберіть параметр "Почати з":

Поточних параметрів	**Використовує поточний формат файлу.**
Автоматичний вибір GIF/JPEG	**Автоматично вибирає оптимальний формат залежно від вмісту зображення.**

7. Виберіть параметр "Застосувати", щоб вказати, чи бажаєте ви застосувати зазначений розмір файлу лише до поточного фрагменту, чи до кожного фрагменту цього зображення, чи до всіх фрагментів взагалі. Натисніть OK.

Зміна розміру ілюстрації під час оптимізації

У діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв" ви можете змінювати розмір зображення до певного розміру в пікселях або відсотках початкового розміру.

1. Клацніть на вкладці "Розмір зображення" в діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв".
2. Встановіть будь-які додаткові параметри:

Зберегти пропорції	**Зберігає поточні пропорції ширини і висоти в пікселях.**

Якість	**(Лише Photoshop) Визначає спосіб інтерполяції. "Бікубічна, чіткіше" загалом дає кращий результат, коли ви зменшуєте розмір зображення.**
Згладжування	**(Лише Illustrator) Усуває зубчасті краї ілюстрації через згладжування.**
Обрізати за монтажною областю	**(Лише Illustrator) Обрізає ілюстрацію за розміром монтажної області документу. Будь-яка ілюстрація поза цією областю буде стерта.** ***Примітка: Жодна з цих функцій на палітрі "Розмір зображення" не є доступною для файлових форматів SWF і SVG, за винятком "Обрізати за монтажною областю".***

3 Введіть нові розміри в пікселях або відсотках, на які слід змінити розмір зображення, і клацніть на "Застосувати".

Генерування шарів CSS для web-графіки

Ви можете використовувати шари у вашій ілюстрації Illustrator для генерування CSS-шарів у кінцевому HTML-файлі. CSS-шар - це елемент, що має абсолютне положення і може накладатися на інші елементи web-сторінки. Експорт CSS-шарів є корисним, якщо ви плануєте створювати динамічні ефекти на вашій сторінці.

Палітра "Шари" у діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв" дає вам контроль над тим, які шари верхнього рівня вашого матеріалу експортуватимуться як CSS-шари, і чи будуть експортовані шари видимими чи прихованими.

1 Клацніть на вкладці "Шари" в діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв".

2 Виберіть "Експортувати як CSS-шари".

3 Виберіть шар у спливаючому меню "Шар" і встановіть наступні параметри за потребою:

Видимий	**Створює видимий CSS-шар у кінцевому HTML-файлі.**
Схований	**Створює прихований CSS-шар у кінцевому HTML-файлі.** ***CSS-шари - це те саме, що шари GoLive. Користуючись Adobe GoLive, ви можете створювати анімацію з CSS-шарів і використовувати вбудовані дії JavaScript, аби створювати інтерактивні ефекти.***

Також див.

Огляд команди "Зберегти для Web і пристроїв" на сторінці 540

Оптимізація зображення для web на сторінці 542

Зміна оптимізація на базі маски

Ви можете змінювати налаштування оптимізації на різних ділянках (т.з. щільна оптимізація), застосовуючи маски, що дає високоякісний результат на важливих ділянках, не збільшуючи суттєво розмір файлу. Ви можете встановити щільну оптимізацію для таких налаштувань:

- Якість для зображення JPEG.
- Тремтіння для зображень GIF, PNG-8 і WBMP.
- Стискання з втратами для зображень GIF.
- Генерована таблиця кольорів для GIF і PNG-8, уподобані кольори на окремих ділянках зображання.

Щоб застосувати щільну оптимізацію, спершу створіть маску альфа-каналу або скористайтеся автоматично генерованою маскою для шарів тексту і фігур.

Білі ділянки маски (що включають текст або фігури на шарах фігур) показують ділянки зображення, що матимуть найвищий рівень якості. Чорні ділянки - найменш важливі частини зображення, що матимуть нижчу якість JPEG, або вищий рівень тремтіння і втрат для GIF-зображень. Рівень зображення сірих ділянок маски змінюється залежно від відтінку сірого. Для генерованих таблиць кольорів білі ділянки маски показують важливі ділянки зображення, тому на цих ділянках зберігається більше кольорів.

1 У діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв" клацніть на кнопці "Маска" біля параметра. Наприклад, "Якість" для JPEG-зображень або "З втратами" для GIF-зображень.

2 У діалоговому вікні, що з'явиться, виберіть маску, яку бажаєте застосувати. Усі текстові шари зображення, усі шари фігур зображення або альфа-канал. Ви можете вибрати більш, ніж одну маску.

В нижньому правому куті діалогового вікна з'являється мініатюра маски.

3 Користуйтеся бігунцями, аби змінити якість, кількість втрат, тремтіння, або введіть мінімальне та максимальне значення параметра у текстовому полі.

Білий бігунець впливає на білі ділянки маски, а чорний - на чорні. На сірі ділянки маски бігунці впливають частково, щоб переходи між ділянками не були різкими.

Примітка: *Для параметра "З втратами" вище число фактично означає сильніше стискання, на відміну від вищої якості, як у більшості інших параметрів.*

Перегляд оптимізованих зображень у web-переглядачі

Ви можете переглядати оптимізоване зображення в будь-якому встановленому в системі web-переглядачі з діалогового вікна "Зберегти для Web і пристроїв" ("Файл" > "Зберегти для Web і пристроїв"). У переглядачі зображення показується з заголовком, в якому наводиться тип файлу, розміри у пікселях, розмір файлу, характеристики стиснення та решта інформації про HTML.

- Для перегляду зображення у типовому web-переглядачі клацніть на значку переглядача внизу діалогового вікна "Зберегти для Web і пристроїв".
- Щоб вибрати інший переглядач, виберіть "Інший" у спливаючому меню переглядачів (поряд із значком переглядача).
- Щоб додати, редагувати або вилучити переглядач зі спливаючого меню переглядача, виберіть "Редагувати список" у спливаючому меню переглядача. У діалоговому вікні "Переглядачі" ви можете знайти всі переглядачі, наявні на вашому комп'ютері, і встановити типовий переглядач для перегляду вашого зображення.

Збереження файлу у e-mail

1 Відкрийте зображення у Photoshop і виберіть "Файл" > "Зберегти для Web і пристроїв"

2 Клацніть на вкладці "Оптимізовано" в діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв".

3 Виберіть "JPEG низької якості" в меню "Початкові параметри".

4 Клацніть на вкладці "Розмір зображення".

5 Переконайтеся, що вибрано "Зберігати пропорції", та введіть ширину. Для e-mail нормальний розмір - 400 пікселів. Застосовуйте менший розмір, якщо у вашого одержувача повільне з'єднання з Інтернетом.

6 Клацніть на "Записати". Введіть назву файлу і місце, куди записати файл. Переконайтеся, що в пункті "Формат" вибрано "Тільки зображення". Клацніть на "Записати".

Тепер ви можете надсилати файл. У деяких поштових програмах ви можете перетягнути файл у тіло повідомлення. В інших програмах ви можете скористатися командою "Долучити" або "Вставити".

Параметри оптимізації web-графіки

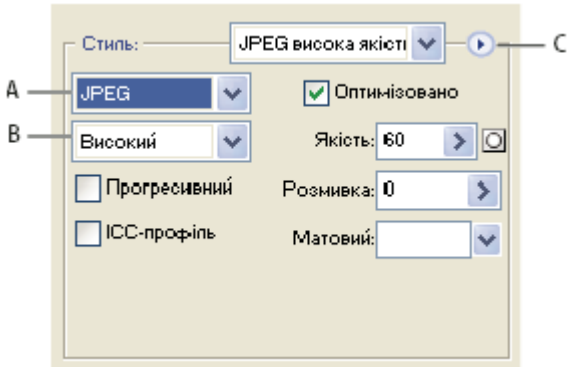
Формати web-графіки

Формати web-графіки можуть бути растровими (бітовими) або векторними. Растрові формати - GIF, JPEG, PNG і WBMP - *залежні від роздільної здатності*, себто розміри растрового зображення та, можливо, якість залежать від роздільної здатності монітора. Векторні формати - SVG і SWF - *незалежні від роздільної здатності* і можуть бути масштабовані (збільшені або зменшені) без будь-якої втрати якості зображення. Векторні формати також можуть включати растрові дані. Ви можете експортувати з вікна "Зберегти для Web і пристроїв" програми Adobe Illustrator лише у SVG і SWF.

Параметри оптимізації JPEG

JPEG є стандартним форматом для стиснення півтонових зображень, таких як світлини. Оптимізація зображення у форматі JPEG спирається на стиснення *з втратами*, що вибірково вилучає дані.

Примітка: *Оскільки дані зображення втрачаються в разі запису файлу у форматі JPEG, краще записувати початковий файл у первинному форматі (наприклад, .PSD Photoshop), якщо ви маєте намір редагувати його пізніше або створювати додаткові JPEG-версії.*



Налаштування оптимізації для JPEG
A. *Меню "Формат файлу"* ***B.*** *Меню "Якість стиснення"* ***C.*** *Меню "Оптимізувати"*

Якість Визначає рівень стиснення. Що вище налаштування якості, то більше подробиць зберігатиме алгоритм стиснення. Проте вище налаштування якості дає більший формат файлу, ніж нижче налаштування. Перегляньте оптимізоване зображення за різних налаштувань якості, щоб віднайти найліпшу рівновагу між якістю і розміром файлу.

Оптимізований Створює вдосконалений JPEG з дещо меншим розміром файлу. Оптимізований формат JPEG рекомендовано для максимального стиснення файлу, однак, деякі старі переглядачі можуть не підтримувати його.

Прогресивний Показує зображення у web-переглядачі поступово. Зображення з'являється як послідовність накладань, що дає глядачеві змогу бачити версію з малою роздільною здатністю перед тим, як завантажувати ціле зображення. Параметр "Прогресивний" потребує використання формату "Оптимізований JPEG".

Примітка: *Прогресивні JPEG потребують більше оперативної пам'яті для перегляду, і деякі переглядачі не підтримують їх.*

Розмиття Визначає величину розмиття, що застосовується до зображення. Цей параметр накладає ефект, подібний до фільтра "Розмиття за Гаусом", і дозволяє сильніше стискати файл, одержуючи менший за розміром файл. Рекомендований параметр - від 0.1 до 0.5.

ICC-профіль Зберігає ICC-профіль ілюстрації разом із файлом. Деякі переглядачі використовують ICC-профілі для корекції кольорів. Цей параметр доступний лише після того, як ви записали зображення з ICC-профілем, і недоступний для незаписаних зображень.

Матовий Визначає колір заливки для пікселів, що були прозорі у початковому зображенні. Клацніть на зразку кольору "Матовий", щоб вибрати колір на палітрі кольорів, або виберіть параметр з меню "Матовий": Піпетка (для використання кольору в полі зразку піпетки), колір переднього плану, колір тла, білий, чорний або інший (для використання палітри кольорів).

Пікселі, що були цілком прозорими на вихідному зображенні, заливаються вибраним кольором; пікселі, що були частково прозорими на вихідному зображенні, змішуються з вибраним кольором.

Також див.

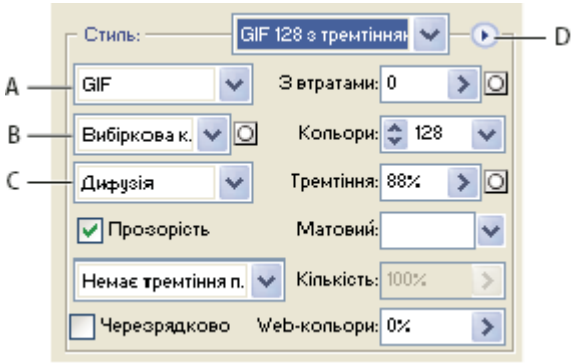
Оптимізація зображення для web на сторінці 542

Параметри оптимізації GIF та PNG-8

GIF є стандартним форматом для стиснення зображень з рівним кольором і чіткими деталями - рисунків, логотипів, ілюстрацій з текстом. Подібно до GIF формат, PNG-8 ефективно стискає ділянки суцільного кольору, зберігаючи різкі деталі.

Файли PNG-8 і GIF підтримують 8-бітний колір, тому можуть показуватися не більш ніж у 256 кольорах. Процес визначення того, які кольори використовувати, називається *індексацією*, тому зображення у форматах GIF і PNG-8 подеколи називають зображеннями з *індексованими кольорами*. Для перетворення на індексований колір Photoshop складає таблицю кольорів, в якій кольори зображення зберігаються та індексуються. Якщо колір початкового зображення не міститься у таблиці кольорів, програма або вибирає найближчий колір із таблиці, або імітує колір сполучанням наявних кольорів.

На додаток до наведених нижче параметрів ви також можете регулювати число кольорів у таблиці кольорів зображення. Дивіться Персоналізувати таблицю кольорів для зображень GIF і PNG-8 на сторінці 552.



Параметри оптимізації для GIF
A. *Меню "Формат файлу"* ***B.*** *Меню "Алгоритм редукції кольору"* ***C.*** *Меню "Алгоритм тремтіння"* ***D.*** *Меню "Оптимізувати"*

З втратами (лише GIF) Зменшує розмір файлу, вибірково відкидаючи дані. Що вищий коефіцієнт втрат, то більше даних буде відкинуто. Ви можете часто застосовувати значення втрат 5-10, а іноді й до 50 без значного погіршення зображення. Параметр "З втратами" може зменшити розмір файлу на 5-40%.

Примітка: *Не можна використовувати параметр "З втратами" одночасно з параметром "Черезрядково" або з алгоритмами "Шумове змішування" чи "Регулярне змішування".*

Метод редукції кольорів і кольори Визначає спосіб генерування таблиці кольорів і число кольорів, що мають бути у цій таблиці. Ви можете вибрати один із таких методів редукції кольорів:
• **Перцепціний** Створює власну таблицю кольорів через надання пріоритету кольорам, до яких людське око є чутливішим.

• **Вибірковий** Створює таблицю кольорів, подібну до таблиці кольорів "Перцепційний", але надає перевагу широким областям кольору та збереженню web-кольорів. Ця таблиця кольорів, як правило, дає зображення з найвищою колірною цілісністю. "Вибірковий" є типовим параметром.

• **Адаптивний** Створює власну таблицю кольорів, вибираючи кольори з домінуючого спектра зображення. Наприклад, зображення лише з зеленим та синім кольорами дає таблицю кольорів, яка головно складається з відтінків зеленого та синього. У багатьох зображеннях кольори зосереджені у певних частинах спектра.

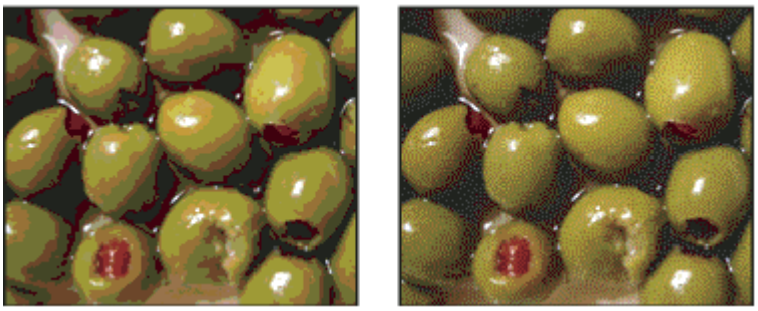
• **(Обмежуючий) Web** Застосовує стандартну таблицю з 216 кольорів, звичайну для 8-бітних палітр (256 кольорів) Windows і Mac OS. Цей параметр забезпечує незастосування тремтіння у переглядачі до кольорів, коли зображення показується у 8-бітному кольорі. (Ця палітра також зветься безпечною web-палітрою.) Застосування web-палітри може давати більші файли і рекомендоване лише тоді, коли уникнення тремтіння у переглядачі є пріоритетом.

• **Власний** Застосовує колірну палітру, що її створив або змінив користувач. Якщо ви відкриваєте наявний файл GIF чи PNG-8, він уже має власну колірну палітру.

Використовуйте палітру "Таблиця кольорів" у діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв" для персоналізації таблиці кольорів зображення.

• **Чорно-білий, градації сірого, Mac OS, Windows** Застосуйте встановлену палітру кольорів.

Метод тремтіння і тремтіння Визначає спосіб і величину програмного тремтіння кольорів. Тремтіння - це спосіб імітації кольорів, недоступних за даної системи показу кольорів вашого комп'ютера. Вищий відсоток тремтіння створює враження більшого числа кольорів і більшої деталізації зображення, але також збільшує розмір файлу. Для оптимального стиснення застосовуйте найнижчий відсоток тремтіння, що забезпечує потрібні вам деталі кольорів. Зображення з переважно суцільними кольорами можуть добре виглядати без тремтіння. Зображення з неперервними колірними переходами (зокрема градієнти кольору) можуть потребувати тремтіння, аби уникнути ефекту колірних смуг.



Зображення у форматі GIF з 0% тремтіння (ліворуч) та з 100% тремтіння (праворуч)

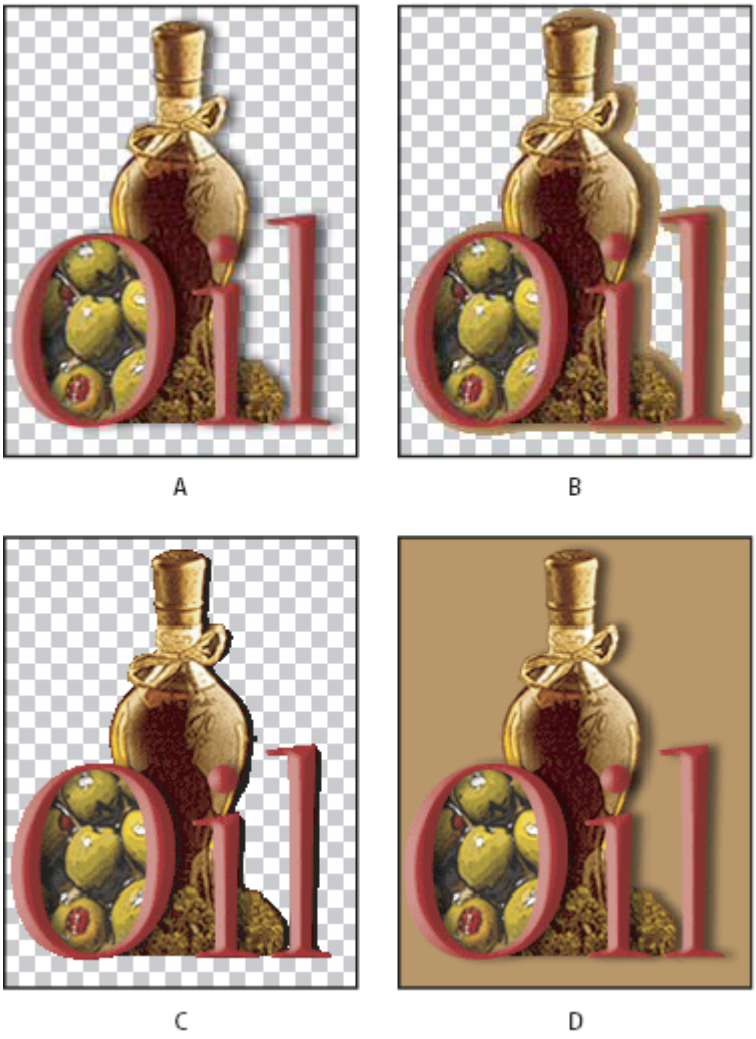
Ви можете вибрати один із таких способів тремтіння кольорів:
• **Дифузія** Застосовує випадковий шаблон, що зазвичай менш помітний, ніж регулярне змішування. Ефекти тремтіння поширюються навколо прилеглих пікселів.

• **Візерунок** Застосовує півтоновий квадратний візерунок для імітації будь-якого кольору, відсутнього в таблиці кольору.

• **Шум** Застосовує випадковий шаблон, подібний до дифузії, але без поширення шаблона навколо прилеглих пікселів. З регулярним змішуванням не виникає стиків.

Прозорість і матовість Визначає, як мають оптимізуватися прозорі пікселі зображення.

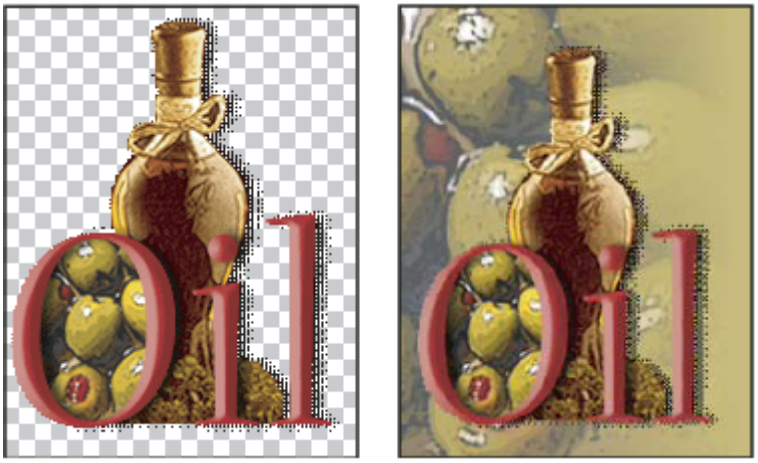
- Щоб зробити цілком прозорі пікселі прозорими і частково змішати прозорі пікселі з кольоровими, виберіть "Прозорість" і матовий колір.
- Щоб наповнити цілком прозорі пікселі кольором і частково змішати прозорі пікселі з тим самим кольором, виберіть матовий колір і вимкніть "Прозорість".
- Щоб вибрати матовий колір, клацніть на колірному зразку "Матова" і виберіть колір з палітри кольорів. Або виберіть потрібний параметр у меню "Матова": Піпетка (для використання кольору в полі зразку піпетки), колір переднього плану, колір тла, білий, чорний або інший (для використання палітри кольорів).



Приклади прозорості і матовості
A. *Вихідне зображення* ***B.*** *Вибрано прозорість із матовим кольором* ***C.*** *Вибрано прозорість без матовості* ***D.*** *Вимкнено прозорість із матовим кольором*

Тремтіння прозорості Якщо вибрано "Прозорість", ви можете вибрати спосіб тремтіння частково прозорих пікселів:

- "Без тремтіння прозорості" виключає тремтіння для частково прозорих пікселів зображення.
- "Невпорядковане змішання" застосовує випадковий шаблон, що зазвичай менш помітний, ніж регулярне змішування. Ефекти тремтіння поширюються навколо прилеглих пікселів. Якщо ви вибрали цей алгоритм, задайте відсоток тремтіння для регулювання величини тремтіння, застосованого до зображення.
- "Регулярне тремтіння прозорості" застосовує подібний до півтонового квадратний шаблон до частково прозорих пікселів.
- "Шумове змішування прозорості" застосовує випадковий шаблон, подібний до дифузії, але без поширення шаблона навколо прилеглих пікселів. З шумовим алгоритмом не виникає стиків.



Приклад регулярного тремтіння прозорості (праворуч) із застосуванням до фону web-сторінки (праворуч)

Чергувати Показує низькороздільну версію зображення у переглядачі, доки завантажується ціле зображення. Завдяки черезрядковому показові час завантаження може здаватися коротшим, до того ж глядач бачитиме, що зображення завантажується. Проте черезрядковий показ збільшує розмір файлу.

Web-кольори Визначає рівень дозволеного зсуву кольорів до найближчого еквівалента у web-палітрі (і не дозволяє тремтіння кольорів у переглядачі). Що вище значення, то більше кольорів зсувається.

Також див.

Оптимізація зображення для web на сторінці 542

Оптимізація прозорості у зображеннях GIF та PNG

Прозорість дає змогу створювати непрямокутні зображення для web. *Прозорість фону* зберігає прозорі пікселі зображення. Це дозволяє показувати фон web-сторінки крізь прозорі ділянки вашого зображення. *Матовість фону* імітує прозорість заповненням або накладанням прозорих пікселів з матовим кольором, що можуть збігатися з кольором фону web-сторінки. Матовість зображення найкраще працює, якщо колір фону web-сторінки є суцільним, і якщо ви знаєте, що це за колір.

Застосовуйте параметри "Прозорість" і "Матова" в діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв", щоб вказати, як мають оптимізуватися прозорі пікселі у зображеннях GIF та PNG.

- (GIF і PNG-8) Щоб зробити цілком прозорі пікселі прозорими і частково змішати прозорі пікселі з кольоровими, виберіть "Прозорість" і матовий колір.
- Щоб наповнити цілком прозорі пікселі кольором і частково змішати прозорі пікселі з тим самим кольором, виберіть матовий колір і вимкніть "Прозорість".
- (GIF і PNG-8) Щоб зробити всі пікселі з більш ніж 50% прозорості цілком прозорими, а всі пікселі з прозорістю 50% або менше - цілком непрозорими, виберіть "Прозорість" і "Жоден" в меню "Матова".
- (PNG-24) Щоб записати зображення з багаторівневою прозорістю (до 256 рівнів), виберіть "Прозорість". Параметр "Матова" вимкнено, бо багаторівнева прозорість дозволяє накладати зображення на будь-який колір фону.

Примітка: *У переглядачах, що не підтримують прозорість PNG-24, прозорі пікселі можуть показуватися на фоні типового кольору, наприклад, сірого.*

Щоб вибрати матовий колір, клацніть на колірному зразку "Матова" і виберіть колір з палітри кольорів. Або виберіть потрібний параметр у меню "Матова": Піпетка (для використання кольору в полі зразку піпетки), колір переднього плану, колір тла, білий, чорний або інший (для використання палітри кольорів).

Перегляд таблиці кольору для оптимізованого фрагменту

Таблиця кольорів для фрагментів з'являється у панелі "Таблиця кольорів" діалогового вікна "Зберегти для Web і пристроїв".

❖ Виділіть фрагмент, що оптимізується у форматі GIF або PNG-8. Таблиця кольорів для виділеного фрагменту з'являється у таблиці кольорів "Зберегти для Web і пристроїв".

Якщо зображення має кілька фрагментів, кольори в таблиці кольорів можуть бути різними для різних фрагментів (ви можете спочатку сполучити фрагменти, аби уникнути цього). Якщо ви виділили кілька фрагментів, у яких використовуються різні таблиці кольорів, таблиця кольорів порожня, і в її рядку стану показується повідомлення "Змішана".

Персоналізація таблиці кольорів для зображень GIF і PNG-8

Ви використовуєте таблицю кольорів в діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв" для налаштування кольорів в оптимізованих зображеннях GIF і PNG-8. Зменшення числа кольорів часто зберігає якість зображення, зменшуючи розмір файлу зображення.

Ви можете долучити або вилучити кольори з таблиці кольорів, зсунути вибрані кольори до надійних web-кольорів, зафіксувати вибрані кольори, аби уникнути їх викидання з палітри.

Сортування таблиці кольорів

Виберіть порядок сортування в меню палітри "Таблиця кольорів":

- "Без сортування" відновлює первинний порядок.
- "Сортування за колірним тоном" сортує за місцем кольору на стандартному колірному колі (у градусах від 0 до 360). Нейтральним кольорам присвоюється тон 0, і вони знаходяться з відтінками червоного.
- "Сортувати за світністю" сортує за світністю або яскравістю кольору.
- "Сортувати за популярністю" сортує кольори за частотою появи на зображенні.

Долучення нового кольору до таблиці кольорів

Ви можете долучити кольори, що були залишені поза таблицею кольорів. Долучення кольору до динамічної таблиці зсуває кольори на палітрі, що є найближчими до нового кольору. Долучення кольору до фіксованої або власної таблиці долучає додатковий колір до палітри.

1 Якщо у таблиці кольорів виділені будь-які кольори, виберіть "Зняти виділення всіх кольорів" у меню палітри "Таблиця кольорів", щоб зняти з них виділення.

2 Виберіть колір, виконавши одну з наведених нижче дій:

- Клацніть на полі "Колір піпетки" в діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв" і виберіть колір з палітри кольорів.
- Візьміть інструмент "Піпетка" в діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв" і клацніть на зображенні.

3 Зробіть одне з наведеного нижче:

- Клацніть на кнопці "Створити колір"  на таблиці кольорів.
- Виберіть "Створити колір" у меню палітри "Таблиця кольорів".
-

Щоб переключити таблицю кольорів на власну палітру, утримуйте Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), коли долучаєте новий колір.

Новий колір з'являється у таблиці кольорів разом із маленьким білим квадратом у нижньому правому куті, що показує, що колір зафіксовано. Якщо таблиця кольорів є динамічною, первинний колір показується у верхньому лівому куті, а новий - у нижньому правому.

Вибір кольорів у таблиці кольорів

Навколо виділених кольорів у таблиці кольорів з'являється біла рамка.

- Щоб вибрати колір, клацніть на цьому кольорі в таблиці кольорів.
- Щоб вибрати кілька кольорів у таблиці кольорів, натисніть Shift і клацніть на іншому кольорі. Виділяються всі кольори в рядку між першим і другим вибраними кольорами. Щоб виділити групи неприлеглих кольорів, натисніть Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) і клацніть на кожному кольорі, що його бажаєте вибрати. Меню палітри "Таблиця кольорів" також надає команди для виділення кольорів.
- Щоб виділити колір у вікні попереднього перегляду, клацніть на зображенні в ньому інструментом "Піпетка" з діалогового вікна "Зберегти для Web і пристроїв". Клацніть, утримуючи Shift, щоб виділити додаткові кольори.
- Щоб зняти виділення зі всіх кольорів, виберіть "Зняти виділення всіх кольорів" з меню палітри "Таблиця кольорів".

Зсув кольору

Ви можете змінити виділений колір у таблиці кольорів на колір з будь-яким іншим значенням RGB. Коли ви регенеруєте оптимізоване зображення, виділений колір змінюється на новий, де б він не був на зображенні.

1 Двічі клацніть на кольорі у таблиці кольорів, щоб показати типову палітру кольорів.

2 Вибрати колір

Початковий колір з'являється у верхньому лівому куті зразка кольору, а новий - у нижньому правому. Маленький квадратик в нижньому правому куті зразка кольору показує, що колір зафіксовано. Якщо ви зсуваєте колір до надійних web-кольорів, посередині зразка з'являється маленький білий ромб.

3 Щоб повернути зсунутий колір до початкового кольору, виконайте одне з наведеного нижче:

- Двічі клацніть на зразку зсунутого кольору. Початковий колір виділяється на палітрі кольорів. Клацніть на "Гаразд", щоб відновити колір.
- Щоб відновити всі зсунуті кольори в таблиці кольорів (включно зі зсунутими до web-кольорів), виберіть "Скасувати зсув всіх кольорів" в меню палітри "Таблиця кольорів".

Зсув кольорів до найближчого еквівалента у web-палітрі

Для захисту кольорів від тремтіння у переглядачі ви можете зсунути кольори до їх найближчих еквівалентів на web-палітрі. Це гарантує, що кольори уникнуть тремтіння у переглядачі в операційних системах Windows або Mac OS, здатних показувати лише 256 кольорів.

1 Виділіть один або декілька кольорів на оптимізованому зображенні або в таблиці кольорів.

2 Зробіть одне з наведеного нижче:

- Клацніть на кнопці "Зсув до web" на палітрі "Таблиця кольорів".
- Виберіть "Зсув/Скасувати зсув виділених кольорів до web-палітри" в меню палітри "Таблиця кольорів". У верхньому лівому куті зразка кольору з'являється вихідний колір, у нижньому правому - новий. Маленький білий ромб посередині зразка кольору показує, що колір є надійним web-кольором; маленький квадратик у нижньому правому куті зразка кольору показує, що цей колір є зафіксованим.

3 Щоб встановити дозволену величину зсуву, введіть значення для "Web-кольори". Що вище значення, то більше кольорів зсувається.

4 Щоб відновити кольори, зсунуті до web, виконайте одну з таких дій:

- Виберіть колір, зсунутий до web, у таблиці кольорів і клацніть на кнопці "Зсув до web" на палітрі "Таблиця кольорів".
- Щоб відновити всі кольори, зсунуті до web, у таблиці кольорів, виберіть "Скасувати зсув всіх кольорів" у меню палітри "Таблиця кольорів".

Перетворення кольорів на прозорість

Ви можете додавати прозорість до оптимізованого зображення, перетворюючи наявні кольори на прозорість.

1 Виділіть один або декілька кольорів на оптимізованому зображенні або в таблиці кольорів.

2 Зробіть одне з наведеного нижче:

- Клацніть на кнопці "Перетворити прозорість" на палітрі "Таблиця кольорів".
- Виберіть "Перетворити/Скасувати перетворення виділених кольорів на/з прозорості" в меню палітри "Таблиця кольорів".

  На половині кожного перетвореного кольору з'являється сітка прозорості. Маленький квадратик в нижньому правому куті зразка кольору показує, що колір зафіксовано.

3 Щоб відновити первинні кольори, виконайте одну з таких дій:

- Виберіть колір, що його бажаєте відновити, і клацніть на кнопці "Перетворити прозорість" або виберіть "Перетворити/Скасувати перетворення виділених кольорів на/з прозорості" в меню палітри "Таблиця кольорів".
- Щоб повернути всі кольори, перетворені на прозорість, виберіть "Відновити всі прозорі кольори".

Фіксування та вивільнення кольору

Ви можете зафіксувати виділені кольори на таблиці кольорів, щоб вони не були відкинуті, коли ряд кольорів редукується, та щоб вони уникали змішування у програмі.

Примітка: *Фіксування кольорів не впливає на змішування кольорів у переглядачі.*

1 Виділіть один або декілька кольорів у таблиці кольорів.

2 Зафіксуйте колір, виконавши одну з таких дій:

- Клацніть на кнопці "Зафіксувати".
- Виберіть "Зафіксувати/вивільнити виділені кольори" в меню палітри "Таблиця кольорів".

  В нижньому правому куті кожного зафіксованого кольору з'являється білий квадратик.

3 Вивільніть колір, виконавши одну з таких дій:

- Клацніть на кнопці "Зафіксувати".
- Виберіть "Зафіксувати/вивільнити виділені кольори" в меню палітри "Таблиця кольорів".

  Білий квадратик зникає зі зразка кольору.

Вилучення виділених кольорів

Ви можете вилучати виділені кольори з таблиці кольорів, аби зменшити розмір файлу зображення. Коли ви вилучаєте колір, ділянки оптимізованого зображення, що до цього містили цей колір, візуалізується з найближчим до нього кольором, що залишається на палітрі.

Коли ви вилучаєте колір, таблиця кольорів автоматично змінюється на палітру "Власний". Це тому що палітри "Адаптивний", "Перцепційний" та "Вибірковий" автоматично додають вилучений колір назад до палітри, коли ви знову оптимізуєте зображення - власна палітра не змінюється, коли ви повторно оптимізуєте зображення.

1 Виділіть один або декілька кольорів у таблиці кольорів.

2 Вилучіть колір, виконавши одну з таких дій:

- Клацніть на значку "Вилучити".
- Виберіть "Вилучити колір" у меню палітри "Таблиця кольорів".

Запис таблиці кольорів

Ви можете записати таблиці кольорів з оптимізованих зображень, щоб використовувати з іншими зображеннями, створеними у цій програмі. Коли ви завантажите нову таблицю кольорів в зображення, кольори в оптимізованому зображенні зміняться, відображаючи кольори нової таблиці кольорів.

1 Виберіть "Записати таблицю кольорів" в меню палітри "Таблиця кольорів".

2 Назвіть таблицю кольорів і виберіть місце, де її записати. Таблиці кольорів автоматично дається розширення .act (від Adobe Color Table).

Якщо ви бажаєте звертатися до таблиці кольорів, вибираючи параметри оптимізації для зображення GIF або PNG, запишіть її у теку Оптимізовані Кольори у теці програми Photoshop.

3 Клацніть на "Записати".

Важливо: *Коли ви перезавантажуєте таблицю, всі зсунуті кольори вивільняються і показуються як цілі зразки.*

Завантаження таблиці кольорів

1 Виберіть "Завантажити таблицю кольорів" в меню палітри "Таблиця кольорів".

2 Знайдіть файл, що містить таблицю кольорів, яку бажаєте завантажити - це або файл Adobe Color Table (.act), або Adobe Color Swatch (.aco), або файл GIF (для завантаження вбудованої таблиці кольорів).

3 Клацніть на "Відкрити".

Параметри оптимізації PNG-24

PNG-24 - зручний формат для стискання зображень із плавними переходами кольорів, проте він дає значно більші файли, ніж формат JPEG. Перевага використання PNG-24 полягає в тому, що цей формат зберігає до 256 рівнів прозорості на зображенні.

Прозорість і матовість Визначає, як мають оптимізуватися прозорі пікселі зображення. Дивіться Оптимізація прозорості у зображеннях GIF та PNG на сторінці 551.

Чергувати Показує низькороздільну версію зображення у переглядачі, доки завантажується ціле зображення. Завдяки черезрядковому показові час завантаження може здаватися коротшим, до того ж глядач бачитиме, що зображення завантажується. Проте черезрядковий показ збільшує розмір файлу.

Також див.

Оптимізація зображення для web на сторінці 542

Параметри оптимізації WBMP

WBMP - це стандартний формат для оптимізації зображень для портативних пристроїв, таких, як мобільні телефони. Формат WBMP підтримує 1-бітовий колір, себто зображення WBMP містять лише чорні й білі пікселі.

Метод тремтіння і параметри тремтіння визначають метод і величину застосовуваного тремтіння. Для оптимального стиснення застосовуйте найнижчий відсоток тремтіння, що забезпечує потрібні вам деталі.

Ви можете вибрати один із таких способів тремтіння кольорів:

Без тремтіння Не застосовує тремтіння взагалі, візуалізуючи зображення лише у чисто чорних та чисто білих пікселях.

Дифузія Застосовує випадковий шаблон, що зазвичай менш помітний, ніж регулярне змішування. Ефекти тремтіння поширюються навколо прилеглих пікселів. Якщо ви вибрали цей алгоритм, задайте відсоток тремтіння для регулювання величини тремтіння, застосованого до зображення.

Примітка: *Невпорядковане змішання може спричиняти появу помітних стиків вздовж меж фрагментів. Сполучання фрагментів розповсюджує шаблон тремтіння по всіх сполучених фрагментах, позбавляючи стиків.*

Візерунок Застосовує подібний до півтонового квадратний візерунок для визначення значення пікселів.

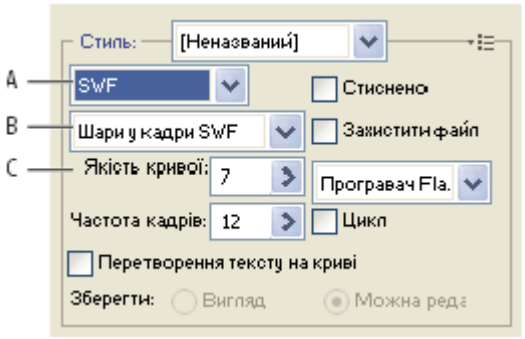
Шум Застосовує випадковий шаблон, подібний до дифузії, але без поширення шаблона навколо прилеглих пікселів. З шумовим алгоритмом не виникає стиків.

Також див.

Оптимізація зображення для web на сторінці 542

Параметри оптимізації SWF (Illustrator)

Формат файлу Adobe Flash (SWF) - це формат графіки на векторній основі для створення масштабовної компактної графіки для web. Через те, що цей формат файлу має векторну основу, ілюстрація зберігає якість за будь-якої роздільної здатності. Формат SWF є ідеальним для створення кадрів анімації, але ви можете також записувати у форматі SWF растрові зображення або суміш растрової та векторної графіки.



Налаштування оптимізації для SWF
***A.** Меню "Формат файлу" **B.** Меню "Програвач Flash" **C.** Меню "Експорт"*

Стиль Визначає попередньо сконфігурований набір параметрів, що його ви бажаєте використовувати для експорту. Ви можете створювати нові набори, встановлюючи бажані параметри, а потім вибираючи "Записати параметри" в меню панелі. (Щоб відкрити меню панелі, клацніть на трикутникові праворуч меню "Початкові параметри").

Версія програвача Flash Визначає найстарішу версію програвача Flash, що підтримуватиме експортований файл.

Тип експорту Визначає, як експортуються шари. Виберіть "Файл AI у файл SWF" для експорту ілюстрації до одного кадру. Виберіть "Шари у кадри SWF" для експорту ілюстрації на кожному шарі до окремого кадру SWF зі створенням анімаційного SWF.

***Примітка:** Виберіть "Файл AI у файл SWF", щоб зберегти відсічні маски шарів.*

Якість кривих Визначає точність кривих Безьє. Низьке число зменшує розмір експортованого файлу з невеличкою втратою якості кривих. Вище число збільшує точність відтворення кривих Безьє, але дає більший за розміром файл.

Частота кадрів Встановлює швидкість, за якої анімація програватиметься у переглядачі Flash. Цей параметр доступний лише для варіанту "Шари у кадри SWF.

Цикл Змушує анімацію програватися циклічно, а не один раз до кінця, в разі програвання у переглядачі Flash. Цей параметр доступний лише для варіанту "Шари у кадри SWF.

Зберегти вигляд Розгортає риси у заливки з формою рис і зводить будь-які режими накладання і прозорості, не підтримувані SWF.

Зберегти редагованість, якщо можливо Перетворює риси на риси SWF, наближує чи ігнорує прозорість, не підтримувану SWF.

***Примітка:** SWF підтримує лише непрозорість на рівні об'єкта.*

Скористайтеся командою "Експорт" замість "Зберегти для Web і пристроїв", щоб зберегти порядок шарів ілюстрації, експортуючи кожний шар в окремий SWF-файл. Потім ви можете імпортувати експортовані SWF-файли одночасно до Adobe Flash.

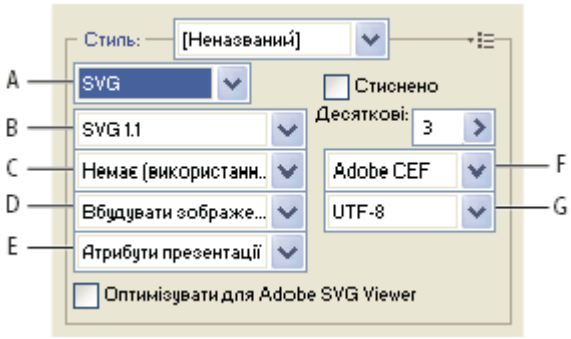
Стиснений Стискає експортований файл.

Захистити файл Захищає файл, так що його не можна імпортувати в іншу програму, окрім Flash.

Текст як контури Перетворює весь текст на контури, зберігаючи вигляд. Якщо ви маєте намір редагувати текст у Flash, не вибирайте цей варіант.

Параметри оптимізації SVG (Illustrator)

SVG - векторний формат, що описує зображення як фігури, контури, текст, фільтрові ефекти. Кінцевий файл компактний і дає високоякісну графіку для web, друку і навіть для портативних пристроїв з обмеженими ресурсами.



Налаштування оптимізації для SVG
A. *Меню "Формат файлу"* ***B.*** *Меню "Профілі SVG"* ***C.*** *Меню "Скорочення знакового складу"* ***D.*** *Меню "Розташування зображення"* ***E.*** *Меню "Властивості CSS"* ***F.*** *Меню "Тип шрифту"* ***G.*** *Меню "Кодування"*

Стиснений Створює стиснений файл SVG (SVGZ).

Профілі SVG Дає означення типу документу SVG XML для експортованого файлу.
• **SVG 1.0 та SVG 1.1** Придатний для SVG-файлів, що переглядаються на настільному комп'ютері. SVG 1.1 - повна версія специфікації SVG, підмножинами якої є SVG Tiny 1.1, SVG Tiny 1.1 Plus, SVG Tiny 1.2 та SVG Basic 1.1.

• **SVG Basic 1.1** Придатний для SVG-файлів, що переглядаються на пристроях середньої потужності, наприклад, портативних. Пам'ятайте, що не всі портативні пристрої підтримують профіль SVG Basic. Як наслідок, вибір цього варіанту не гарантує, що SVG-файл можна буде переглядати на всіх портативних пристроях. SVG Basic не підтримує непрямокутне відсікання та деякі фільтрові ефекти SVG.

• **SVG Tiny 1.1 та SVG Tiny 1.1+** Придатні для SVG-файлів, що переглядаються на малих пристроях, таких як мобільні телефони. Пам'ятайте, що не всі мобільні телефони підтримують профілі SVG Tiny та SVG Tiny Plus. Як наслідок, вибір цього варіанту не гарантує, що SVG-файл можна буде переглядати на всіх малих пристроях.

• **SVG Tiny 1,2** Придатний для SVG-файлів, що переглядаються на різноманітних пристроях від PDA і стільникових телефонів до лептопів і настільних комп'ютерів.

SVG Tiny не підтримує градієнти, прозорість, відсікання, маски, символи та фільтрові ефекти SVG. SVG Tiny Plus включає здатність відображати градієнти і прозорість, але не підтримує відсікання, маски, символи і фільтрові ефекти SVG.

Додаткові відомості про профілі SVG дивіться у специфікації на сайті World Wide Web Consortium (W3C) (www.w3.org).

Десяткові Визначає точність векторних даних у файлі SVG. Ви можете встановити значення від 1 до 7 десяткових розрядів. Вище значення відповідає більшому розмірові файлу та кращій якості зображення.

Скорочення знакового складу Контролює, які гліфи вбудовуються з SVG-файлу. Виберіть "Жоден" з меню "Скорочення знакового складу", якщо ви впевнені, що потрібні шрифти встановлено на системах кінцевих користувачів. Виберіть "Лише використані гліфи" для включення гліфів тексту, наявного у поточній ілюстрації. Решта значень (Загальна англійська, Загальна англійська + Використані гліфи, Загальна латинка + Використані гліфи, Всі гліфи) корисні, якщо текстовий вміст SVG-файлу є динамічним (таким як текст, що генерується на сервері, або текст, що утворюється через взаємодію з користувачем).

Тип шрифту Визначає, як експортуються шрифти.
• **Adobe CEF** Застосовує гінтинг для кращої візуалізації малих шрифтів. Цей тип шрифту підтримується переглядачем Adobe SVG Viewer, але може не підтримуватися іншими переглядачами SVG.

• **SVG** Не застосовує гінтингу. Цей тип шрифту підтримується всіма SVG-переглядачами.

• **Перетворити на контури** Перетворює текст на векторні контури. Застосовуйте цей варіант, аби зберегти вигляд тексту в усіх SVG-переглядачах.

Розташування зображення Визначає, чи вбудовувати, чи прив'язувати до зображення. Вбудовані зображення збільшують розмір файлу, але гарантують те, що растрові зображення не будуть втрачені.

Властивості CSS Визначає, як атрибути CSS-стилю записуються в коді SVG. Типовий метод, "Атрибути презентації", визначає властивості на найвищому рівні ієрархії, що надає найбільш універсальні можливості для окремих редагувань та перетворень. Метод "Атрибути стилю" дає змогу створювати файли якнайкраще придатні для читання, але може збільшувати розмір файлів. Виберіть цей метод, якщо код SVG використовуватиметься у трансформаціях - наприклад, трансформаціях з використанням XSLT (Extensible Stylesheet Language Transformation). Метод "Посилання на сутність" дає змогу прискорити візуалізацію і зменшити розмір SVG-файлу. Метод "Елемент стилю" використовується в разі спільного використання файлів з документами HTML. Вибираючи "Елемент стилю", ви можете потім змінити SVG-файл, щоб перенести елемент стилю у зовнішній файл таблиці стилю, на який також посилається HTML-файл, проте варіант "Елемент стилю" знижує швидкість візуалізації.

Кодування Визначає, як символи кодуватимуться у SVG-файлі. Кодування UTF (Unicode Transformation Format) підтримується всіма обробниками XML. (UTF-8 - 8-бітовий формат; UTF-16 - 16-бітовий.) Кодування ISO 8859-1 та UTF-16 не зберігає метаданих файлу.

Оптимізувати для переглядача Adobe SVG Оптимізує зображення для переглядача Adobe SVG.

Параметри експорту для web-графіки

Встановлення параметрів виводу

Параметри експорту контролюють, як HTML-файли форматуються, як називаються файли і фрагменти, як зображення тла обробляються, коли ви записуєте оптимізоване зображення. Ви встановлюєте ці параметри в діалоговому вікні "Параметри експорту".

Ви можете записати параметри експорту і застосовувати їх до інших файлів.

1 Щоб показати діалогове вікно "Параметри експорту", виконайте одну з таких дій:

- Коли ви записуєте оптимізоване зображення, виберіть "Інші" у спливаючому меню "Налаштування" у діалоговому вікні "Записати оптимізоване" або "Записати оптимізоване як".
- Виберіть "Редагувати параметри експорту" у спливаючому меню "Оптимізувати" у діалоговому вікні "Зберегти для Web і пристроїв".

2 (За потребою) Щоб показати попередньо визначені параметри виводу, виберіть цей варіант у спливаючому меню "Налаштування".

3 Редагуйте кожен набір параметрів, якщо треба. Щоб перейти до іншого набору параметрів, виберіть набір параметрів у спливаючому меню під меню "Налаштування". Або клацніть на "Далі", щоб показати наступний набір у списку меню; клацніть на "Попередній", щоб показати попередній набір.

4 (За потребою) Щоб записати налаштування виводу, встановіть потрібні параметри і клацніть на "Записати". Введіть назву файлу, виберіть розташування записуваного файлу і клацніть на "Записати".

Налаштування виводу можна записувати будь-де. Проте, якщо ви запишете файл у підтеці Optimized Output Settings у теці Photoshop або у підтеці Save For Web Settings/Output Settings у теці Illustrator, файл показуватиметься у спливаючому меню "Налаштування".

5 (За потребою) Щоб завантажити налаштування виводу, клацніть на "Завантажити", виберіть файл і клацніть на "Відкрити".

параметри виводу HTML

У наборі HTML ви можете встановити такі параметри:
Вивід XHTML Створює web-сторінки, що відповідають стандартові XHTML. Вибір "Вивід XHTML" вимикає інші параметри виводу, що суперечать цьому стандартові. Вибір цього параметра автоматично встановлює параметри "Регістр тегів" та "Регістр атрибутів".

Регістр тегів Набір тегів великими літерами.

Регістр атрибутів Набір атрибутів великими літерами

Відступ Визначає тип відступу для рядків коду: за налаштуванням табуляції програми авторської розробки, визначеним числом пропусків або без відступу.

Кінці рядків Визначає платформу для сумісності знаків кінця рядку.

Кодування Визначає типове кодування символів web-сторінок.

Включати коментарі Додає роз'яснення до коду HTML.

Завжди додавати атрибут Alt Додає атрибут ALT до елементів IMG для сумісності з офіційними стандартами доступності web.

Завжди брати атрибути в лапки Ставить лапки обабіч кожного атрибута тегу. Лапки обабіч атрибутів потрібні для сумісності з деякими старими переглядачами і для суворого дотримання стандарту HTML. Проте завжди брати атрибути в лапки не рекомендується. Лапки застосовуються, якщо треба для сумісності з більшістю переглядачів, якщо цей параметр вимкнено.

Закривати всі теги Додає заключний тег для всіх елементів HTML у файлі для відповідності XHTML.

Включати нульові поля у тег тіла Усуває типові внутрішні поля у вікні переглядача. Додає теги marginwidth, marginheight, leftmargin і topmargin з нульовими значеннями до тегу тіла.

Параметри виводу фрагментів

У наборі "Фрагменти" ви можете встановити такі параметри:
Створити таблицю Вирівнює фрагменти за допомогою таблиці HTML замість каскадної таблиці стилів.

Порожні клітини Визначає, як порожні фрагменти перетворюватимуться на клітини таблиці. Виберіть "GIF, IMG W&H", щоб використовувати 1-піксельний GIF зі значеннями ширини та висоти, заданими у тезі IMG. Виберіть "GIF, TD W&H", щоб використовувати 1-піксельний GIF зі значеннями ширини та висоти, заданими у тезі TD. Виберіть "NoWrap, TD W&H", щоб ставити нестандартний атрибут NoWrap на табличні дані, а також встановлювати значення ширини і висоти, зазначені у тезі TD.

TD W&H Визначає, коли включати атрибути ширини і висоти для даних таблиці: Завжди, Ніколи, Авто (рекомендоване налаштування).

Комірки-розділювачі Визначає, коли додавати один рядок і один стовпчик порожньої комірки-розділювача навколо генерованої таблиці: Авто (рекомендоване налаштування), Авто (Внизу), Завжди, Завжди (Внизу), Ніколи. У таблицях зі структурою, в якій межі фрагментів не вирівнюються, додавання клітинок-розділювачів може запобігти розбиттю таблиці в деяких переглядачах.

Створити CSS Створює каскадну таблицю стилів замість таблиці HTML.

Адресовані Визначає, як HTML-файли посилаються на фрагменти при використанні CSS:
• **За ID** Розташовує кожен фрагмент за стилями, що адресуються за унікальним ID.

• **Вкладені** Включає елементи стилів в означенні тегу блокового елемента <DIV>.

• **За класом** Розташовує кожен фрагмент за класами, що адресуються за унікальним ID.

Типові назви фрагментів Виберіть елементи у спливаючому меню або введіть текст у поля, щоб утворити типові назви фрагментів. Елементи включають назву документу, слово *фрагмент*, цифри чи літери, що позначають фрагменти або стани роловера, дату створення фрагменту, розділові знаки або нічого.

Налаштування виводу фону

У наборі "Фон" діалогового вікна "Параметри експорту" можна встановити такі параметри:
Переглядати документ як Виберіть зображення, якщо бажаєте, щоб на web-сторінці показувалося зображення, або суцільний колір - для фону поточного зображення. Виберіть "Фон", якщо бажаєте, щоб на web-сторінці оптимізоване зображення показувалося як розбитий на сегменти фон.

Фонове зображення Введіть розташування файлу зображення або клацніть на "Вибрати" і виберіть зображення. Файл, що його ви вказали, буде розбитий на сегменти і розміщений позаду оптимізованого зображення на web-сторінці.

Колір Клацніть на полі "Колір" і виберіть фоновий колір у палітрі кольорів, або виберіть варіант зі спливаючого меню.

Параметри експорту "Запис файлів"

У наборі "Запис файлів" діалогового вікна "Параметри експорту" можна встановити такі параметри:
Назви файлів Виберіть елементи зі спливаючого меню або введіть текст у полях, що мають сполучатися у типові імена для всіх файлів. Елементи включають назву документу, назву фрагменту, стан роловера, пусковий фрагмент, дату створення файлу, номер фрагменту, розділові знаки, розширення файлу. Деякі параметри мають значення, лише якщо файл містить фрагменти або стани роловера.

Текстові поля дозволяють вам змінити порядок і форматування частин назв файлів (наприклад, дозволяють вказати стани роловера скороченням, а не цілим словом).

Сумісність назв файлів Виберіть один або кілька варіантів, щоб зробити назви файлів сумісними з Windows (дозволяє довгі назви файлів), Mac OS та UNIX.

Помістити зображення в теку Визначає назву теки, куди записуватимуться оптимізовані зображення (доступне лише для документів, що містять кілька фрагментів).

Копіювати фонове зображення під час запису Зберігає фонове зображення, зазначене у наборі уподобань "Фон".

Включати XMP Включає будь-які метадані файлу, долучені до документу (виберіть "Файл" > "Відомості про файл", щоб переглянути або ввести метадані документу). Метадані цілком підтримуються форматом JPEG і частково - GIF і PNG.

Включати заголовок і відомості про авторські права у зображення

Ви можете долучати заголовок та інформацію про авторські права до web-сторінки, вводячи інформацію у діалоговому вікні "Відомості про файл". Інформація заголовка показується у рядку заголовка web-переглядача, якщо зображення експортується з файлом HTML. Інформація про авторські права не показується у переглядачі, проте вона долучається до HTML-файлу як коментар і до зображення як метадані.

1. Виберіть "Файл" > "Відомості про файл".
2. Щоб ввести заголовок, що з'являтиметься у рядку заголовка web-переглядача, у розділі "Опис" діалогового вікна "Відомості про файл" введіть потрібний текст у текстовому полі "Опис".
3. Щоб ввести відомості про авторські права, у розділі "Опис" діалогового вікна "Відомості про файл" введіть потрібний текст у полі "Авторські права".
4. Натисніть OK.

Глава 18: Відео та анімація

За допомогою Adobe Photoshop CS3 можна створювати анімації з можливостями ключового кадру змінюючи шари зображення для створення руху та змінювати його. Ви також можете створювати відеозображення, використовуючи один з численних стилів піксельних пропорцій. Після завершення редагування ви можете зберегти свою працю у вигляді анімованого GIF-файлу або PSD-файлу, який можна редагувати у багатьох відеопрограмах, таких як Adobe Premiere Pro CS3 чи Adobe After Effects CS3.

У Photoshop Extended ви також можете імпортувати відеофайли та послідовності зображення для їх редагування та ретушування, створювати анімації на базі часової шкали та експортувати свою роботу у вигляді формату QuickTime, анімованого GIF-файлу або послідовності зображень.

Відео та анімація у Photoshop

Про анімацію

анімація - це послідовність зображень чи *кадрів*, яка відображується з часом. Кожен кадр дещо відрізняється від попереднього, створюючи ілюзію руху або інших змін при перегляді кадрів у швидкій послідовності.

Про відео та відеошари у Photoshop Extended

Важливо: *Для роботи з відео у Photoshop Extended необхідно встановити на комп'ютері версію QuickTime 7.1 (або пізнішу версію). QuickTime можна безкоштовно завантажити із веб-сайту Apple Computer.*

Photoshop Extended можна використовувати для редагування окремих кадрів послідовності відео-файлів та файлів зображень. На додаток до використання будь-якого інструменту Photoshop для редагування та розфарбовування відео ви також можете застосовувати режими фільтрів, масок, трансформації, стилів шарів та накладання. Після редагування ви можете зберегти документ у вигляді PSD-файлу (його можна буде програвати за допомогою інших програм Adobe, таких як Premiere Pro та After Effects, або відкривати за допомогою інших програм у вигляді статичного файлу) або передати у вигляді фільму або послідовності зображення.

Примітка: *У відеофайлі можна працювати лише з візуальними зображеннями, з аудіозаписом - ні.*

Коли ви відкриваєте відеофайл чи послідовність зображень у Photoshop Extended, кадри знаходяться у *відеошарі*. На палітрі "Шари" відеошар позначений значком стрічки плівки  . Відеошари дозволяють розфарбовувати та клонувати окремі кадри, використовуючи інструменти "Щітка" та "Штамп". Подібно до роботи зі звичайними шарами ви можете створювати виділення чи застосовувати маски для обмеження правок щодо окремих площ кадру. Ви переходите з кадру на кадр, використовуючи режим часової шкали на палітрі "Анімація" (Вікно > Анімація).

Примітка: *Відеошари не будуть програватися в режимі кадру (палітра "Анімація").*

З відеошарами ви працюєте так само як зі звичайними, коригуючи режим накладання, непрозорості, розташування та стилю шару. Ви також можете групувати відеошари на палітрі "Шари". Коригуючі шари дають можливість застосовувати кольорове та тонове коригування без пошкодження відеошарів. Відеошар посилається на оригінальний файл, таким чином, правки відеошару не змінюють початкового відео чи файл послідовності зображень.

Якщо ви віддаєте перевагу редагуванню на окремому шарі, ви можете створити порожній відеошар. Порожні відеошар також дозволяють малювати анімації від руки.

Відео про роботу з відеошарами див. на www.adobe.com/go/vid0027_ua.

Також див.

Створення зображень для відео на сторінці 566

Завантажити відеодії на сторінці 570

Коригувальні шари та шари заливу на сторінці 314

Підтримувані формати відео та послідовності зображення (Photoshop Extended)

У Photoshop Extended ви можете відкривати відеофайли та послідовності зображень наступних форматів.

Відеоформат Quicktime

- MPEG-1
- MPEG-4
- MOV
- AVI
- FLV із QuickTime підтримується, якщо у вас встановлена програма Adobe Flash 8.
- Формат MPEG-2 підтримується, якщо на вашому комп'ютері встановлений кодер MPEG-2.

Формати послідовності зображення

- BMP
- DICOM
- JPEG
- OpenEXR
- PNG
- PSD
- Targa
- TIFF
- Формати Cineon та JPEG 2000 підтримуються, якщо на комп'ютері встановлені модулі.

  Для детальної інформацфї щодо модулів та їх встановлення див. також Модулі на сторінці 51.

Примітка: *У Photoshop Extended ви можете обирати декілька DICOM-файлів з одним шаром та відкривати їх у відеошарі (так само, як відкривається послідовність зображень). Дмв DICOM-файли (Photoshop Extended) на сторінці 611.*

Колірний режим та бітова глибина

Відеошари можуть мати файли у наступних колірних режимах та бітах на канал (bpc):

- Градації сірого: 8, 16, or 32 bpc
- RGB: 8, 16, or 32 bpc
- CMYK: 8 чи 16 bpc
- Lab: 8 чи 16 bpc

  Відео про роботу з відеошарами див. на www.adobe.com/go/vid0027_ua.

Перегляд палітри "Анімація"

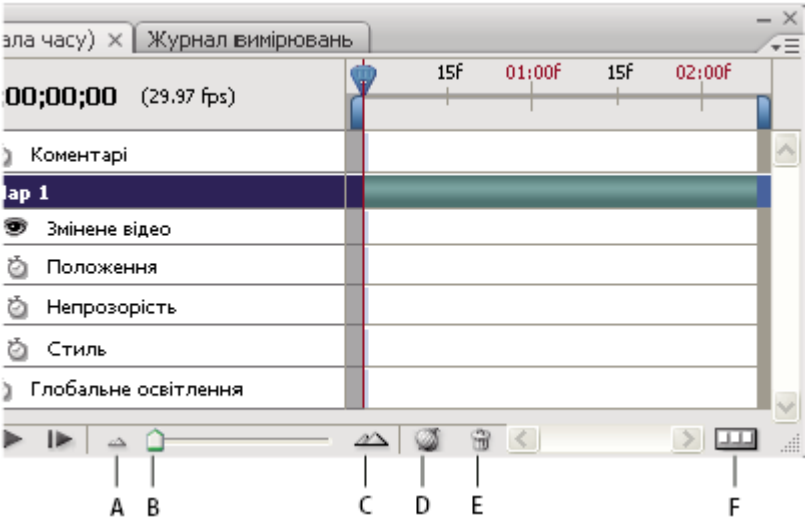
У Photoshop палітра "Анімація" (Вікно > Анімація) з'являється у режимі кадрів, відображаючи мініатюру кожного кадру анімації. Використовуйте інструменти внизу палітри для переходу з кадру на кадр, налаштування параметрів циклу, додавання та видалення кадрів, а також для перегляду анимації.

Меню палітри "Анімація" містить додаткові команди для редагування кадрів чи тривалості шкали часу, а також для конфігурування відображення палітри. Для перегляду доступних команд клацніть на значку меню палітри.



Палітра "Анімація"(режим кадру)
A. *Обирає перший кадр* ***B.*** *Обирає попередній кадр* ***C.*** *Відтворює анімацію* ***D.*** *Обирає наступний кадр* ***E.*** *Створює проміжні кадри анімації* ***F.*** *Створює дублікати виділених кадрів* ***G.*** *Вилучає виділені кадри* ***H.*** *Перетворює у режим часової шкали (лише у Photoshop Extended)* ***Ж.*** *Меню палітри "Анімація"*

У Photoshop Extended ви можете користуватися палітрою "Анімація" у режимі кадру чи часової шкали. Режим часової шкали показує час тривання та властивості анімації для шарів документу. Використовуйте інструменти внизу палітри для переходу з кадру на кадр, зменшення/збільшення відображення часу, перемикати режим кальки, видаляти ключові кадри, а також для перегляду відео. Ви можете використовувати елементи керування на самій шкалі часу для того, щоб відкоригувати час тривання кадру для шару, налаштувати ключові кадри для властивостей шару та призначити розділ відео у вигляді робочої площі.



Палітра "Анімація"(режим часової шкали)
A. *Зменшити масштаб* ***B.*** *Шкала налаштовування масштабу* ***C.*** *Збільшити масштаб* ***D.*** *Переключення режиму кальки* ***E.*** *Видалити ключові кадри* ***F.*** *Перетворити на анімацію кадру*

У режимі часової шкали палітра "Анімація" відображає кожен шар (крім заднього плану) у документі Photoshop Extended та синхронізується за допомогою палітри "Шари". Кожного разу, коли до шару додається, видаляється, переіменовується, групується, дублюється чи призначається колір, зміни оновлюються у обох палітрах.

Примітка: *Коли анімовані шари групуються у вигляді смарт-об'єкту, дані про анімацію з палітри "Анімація" зберігаються у сматр-об'єкті. Див. також Про смарт-об'єкти на сторінці 318.*

Відео про режим часової шкали див. на www.adobe.com/go/vid0023_ua.

Елементи керування режиму кадрів

У режимі кадрів палітра "Анімація" має наступні елементи керування:
Параметри циклів Налаштовує кількість разів програвання анімації, коли вона експортується у вигляді анімованого GIF-файлу.

Час затримки кадру Встановлює тривалість кадру під час програвання.

Проміжні кадри анімації Додає серію кадрів між двома існуючими кадрами, рівномірно варіюючи властивості шарів між новими кадрами.

Дублювання виділених кадрів Додає кадр до анімації шляхом дублювання обраного кадру у палітрі "Анімація".

Перетворення у анімацію часової шкали (Photoshop Extended) Перетворює анімацію кадрів у анімацію на базі часової шкали, використовуючи ключові кадри для анімації властивостей шару.

Елементи управління режиму часової шкали (Photoshop Extended)

У режимі часової шкали палітра "Анімація" має наступні функції та елементи керування:

Кешований індикатор кадрів Відображає зелену горизонтальну смугу для позначення кешованих для відтворення кадрів.

Трєк коментарів Обирайте "Редагувати тимчасовий коментар" в меню палітри для вставляння коментара у поточному часі. Кометарі зявляються у вигляді значків на треку коментарів та відображуються підказок, коли курсор наводиться на значок.

Перетворення на анімацію кадру Використовуючи ключові кадри, перетворює анімацію на базі часової шкали на анімацію кадрів.

Часовий код чи відображення номеру кадра Показує код часу чи номер кадру (в залежності від параметрів палітри) для поточного кадру.

Індикатор поточного часу Для переходу з кадру на кадр чи зміни поточного часу чи кадру перетягуйте індикатор поточного часу.

Трек глобального освітлення Відображає ключові кадри, коли ви налаштовуєте та змінюєте головний кут освітлення для таких ефектів шару як тінь, внутрішня тінь, фаска та рельєф.

Навігатори ключового кадру Кнопки зі стрілками, які знаходяться зліва від ярлику трека, переміщають індикатор поточного часу до попереднього чи наступного ключового кадру з його поточної позиції. Для довання чи видалення ключового кадру у поточному часі натисніть центральну кнопку.

Смуга тривалості кадру Визначає місце кадру у часі в рамках відео чи анімації. Для переміщення шару у інше місце в часі перетягніть смугу. Щоб вирізати (налаштувати тривалість) шар, перетягніть будь-який кінець смуги.

Змінений відеотрек Для відеошарів, відображає значок ключового кадру для кожного кадру, який був змінений. Для переходу до змінених кадрів використовуйте навігатори ключових кадрів, які знаходяться зліва від ярлика трека.

Лінійка часу Вимірює тривалість (чи номер кадру) горизонтально, відповідно до тривалості документа та частоти кадрів. (Виберіть "Параметри документа" в меню палітри, щоб змінити тривалість або частоту кадрів.) Контрольні позначки та числа зявляються вздовж лінійки та змінюються у інтервалах разом із налаштуванням масштабу часової шкали.

Секундомір зміни часу Активує або виключає кадрування зображень для властивості шару. Оберіть цей параметр для тог, щоб вставити ключовий кадр та активізувати кадрування зображень для властивості шару. Вимкніть параметр, якщо хочете видалити всі ключові кадри та деактивізувати кадрування зображень для властивості шару.

Параметри палітри "Анімація" Відкриває меню палітри "Анімація", до якого входять функції, які впливають на ключові кадри, шари, вигляд панелі, калька та параметри документів.

Індикатор робочої площі Для того, щоб відмітити окрему частину анімації або відео, які ви хочете переглянути чи експортувати, перетягніть блакитну закладку в будь-який кінець найвищого треку.

Зменшення розміру мініатюри

В палітрі "Анімація" можна змінювати розмір мініатюр, які представляють кожен кадр шару.

1 Виберіть пункт "Параметри палітри" у меню палітри "Анімація".

2 Зробіть одне з наступного:

- Виберіть параметр розміру.
- (Photoshop Extended) У режимі часової шкали оберіть пункт "Жодного" для відображення лише імен шарів.

Увімкнення одиниць виміру часу (Photoshop Extended)

У Photoshop Extended ви можете відображати шкалу часу палітри "Анімація" у будь-якій кількості кадрів чи одиниць виміру часу.

- Для того, щоб обрати одиниці виміру для відображення, оберіть пункт "Параметри палітри" у меню палітри "Анімація" та "Номер кадра" або "Часовий код".
- Для перемикання одиниць виміру натисніть відображення поточного часу в лівому верхньому кутку часової шкали, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS).

Показати або сховати властивості шарів на часовій шкалі (Photoshop Extended)

Коли у Photoshop Extended ви додаєте до документу шари, вони з'являються у вигляді треків на часовій шкалі. Для відображення властивостей шарів, які можна анімувати, розгорніть треки шарів.

❖ Щоб показати або приховати властивості шарів, натисніть трикутник, який знаходиться справа від імені шару.

Відео про режим часової шкали див. на www.adobe.com/go/vid0023_ua.

Показати або сховати шари на часовій шкалі (Photoshop Extended)

У Photoshop Extended всі шари документу з'являються у часовій шкалі за замовчуванням. Для відображення лише діапазону шарів їх необхідно спочатку налаштувати як обране.

1. В режимі часової шкали оберіть один або більше шарів у палітрі "Анімація", потім оберіть Показати > Задати обрані шари в меню палітрі "Анімація".
2. Для того, щоб визначити, які шари відображаються, оберіть пункт "Показати" в меню палітри "Анімація", потім обперіть пункт "Всі шари" або "Обрані шари".

Навігація у часовій шкалі (Photoshop Extended)

❖ За допомогою палітри "Анімація" у режимі часової шкали виконайте одну з наступних дій:

- Перетягніть індикатор поточного часу .
- Натисніть номер або розташування на лінійці часу там, де ви хочете розташувати індикатор поточного часу.
- Перетягніть відображення поточного часу (у верхньому лівому куті лінійки часу).
- Двічі клацніть по відображенню поточного часу та введіть номер кадру чи час у діалоговому вікні "Встановлення поточного часу".
- Використовуйте елементи управління програванням у палітрі "Анімація".
- Оберіть "Перейти до" в меню палітри "Анімація", а потім оберіть параметр лінійки часу.

Увімкнення режимів анімації (Photoshop Extended)

У Photoshop Extended ви можете користуватися палітрою "Анімація" у режимі анімації кадрів чи анімації на базі часової шкали. Режими кадрів показує час тривання кадру та властивості шарів анімації вашого документу Photoshop. Режим часової шкали показує час тривання кадру та властивості кадрованих шарів відео та анімацій на лінійці часу.

Перед тим як розпочати анімування, слід вибрати бажаний режим. Перемикання режимів у відктирому документі перетворює кадровану анімацію у анімацію на базі часової шкали чи навпаки.

Важливо: *Ви можете втратити деякі інтерпольовані ключові кадри при перетворенні анімації на базі часової шкали у кадровану анімацію (вигляд анімації не змінюється).*

❖ У палітрі "Анімація" виконайте будь-яку з наступних дій:

- Натисніть значок "Перетворити в кадровану анімацію" .
- Натисніть значок "Перетворити в анімацію на базі часової шкали" .
- В меню палітри "Анімація" оберіть пункт "Перетворити в кадровану анімацію" або "Перетворити в шкалу часу".

Вкажіть тривалість шкали часу та частоту кадрів (Photoshop Extended)

Коли ви працюєте у режимі часової шкали, ви можете вказувати тривалість та частоту кадрів документу, який містить у собі відео або анімацію. *Тривалість* - це загальний час відеокліпу у документі. *Частота кадрів*, або кількість кадрів за секунду (fps), як правило, визначається типом виводу, який ви створюєте: NTSC-відео має частоту кадрів 29.97 fps; PAL-відео - 25 fps; фільм - 24 fps. В залежності від системі передачі, DVD-відео може мати таку саму частоту кадрів як NTSC або PAL-відео, або частоту кадрів, яка дорівнює 23.976. Відео для CD-ROM або веб зазвичай має частоту кадрів від 10 до 15 fps.

Коли ви створюєте новий документ, тривалість часової шкали за замовчуванням дорівнює 10 секундам, а частота кадрів - 30 fps.

1 В меню палітри "Анімація" оберіть "Параметри документів".

2 Введіть або оберіть значення для тривалості та частоти кадрів.

Примітка: *Скорочення тривалості наявного відео або анімації має вплив у вигляді вирізання кадрів (або будь-якого ключового кадру) з кінця документу.*

Також див.

Налаштування робочої площі (Photoshop Extended) на сторінці 578

Створення зображень для відео

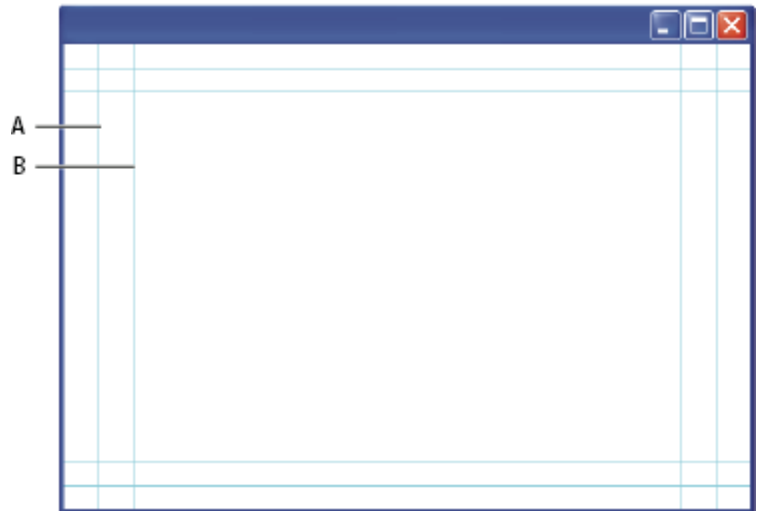
Про створення зображень для відео

Photoshop може створювати зображення різних пропорцій для того, щоб вони чітко відображалися на таких пристроях як відеомонітори. Ви можете обрати специфічни параметри відео (користуючись діалоговим вікном) для компенсації масштабування, коли останні зображення вмонтовуються у відео.

Зони безпеки

Стиль фільму & відео також створює документ з направляючими, що не друкуються, і які чітко окреслюють площі зображення безпечні для дії та назви. Використовючи параметри в меню Розмір, ви можете створювати зображення для особливих відеосистем, таких як NTSC, PAL або HDTV.

Зони безпеки корисні тоді, коли ви редагуєте для трансляції та відеокасети. Більшість споживацьких телевізорів використовують процесс, який називається каймування; через це зовнішні краї зображення обрізаються, тим самим збільшуючи його центр. Обєм каймування не постійний по всіх телевізорах. Щоб переконатися, що все вміщується у площу, яук відображають більшість телевізорів, не виводьте текст за безпечні поля назви, а всі інші важливі елементи - за поля безпечної дії.



Направляючі відеостилю розміру файлу
A. *Зона безпечної дії (зовнішній прямокутник)* ***B.*** *Зона безпечної назви (внутрішній прямокутник)*

Примітка: *Якщо ви створюєте вміст для web або CD, поля безпечної назви та дії не застосовуються до вашого проекту, тому що в даному матеріалі відображується все зображення повністю.*

Параметри перегляду

Для того, щоб допомогти вам створити зображення для відео, Photoshop має режим перегляду корекції піксельної пропорції, що відображає зображення у зазначеній пропорції. Для більш точних переглядів Photoshop також має команду переляду відео, яка дозволяє негайно переглянути роботу на пристрої відображення, наприклад, відеомоніторі. Для того, щоб скористатися цією властивістю, необхідно, щоб пристрій був підєднанийдо вашого компютера через FireWire. Див. також Перегляд документу на відеомоніторі на сторінці 597. Детальну інформацію про FireWire див. на веб-сайті Apple.

Інше

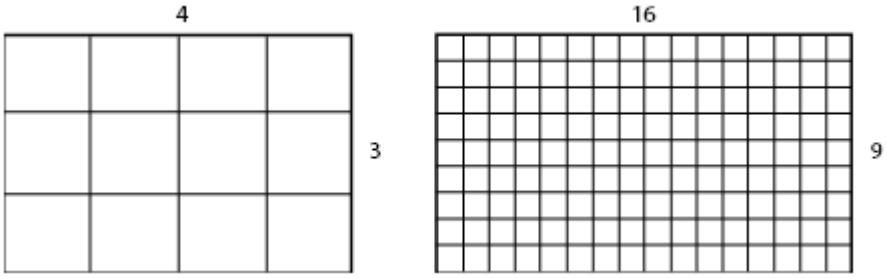
Обидві програми: Adobe After Effects та Adobe Premiere Pro - підтримують створені у Photoshop PSD-файли. Однак, якщо ви використовуєте інші програми для відео та фільмів, при створенні зображень для використання у відео до уваги слід взяти наступні деталі:

- Деякі програми редагування відео можут імпортувати окремі шари з багатошарового PSD-файлу.
- Якщо файл має прозорість, деякі програми редагування відео зберігають її.
- Якщо у файлі використовується шар-маска або декілька шарів, можливо, вам не потрібно буде зклеювати шари, але, можливо, ви захочете включити зведену копію файлу у PSD-формат для того, щоб максимізувати зворотню сумістність.

Пропорції

Пропорція визначає співвідношення широти до довжини. Відеокадри мають кадрову пропорцію, пікселі, які утворюють кадр мають піксельну пропорцію. Деякі відеокамери можуть записувати різні пропорції кадрів, а різні відеостандарти використовують різні піксельні пропорції.

Кадрова пропорція визначає співвідношення широти до довжини в розмірах зображення. Наприклад, DV NTSC має кадрову пропорцію 4:3 (або 4 широти при 3 висоти), а звичайний широкоекранний кадр має кадрову пропорцію 16:9. Багато відеокамер, які мають широкоекранний режим, можуть записувати, застосовуючи пропорцію 16:9. Багато фільмів було знято з використанням навіть більших пропорцій.

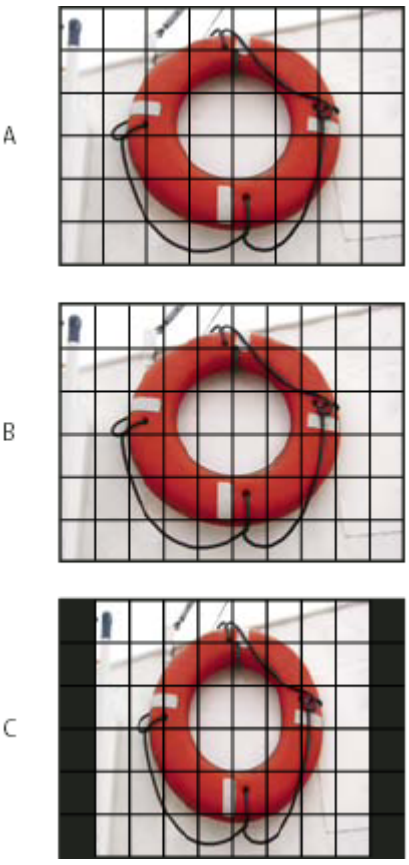


Кадрова пропорція 4:3 (зліва), ширша кадрова пропорція 16:9 (справа)

Піксельна пропорція визначає співвідношення широти до довжини кожного пікселя у кадрі. Піксельна пропорція буває різна, тому що різні відеосистеми роблять різні припущення щодо кількості пікселів, необхідних для заповнення кадру. Наприклад, багато комп'ютерних відеостандартів визначають кадр, який має пропорцію 4:3, як такий, що має 640 пікселів ширини та 480 пікселів висоти, що дає в результаті квадратні пікселі. В даному прикладі комп'ютерні відеопікселі мають піксельну пропорцію 1:1 (квадратну), в той час як DV NTSC-пікселі мають пропорцію 0.9 (неквадратну). DV-пікселі, які завжди є прямокутними, розміщені вертикально у системах, які створюють NTSC-відео, та розміщені горизонтально у системах, які створюють PAL-відео.

Якщо ви відображуєте прямокутні пікселі на моніторі для квадратних пікселів, зображення відображаються у викривленому вигляді, наприклад, кола приймають форму овалів. Тим не менше, якщо зображення відображаються на моніторі для транслювання, вони відображаються з правильними пропорціями, тому що такі монітори використовують прямокутні пікселі.

Примітка: *При копіюванні чи імпортуванні зображень у документ неквадратних пікселів Photoshop автоматично перетворює та масштабує зображення відповідно до піксельної пропорції документу. Зображення, імпортовані з Adobe Illustrator CS3, також масштабуються належним чином.*



Піксельні та кадрові пропорції
A. *Зображення із квадратними пікселями, яке має пропорцію 4:3 та яке відображається на квадратнопіксельному (компютерному) моніторі з пропорцією 4:3* ***B.*** *Зображення із квадратними пікселями, яке має пропорцію 4:3 та яке правильно зчитується монітором з неквадратними пікселями (TV) з пропорцією 4:3* ***C.*** *Зображення із квадратними пікселями, яке має пропорцію 4:3 та яке зчитується неправильно монітором з неквадратними пікселями (TV) з пропорцією 4:3*

Створення зображення для відеовикористання

1 Створити новий документ.

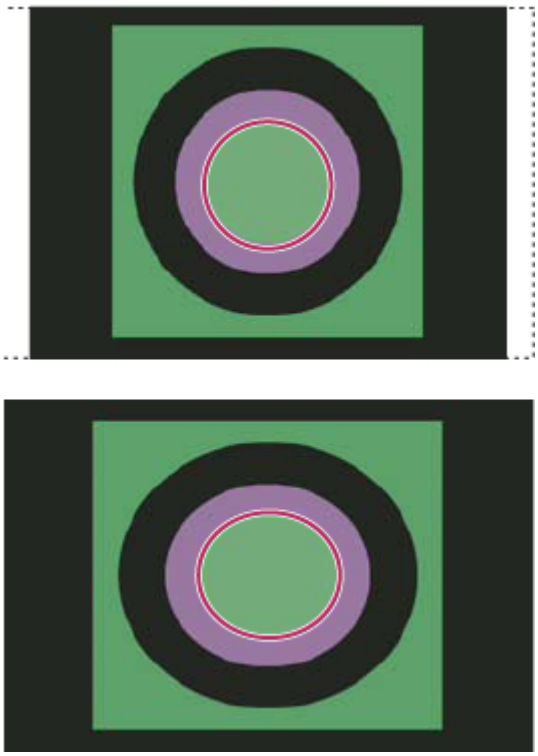
2 У меню "Початкові параметри" діалогового вікна виберіть "Стиль фільму & відео".

3 Оберіть розмір, який підходитиме для відеосистеми, на якій буде відображатися зображення.

4 Клацніть пункт "Додаткові" для визначення профілю кольору та певної піксельної пропорції.

Важливо: *За замовчуванням документ з неквадратних пікселів відкривається із задіяним коригуванням піксельної пропорції. Цей параметр масштабує зображення в такому вигляді, в якому воно відображається пристроєм вводу неквадратних пікселів (зазвичай відеомонітором).*

5 Для того, щоб переглянути, як зображення буде відображатися на комп'ютерному моніторі (квадратні пікселі), оберіть Переглянути > Корегування піксельної пропорції.



Коло у документі NTSC DV (720 x 480 пікселів), яке переглядається за допомогою компютерного монітора (квадратні пікселі) при увімкненому (зверху) та вимкненому (внизу) корегуванні піксельної пропорції

Ви можете переглядати зображення одночасно при увімкненому та вимкненому коригуванні піксельної пропорції. При відкритому зображенні з неквадратних пікселів та активованому корегуванні піксельної пропорції оберіть Вікно > Впорядкувати >Нове вікно для [імя документу]. При активному новому вікні для вимкнення коригування оберіть Переглянути >Корегування піксельної пропорції.

6 Якщо пристрій для відображення, наприклад, відеомонітор, підключений до вашого компютера через FireWire, ви можете переглянути документ з його допомогою:

- Для налаштування параметрів виводу перед переглядом документу оберіть Файл > Експорт > Перегляд відео.
- Для переглядк документу без налаштування параметрів виводу оберіть Файл > Експорт > Направити перегляд відео на пристрій.

Створюючи зображення для відео, ви можете завантажувати набір відеодій (входить до складу Photoshop), які автоматизують певні завдання, такі як масштабування зображень для того, щоб вони відповідали розмірам відеопікселів, та налаштування піксельної пропорції.

Також див.

Перегляд документу на відеомоніторі на сторінці 597

Завантажити відеодії

Для відеозображень, дії автоматизованих завдань, такі як обмеження діапазону світності та рівнів насиченості для відповідності стандартів транслювання, зміна розміру та перетворення неквадратних пікселів для використання показу слайдів DVD (NTSC та PAL, пропорції для стандартного та широкого екранів), створення альфа-каналу з усіх видимих наразі шарів, коригування площ зображень (особливо тонких ліній), які можуть спричиняти черезрядкове миготіння та створювання перекриття заголовку у цілях безпеки.

1. Виберіть пункт меню "Вікно" > "Дії" для відображення палітри "Дії".
2. Клацніть на трикутникові у верхньому правому куті для того, щоб відкрити меню палітри "Дії", та оберіть пункт "Завантажити дії".
3. У діалоговому вікні перейдіть до теки "Дії Photoshop" та виберіть файл "Відеодії.atn".
4. Натисніть "Завантажити".

Також див.

Автоматизація на сторінці 629

Налаштування піксельної пропорції

Ви можете створити власну піксельну пропорцію в існуючому документі, видалити чи відновити пропорцію, попередньо застосовану до цього документу.

Призначення піксельної пропорції існуючому документу

❖ При відкритому документі оберіть "Зображення" > Пропорція, а потім виберіть піксельну пропорцію таким чином, щоб вона була сумісною з відеоформатом, який ви використовуватимете у файлі Photoshop.

Створення власної піксельної пропорції

1. При відкритому документі оберіть "Зображення" > "Піксельна пропорція" > "Власна піксельна пропорція".
2. У діалоговому вікні "Зберегти піксельну пропорцію" введіть значення у поле "Коефіцієнт", дайте назву власній піксельній пропорції та натисніть OK.

   Нова власна піксельна пропорція з'являється у меню діалогового вікна "Піксельна пропорція" та в меню "Зображення" > "Піксельна пропорція".

Видалення власної піксельної пропорції

1. При відкритому документі оберіть "Зображення" > "Піксельна пропорція" > "Видалити піксельну пропорцію".
2. В меню діалогового вікна "Видалити піксельну пропорцію" в меню "Піксельна пропорція" оберіть елемент для видалення та натисніть "Видалити".

Відновлення піксельних пропорцій

1. При відкритому документі оберіть "Зображення" > "Піксельна пропорція" > "Відновити піксельні пропорції".
2. У діалоговому вікні виберіть щось одне:

Додати	**Заміняє поточні піксельні пропорції значеннями за замовченням плюс будь-які власні піксельні пропорції. Цей параметр корисний в тому випадку, якщо ви видалили значення за замовчуванням та хочете відносити його в меню, але в той же час хочете зберегти будь-які власні значення.**
OK	**Заміняє поточні піксельні пропорції значеннями за замовченням. Власні піксельні пропорції відкинуті.**
Скасувати	**Скасовує команду.**

Підготовка зображень для використання у After Effects

Ви можете імпортувати файл Photoshop (PSD) безпосередньо у проект After Effects з параметром збереження окремих шарів, стилів шарів, прозорих площ, шарів-масок та коригувальних шарів (зберігаючи окремі елементи анімації).

Примітка: *After Effects працює у режимі RGB-кольору. Для кращого результату працюйте в режимі RGB у Photoshop з тими файлами, які ви будете експортувати у After Effects. After Effects CS3 може перетворювати файли з CMYK на RGB. After Effects 7 та більш ранні версії не можуть перетворювати файли з CMYK на RGB.*
Перед експортуванням файлу Photoshop, який містить шари, для використання у After Effects виконайте наступні дії для того, щоб зменшити час перегляду та візуалізації, а також щоб уникнути проблем із імпортуванням та оновленням шарів Photoshop.

- Упорядкуйте шари та дайте їм назву. Якщо ви змінюєте імя шару чи видаляєте шар у документі Photoshop після імпортування у After Effects, After Effects не зможе відшукати переіменований або видалений файл. Панель "Проект" After Effects реєструє цей шар як такий, що відсутній. (Ви також можете згрупувати шари у смарт-об'єкти. Наприклад: Якщо ви використали набір шарів для того, щоб створити об'єкт на передньому плані та набір шарів для фону, ви можете згрупувати їх як один смарт-об'єкт та просто анімувати їх таким чином, щоб один з'являвся перед іншим).
- Переконайтесь, що імена шарів не повторюються. Дубльовані імена шарів можуть створювати плутанину.
- У діалоговому вікні в параметрах "Обробка файлів" у меню "Максимально збільшити сумісність PSD- та PSB-файлів" оберіть пункт "Завжди".
- У діалоговому вікні "Новий документ" застосуйте прийнятний розмір у пікселях для відео та фільмів.
- Проведіть необхідну корекцію кольорів, масштабування, кадрування чи інші редагування у Photoshop таким чином, щоб After Effects не потрібно було виконувати додаткову обробку зображення. (Ви також можете застосувати колірний профіль до зображення, яке відповідає призначеному типу тип виведення, такому як Rec. 601 NTSC або Rec. 709. After Effects може зчитувати вбудовані колірні профілі та, відповідно, інтерпретувати кольори зображення. Детальнішу інформацію про колірні профілі див. у розділі Робота з колірними профілями на сторінці 142

Імпортування відеофайлів та послідовностей зображення (Photoshop Extended)

Відкриття або імпортування відеофайлу (Photoshop Extended)

У Photoshop Extended ви можете безпосередньо відкрити відеофайл або додати відео до відкритого документу. При імпортуварнні відео посилання на кадри зображень знаходяться у відеошарі.

1 Зробіть одне з наступного:

- Щоб відкрити відеофайл, виберіть "Файл" > "Відкрити".
- Для імпотрування відео у відкритий документ виберіть "Щар" > "Відеошари" > Створити відеошар з файлу.

2 У діалоговому вікні "Відкрити", для "Файли типу" (Windows) або "Увімкнути" (Mac OS), виберіть пункт "Всі придатні до читання документи" або "Фільм QuickTime".

3 Виберіть відеофайл та натисніть "Відкрити".

Ви також можете відкривати відео безпосередньо з Bridge: виберіть відеофайл, потім оберіть "Файл" > "Відкрити за допомогою" > "Adobe Photoshop CS3".

Також див.

Підтримувані формати відео та послідовності зображення (Photoshop Extended) на сторінці 562

Про відсутні та невідповідні колірні профілі на сторінці 148

Імпортування послідовностей зображення (Photoshop Extended)

Коли ви імпортуєте теку чи файли послідовних зображень, кожне зображення перетворюється на кадр у відеошарі.

1 Переконайтеся, що файли зі зображенням знаходяться в однії теці та послідовно названі.

В теці повинні міститися лише ті зображення, які ви хочете використати в якості кадрів. В результаті анімація буде більш вдалою, якщо всі файли матимуть однакові розміри у пікселях. Для того, щоб розташувати кадри для анімації у правильному порядку, називайте їх згідно алфавітного порядку або нумерації. Наприклад, *ім'я файлу001*, *ім'я файлу002*, *і'мя файлу003* і т.д.

2 Зробіть одне з наступного:

- Щоб безпосередньо відкрити послідовність зображень, виберіть "Файл" > "Відкрити".
- Для імпотрування послідовності зображень у відкритий документ виберіть "Щар" > "Відеошари" > Створити відеошар з файлу.

3 У діалоговому вікні "Відкрити" перейдіть до теки, яка містить файли з послідовними зображеннями.

4 Виберіть один файл, виберіть параметр "Послідовність зображень" та натисніть "Відкрити".

Примітка: *Вибір більше, ніж одного файлу у послідовності зображень відключає параметр "Послідовність зображень".*

Відео про роботу з послідовностями зображень див. на www.adobe.com/go/vid0026_ua.

Також див.

Підтримувані формати відео та послідовності зображення (Photoshop Extended) на сторінці 562

Розміщення відео або послідовності зображень (Photoshop Extended)

Використовуйте команду "Помістити", для трансормації відео або послідовності зображень при імпортуванні документу. Після розміщення відеокадри зберігаються в смарт-об'єкті. Якщо відео зберігається у смарт-обєкті, ви можете переходити від кадру до кадру, використовуючи палітру "Анімація" та також застосовувати смарт-фільтри.

Примітка: *Ви не можете розфарбовувати або клонувати безпосередньо на відеокадрах, які зберігаються смарт-об'єктом. Однак, ви можете додавати порожній відеошар поверх смарт-обєкту та розфарбовувати на порожніх кадрах. Для розфарбовування на порожніх кадрах ви також можете використати інструмент "Клонування" разом із параметром "Зразки всіх шарів". Таким чином, ви можете використовувати відео у смарт-обєкті у вигляді джерела клонування.*

1 При відкритому документі оберіть "Файл" > "Помістити".

2 У діалоговому вікні "Помістити" виконайте одну з наступних дій:

- Виберіть відеофайл та натисніть "Помістити".
- Виберіть одну послідовність зображень, виберіть параметр "Послідовність зображень" та натисніть "Помістити".

Примітка: *Переконайтеся, що файли з послідовністю зображень знаходяться в однії теці.*

3 (За потребою) Використовуйте контрольні точки для масштабування, повороту, переміщення чи деформації імпортованого вмісту.

4 Для розташування файлу натисніть кнопку "Підтвердити трансформацію" ✓ у рядку параметрів.

Ви також можете переміщати відео безпосередньо з Adobe Bridge CS3. Виберіть відеофайл та оберіть "Файл" > "Помістити" > "у Photoshop".

Також див.

Про смарт-об'єкти на сторінці 318

Трансоффмування відеошарів (Photoshop Extended) на сторінці 577

Про смарт-фільтри на сторінці 320

Створення нових відеошарів на сторінці 577

Перезавантажити уривок у відеошар (Photoshop Extended)

Якщо вихідний файл для відеошару модифікований у іншу програму, як правило, Photoshop Extended перезавантажує та оновлює уривок, коли ви відкриваєте документ, в якому знаходиться відеошар із посиланням на змінений вихідний файл. Якщо документ відкритий, а вихідний файл було змінено, скористайтеся командою "Перезавантажити кадр" на палітрі "Анімація" для перезавантаження та оновлення поточного кадру. Переміщення по відеошарам з використанням кнопки "Попередній/Наступний кадр" чи "Відтворити" також повинно перезавантажувати та оновлювати уривок.

Замінити уривок у відеошарі (Photoshop Extended)

Photoshop Extended намагається утримувати посилання між відеофайлом та відеошаром навіть тоді, коли ви змінюєте чи переміщаєте відеоуривок за межі Photoshop. Якщо з якихось причин посилання між відеошаром та вихідним файлом, на який відбувається посилання, руйнується, команда "Замінити уривок" дає змогу відновити зв'язок між відеошаром та вихідним відеофайлом. За допомогою команди "Замінити уривок" також можна заміняти відео чи кадри послідовності зображень у відеошарі на кадри з іншого джерела відео чи послідовності зображень.

Photoshop намагається утримувати звязок між відеошаром та вихідним файлом, навіть тоді, коли ви переміщаєте чи переіменовуєте джерело відео. Однак, якщо переміщення, переіменування чи видалення файлу джерела відео руйнує звязок між ним та відеошаром, на шарі на палітрі "Шари" з'являється значок попередження  . Ви можете скористатися командою "Замінити уривок" для відновлення зв'язку між відеошаром та вихідним файлом.

1. На палітрі "Анімація" або "Шари" оберіть відеошар, для якого ви хочете відновити звязок із вихідним файлом або перемістити вміст.
2. Оберіть "Шар" > "Відеошари" > "Замінити уривок".
3. У діалоговому вікні "Відкрити" виберіть відео або файл послідовності зображень та клацніть "Відкрити".

Інтерпретація відеоуривку (Photoshop Extended)

Інтерпретувати відеоуривок (Photoshop Extended)

Ви можете вказати, як Photoshop Extended інтерпретує альфа-канал та частоту кадрів відкритого чи завантаженого відео.

1. На палітрі "Анімація" або "Шари" оберіть відеошар для інтерпретації.
2. Оберіть "Шар" > "Відеошари" > "Інтерпретувати уривок".
3. У вікні "Інтерпретувати уривок" виконайте одну з наступних дій:

- Для визначення інтерпретації альфа-каналу у відеошарі оберіть параметр "Альфа-канал". Уривок повинен мати альфа-канал для того, щоб цей параметр був доступним. Якщо обрано "Помножено-матовий", ви можете вказати матовий колір, яким помножені канали.
- Для визначення кількості відеокадрів, які програватимуться за секунду, введіть частоту кадрів.

- Для управління кольором кадрів чи зображень у відеошарі оберіть профіль в меню "Колірний профіль".

Інтерпетація альфа-каналу у відео та послідовностях зображення (Photoshop Extended)

Послідовності відео та зображень з альфа-каналами можуть бути прямими та помноженими. Якщо ви працюєте із послідовностями відео чи зображень, які містять альфа-канали, для того, щоб отримати бажані результати, важливо вказати, як Photoshop Extended інтерпретує альфа-канал. Якщо помножене відео або зображення знаходяться в документі, який має певні фонові кольори, існує вірогідність того, що ви отримаєте небажані прояви або ореоли. Ви можете вказати матовий колір, щоб напівпрозорі пікселі сполучалися (перемножалися) із фоном без виникнення ореолів.
Ігнорувати Ігнорує альфа-канал у відео.

Прямий - нематований Інтерпретує альфа-канал як прямий альфа. Якщо програма, яку ви використовуєте для створення відео, не перемножує альфа-канал, оберіть цей параметр.

Помноженій-Матовий Інтерпретує альфа-канал як перемножений з чорним, білим або іншим кольором. В разі необхідності натисніть зразок кольору у вікні "Уривок" для того, щоб відкрити палітру кольорів Adobe для визначення матового кольору.



Альфа-канал перемножений з матовим білим кольором

Розфарбовування кадрів у відеошарах (Photoshop Extended)

Розфарбувати кадри у відеошарах (Photoshop Extended)

Ви можете редагувати чи розфарбовувати окремі відеокадри для створення анімації, додавати вміст або видаляти небажані деталі. На додаток до використання інструменту "Щітка" ви можете розфорбовувати з допомогою інструментів "Штамп", Візерунковий штамп", "Пензель, що відновлює" або "Точковий пензель відновлення". Ви також можете редагувати відеокадри з допомогою інструменту "Латка".

Примітка: *Розфарбовування (чи використання будь-якого іншого інструменту) на відеокадрах часто називають покадровою обробкою; хоча традиційно покадрова обробка включає в себе трасування живих зображень кадр-за-кадром для використання в анімації.*

1 На палітрі "Анімація" чи "Шари" оберіть відеошар.

2 Перемістіть індикатор поточного часу до відеокадру, який хочете відредагувати.

3 (За потребою) Якщо ви хочете редагувати на окремому шарі, оберіть "Шари" > "Відеошари" > "Створити порожній відеошар".

4 Оберіть інструмент "Щітка", якщо хочете використати та застосувати редагування до кадру.

Розфарбовування відеошарів є неруйнівним. Для анулювання змінених пікселів на певному кадрі чи відеошарі виберіть команду "Відновити кадр" чи "Відновити всі кадри". Щоб вкл/викл видимість змінених відеошарів, оберіть команду "Сховати змінене відео" (або натисніть на хзначок у вигляді ока, який знаходиться на часовій шкалі поряд із зміненим відеотреком).

Відео про клонування можна знайти на www.adobe.com/go/vid0025_ua.

Відео про роботу з відеошарами див. на www.adobe.com/go/vid0027_ua.

Також див.

Малювання інструментами "Пензель" та "Олівець" на сторінці 333

Ретушування та лагодження зображень на сторінці 198

Відновлення кадрів у відеошарах (Photoshop Extended) на сторінці 576

Створення анімацій від руки (Photoshop Extended) на сторінці 593

Клонування вмісту у кадрах відео та анімації (Photoshop Extended)

У Photoshop Extended можна використовувати інструменти "Штамп" та "Пензель, що відновлює", щоб заретушувати або створити дублікати об'єктів у кадрах відео або анімації. Використовуйте "Штамп" для вмісту *зразку* з однієї частини кадру (*джерело*) та намалюйте його над іншою частиною того самого або іншого кадру (*ціль*). Також можна використовувати окремий документ як джерело "за зразком" замість кадру. "Пензель, що відновлює" включає параметри для накладання вмісту зразку та цільового кадру.

Примітка: *Ви також можете клонувати вміст за допомогою інструментів "Точковий пензель відновлення" та "Латка". Однак інструменти "Штамп" та "Пензель, що відновлює" дозволяють зберігати до п'яти зразків на палітрі "Клонувати джерело" та налаштовувати параметри накладання, масштабування та зсув кадру.*

Після того як ви виконали вибірку вмісту з кадру та розмалювали, а потім перемістили до іншого кадру, кадр джерела зміниться відносно кадру, з якого ви робили вибірку з самого початку. Можна заблокувати кадр джерела, з якого ви робили першу вибірку, або ввести значення зсуву кадру, щоб змінити джерело до іншого кадру, відносно кадру, з якого ви робили вибірку з самого початку.

Відео про клонування можна знайти на www.adobe.com/go/vid0025_ua.

Також див.

Ретушування інструментом "Клонуючий штамп" на сторінці 198

Ретушування інструментом "Пензель, що відновлює" на сторінці 201

Зазначення джерел зразків для клонування та відновлення на сторінці 200

Створення нових відеошарів на сторінці 577

Клонування вмісту відео та анімації

1. Виберіть інструмент "Штамп" або "Пензель, що відновлює", а потім налаштуйте необхідні параметри для інструменту.
2. Зробіть одне з наступного:

- На палітрі "Шари" або "Анімація" виділіть відеошар, а потім перемістіть індикатор поточного часу на кадр, з якого необхідно зробити вибірку.
- Відкрийте зображення, у якому потрібно здійснювати вибірку.

3. Перемістіть курсор на відкритому зображенні або кадрі та, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть, щоб встановити точку вибірки.
4. Щоб налаштувати додаткові точки вибірки, натисніть на кнопку джерела кожного клону на палітрі "Клонувати джерело".
5. Виділіть цільовий відеошар та перемістіть індикатор поточного часу на кадр,який необхідно розмалювати.

Якщо необхідно малювати на окремому шарі, ви можете додати порожній відеошар. Впевніться, що ви обрали підходящий параметр "Зразок" для клонування вмісту на порожній відеошар.

6. Якщо ви налаштували декілька точок вибірки, виділіть джерело, яке необхідно використати, на палітрі "Клонувати джерело".

7 На палітрі "Клонувати джерело" виконайте одну з наступних дій:

- Для масштабування або повороту джерела, яке ви клонуєте, введіть значення для W (ширини) або H (висоти) чи поворот у градусах .
- Щоб показати накладання джерела, яке ви клонуєте, виділіть "Показати накладання" та вкажіть параметри накладання.

Щоб тимчасово показати накладання джерела клону, застосовуйте Shift + Option (Windows) або Shift + Alt (Mac OS). Щоб перемістити накладання джерела у необхідне положення/зсув, перетягніть, утримуючи Shift + Option (Windows) або Shift + Alt (Mac OS). Більш детальні відомості про комбінації клавіш див. у Комбінації клавіш на сторінці 649.

8 Перетягніть область кадру, яку бажаєте замалювати.

Розфарбовування відеошарів є неруйнівним. Ви можете обрати команду "Відновити кадр" або "Відновити усі кадри", щоб анулювати змінені пікселі на конкретному кадрі або відеошарі.

Зміна зсуву кадру для клонування або відновлення

❖ На палітрі "Клонувати джерело":

- Щоб завжди малювати за допомогою одного й того самого кадру, з якого ви початково робили вибірку, виділіть "Заблокувати кадр".
- Щоб малювати, використовуючи конкретний кадр відносно кадру, з якого ви початково робили вибірку, введіть кількість кадрів у вікні "Зсув кадру". Якщо кадр, який необхідно використати, знаходиться після кадру, з якого ви початково робили вибірку, введіть додатне значення. Якщо кадр, який необхідно використати, знаходиться перед кадром, з якого ви початково робили вибірку, введіть від'ємне значення.

Відновлення кадрів у відеошарах (Photoshop Extended)

Ви можете анулювати редагування, які були здійснені у відеошарах кадру та порожніх відеошарах.

❖ На палітри "Анімація" виділіть відеошар та виконайте одне з наступного:

- Щоб відновити конкретний кадр, перемістіть індикатор поточного часу на відеокадр та оберіть "Шар > Відеошари > Відновити кадр".
- Щоб відновити усі кадри у відеошарі або порожньому відеошарі, оберіть "Шар > Відеошари > Відновити усі кадри".

Керування кольором у відеошарах (Photoshop Extended)

У Photoshop Extended можна малювати на відеошарах за допомогою інструментів, наприклад, інструменту "Щітка" або "Клонуючий штамп". Якщо для відеошару не призначений колірний профіль, ці піксельні редагування зберігаються за допомогою колірного простору файлу документу, а відзнятий відеоматеріал залишається незмінним. Якщо колірний простір імпортованого відзнятого матеріалу відрізняється від колірного простору документу Photoshop, вам може знадобитися внесення коригувань. Наприклад, відеофільм зі стандартною чіткістю може бути в 601 NTSC, тоді як документ Photoshop Extended - у Adobe RGB. Кольори кінцевого експортованого відео або документу можуть відрізнятися від кольорів, на які ви очікуєте, через незбіг колірного простору.

Перед тим, як витратити багато часу на малювання або редагування відеошарів, протестуйте повні робочі процеси, щоб зрозуміти потреби керування кольором та знайти підхід, що найкращим чином спрацьовує для ваших робочих процесів.

Часто ви можете вирішувати незбіг шляхом призначення колірного профілю для документу, що відповідає імпортованому відзнятому матеріалу та залишаючи відеошар без керування. Наприклад, за допомогою відео зі стандартною чіткістю ви можете залишити відеошар без керування та призначити для документу SDTV (Rec. 601 NTSC) колірний профіль. У такому випадку пікселі імпортованого кадру зберігаються прямо у відеошар без перетворення кольорів.

Навпаки, ви можете призначати колірний профіль документу для відеошару за допомогою параметру "Перетворити змінений вміст кадру" ("Шари > Відеошари > Інтерпретувати відзнятий матеріал"). Цей параметр перетворює редагування до колірного простору документу, але не перетворює кольори кадрів відео.

Примітка: *Уникайте використання профілю NTSC (1953); він базується на обладнанні, що більше не використовується.*

Команда "Перетворити на профіль" ("Правка > Перетворити на профіль") також перетворює усі піксельні редагування на колірний простір документу. Однак використання команди "Призначити профіль" ("Правка > Призначити профіль") не перетворює редагування пікселів на відеошар. Використовуйте команду "Призначити профіль" з обережністю, особливо, коли ви намалювали або відредагували кадри відео. Якщо відеошар має колірний профіль, застосування команди "Призначити профіль" до документу може спричинити незбіг колірного простору між редагуваннями пікселів та імпортованими кадрами.

Деякі комбінації відзнятого відеоматеріалу та колірних просторів документу потребують перетворення кольорів:

- Фільм у градаціях сірого у документі режиму RGB, CMYK або Lab потребує перетворення кольорів.
- Використання відзнятого матеріалу з 8 bpc та 16 bpc у документі з 32 bpc потребує перетворення кольорів.

Також див.

Розуміння керування кольором на сторінці 130

Призначення або вилучення колірного профілю на сторінці 145

Перетворення кольорів документу в інший профіль на сторінці 146

Редагування відео та шарів анімації (Photoshop Extended)

Трансофрмування відеошарів (Photoshop Extended)

Можна трансформувати відеошар, коли ви трансформуєте будь-який інший шар у Photoshop. Якщо кадри відео були трансформовані, вони містяться у Смарт-об'єкті.

1 На палітрі "Анімація" чи "Шари" оберіть відеошар.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Правка > Вільне трансформування", а потім використайте рукоятки у вікні документу для трансформації відео.
- Оберіть "Правка > Трансформувати", а потім виберіть конкретну трансформацію у підменю

Також див.

Трансформування об'єктів на сторінці 218

Про смарт-об'єкти на сторінці 318

Створення нових відеошарів

Ви можете створювати нові відеошари шляхом додавання файлу відео як новий шар або створення порожнього шару.

Також див.

Імпортування відеофайлів та послідовностей зображення (Photoshop Extended) на сторінці 571

Розміщення відео або послідовності зображень (Photoshop Extended) на сторінці 572

Замінити уривок у відеошарі (Photoshop Extended) на сторінці 573

Відкриття файлу відео

❖ Виберіть "Файл > Відкрити", виберіть файл відео і натисніть "Відкрити".

Відео з'явиться на відеошарі в новому документі.

Додавання файлу відео як нового відеошару

1 Для активного документу впевніться, що палітра "Анімація" відображається у режимі часової шкали.

2 Оберіть "Шар > Відеошари > Новий відеошар з файлу".

3 Виберіть файл відео або послідовність зображення та натисніть "Відкрити".

Додавання порожнього відеошару

1 Для активного документу впевніться, що палітра "Анімація" відображається у режимі часової шкали.

2 Оберіть "Шар > Відеошари > Створити порожній відеошар".

Налаштування робочої площі (Photoshop Extended)

1 На палітрі "Анімація" виконайте одне з наступного, щоб налаштувати тривалість відео або анімації, яку необхідно експортувати або переглянути:

- Перетягніть кінці горизонтальної смуги робочої області.
- Перемістіть індикатор поточного часу на час або необхідний кадр. З меню палітри "Анімація" оберіть "Задати початок робочої області" або "Задати кінець робочої області".

2 (Додатково) Щоб видалити частини часової шкали не у робочій області, оберіть з меню палітри "Анімація" "Обрізати документ за межами робочої області".

Також див.

Вкажіть тривалість шкали часу та частоту кадрів (Photoshop Extended) на сторінці 566

Зазначення появи шару у відео або анімації (Photoshop Extended)

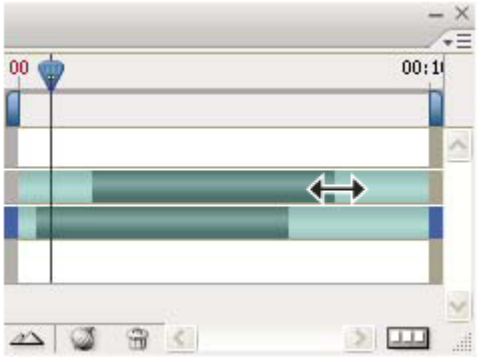
Можна використовувати різні методи для зазначення того, коли шар з'являтиметься у відео або анімації. Наприклад, можна обрізати (приховати) кадри на початку або у кінці шару. Це змінює початковий та кінцевий пункти шару у відео чи анімації. (Перший кадр, що з'явиться, називається внутрішнім пунктом, а останній - зовнішнім.) Можна перетягувати горизонтальну смугу тривалості усього шару на іншу частину часової шкали.

1 На палітрі "Анімація" виділіть шар.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб пункти шару "Внутрішній" та "Зовнішній", перетягніть початок та кінець горизонтальної смуги тривалості шару.
- Перетягніть горизонтальну смугу тривалості шару до розділу часової шкали, на якому необхідно, щоб з'явився шар.

Примітка: *Для кращих результатів перетягніть горизонтальну смуги тривалості шару після обрізання смуги.*



Шари (у режимі часової шкали) з виділеною горизонтальною смугою тривалості шару для перетягування

- Перемістіть індикатор поточного часу на кадр, який повинен бути новим внутрішнім або зовнішнім пунктом, та у меню палітри "Анімація" оберіть "Обрізати початок шару за поточним моментом часу" або "Обрізати кінець шару за поточним моментом часу".

  Це скорочує тривалість шару шляхом приховання кадрів між індикатором поточного часу та початком чи кінцем шару. (Повторне розширення кінців горизонтальної смуги тривалості шару відновлює приховані кадри.)
- Використовуйте ключові кадри для зміни непрозорості шару в зазначений час або кадр.

Примітка: *Для видалення відзнятого матеріалу у одному або декількох незаблокованих шарах використовуйте команду "Підняти робочу область". Для видалення зазначеної тривалості від усіх відео- або анімованих шарів, використовуйте команду "Розкрити робочу область".*

Видалення відзнятого матеріалу з шару (Photoshop Extended)

Ви можете вилучити уривок на початку або в кінці відео- або анімаційного шару.

Коли ви вирізаєте уривок, його можна відновити шляхом довитягування кінців смуги тривалості кадру.

1. На панелі "Анімація" або "Шари" виділіть шар, який бажаєте відредагувати.
2. Перемістіть поточний індикатор часу на кадр (або час), який ви хочете бачити в якості нової внутрішньої або зовнішньої точки.
3. Виберіть у меню панелі "Анімація" один з наступних параметрів:

Перемістити внутрішню точку шару в поточний момент часу	**Назавжди переміщає розділ з початку шару на індикатор поточного часу.**
Перемістити зовнішню точку шару в поточний момент часу	**Назавжди переміщає розділ з індикатору поточного часу в кінець шару.**
Обрізати початок шару за поточним моментом часу	**Тимчасово переміщає (ховає) розділ з індикатору поточного часу на початок шару.**
Обрізати кінець шару за поточним моментом часу	**Тимчасово переміщає (ховає) розділ з індикатору поточного часу в кінець шару.**

Примітка: *Для видалення уривку в одному чи більше незаблокованих шарах ви також можете скористатися командою "Підняти робочу площу" або командою "Видалити робочу площу" для видалення певної тривалості в усіх шарах відео чи анімації.*

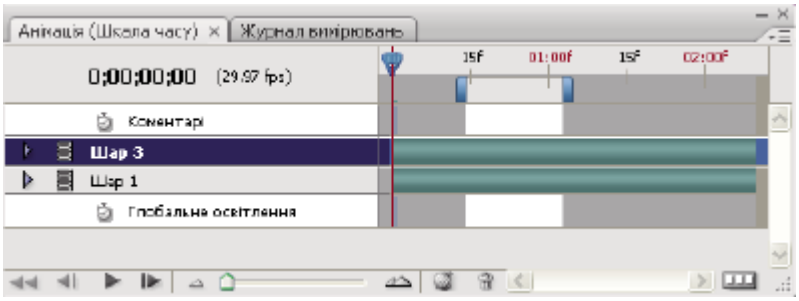
Піднімання робочої площі (Photoshop Extended)

Розділ уривку в обраних шарах може бути видалений, але при цьому він залишає зазор тривалість якого дорівнює тривалості видаленого розділу.

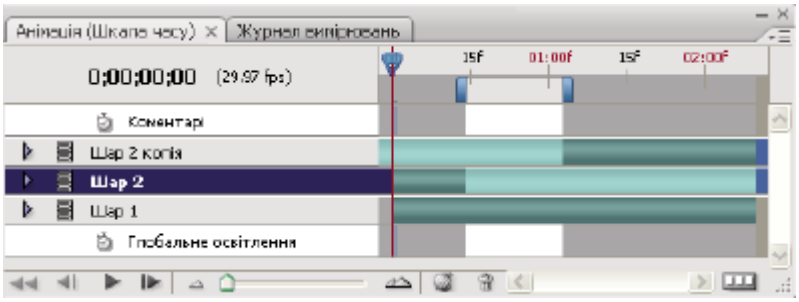
1. Переконайтеся, що шари, які ви хочете зберегти, заблоковані, а потім оберіть незаблоковані шари, які хочете редагувати.

2 Виберіть на палітрі "Анімація" робочу площу для того, щоб зазначити тривалість виділених шарів, які ви хочете пропустити.

3 В меню палітри "Анімація" оберіть "Підняти робочу площу".



Шари перед застосуванням команди "Підняти робочу площу"



Шари після застосуванням команди "Підняти робочу площу"

Видалення робочої площі (Photoshop Extended)

Певні частини анімації або відео можна видалити, використовуючи команду "Видалення робочої площі". Команда впливає на всі шари.

1 Виберіть на палітрі "Анімація" робочу площу для того, щоб зазначити тривалість відео або анімації, які ви хочете пропустити.

2 В меню палітри "Анімація" оберіть "Видалити робочу площу".

Зміст, який залишається, копіюється у нові відеошари.

Розділення відеошарів (Photoshop Extended)

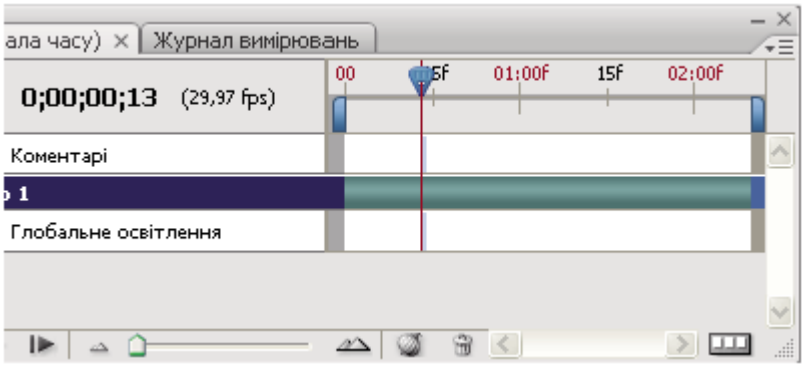
Відеошар можна розділити на два нові відеошари в кадрі, який ви вкажете.

1 Виділіть відеошар на палітрі "Анімація".

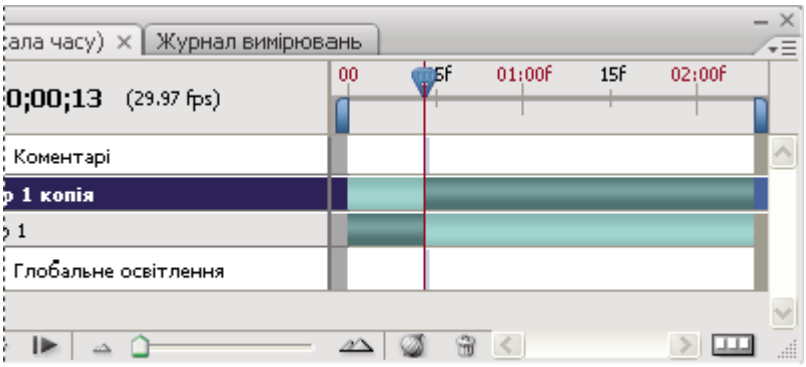
2 Перемістіть поточний індикатор часу на час або кадр, на якому ви хочете розділити відеошар.

3 Натисніть значок "Параметри анімації" та оберіть "Розділити відеошар" у меню палітри "Анімація".

Обраний відеошар дублюється та відразу ж з'являється над оригіналом на палітрі "Анімація". Шар оригіналу обрізається від початкового до поточного моменту часу, дубльований шар - з кінця до поточного моменту часу.



Шар оригіналу перед застосуванням команди "Розділити відеошар"



Два шари, які з'являються в результаті застосування команди "Розділити відеошар"

Групові шари відео або анімації (Photoshop Extended)

Додаючи більше шарів до відео чи анімації, у вас може з'явитися бажання організувати їх в ієрархію. Один з найпростіших шляхів зробити це - згрупувати шари. Photoshop зберігає кадри у вашому відео чи анімації у вигляді згрупованих шарів.

Ви також можете згрупувати *групу шарів*. Крім вкладання шарів в більш складну ієрархію, створювання групи шарів дає можливість одночасно здійснювати анімацію непрозорості всіх згрупованих шарів. Палітра "Анімація" відображає групу згрупованих шарів зі звичайною властивістю непрозорості шару.

Відео про роботу з відеошарами див. на www.adobe.com/go/vid0027_ua.

❖ На панелі "Шари" виділіть два або більше шарів та виконайте одну з наступних дій:

- Оберіть "Шар" > "Групувати шари".
- Оберіть "Шар" > Смарт-об'єкти > Перетворити на смарт-об'єкт.

Растеризувати відеошари (Photoshop Extended)

Під час растрування відеошарів виділений шар зводяться до сполученого відтиску поточного кадру, обраного на палітрі "Анімація". Хоча растрування більше одного шару в один момент можливе, ви зможете лише зазначити поточний кадр для найвищого відеошару.

1 На палітрі "Шари" оберіть відеошар.

2 На палітрі "Анімація" перемістіть індикатор поточного часу до кадру, який ви хочете зберегти під час растрування відеошару.

3 Виконайте одну з таких дій.

- Оберіть "Шар" > Растеризувати > Відео.
- Оберіть "Шар" > Растеризувати > Шар.

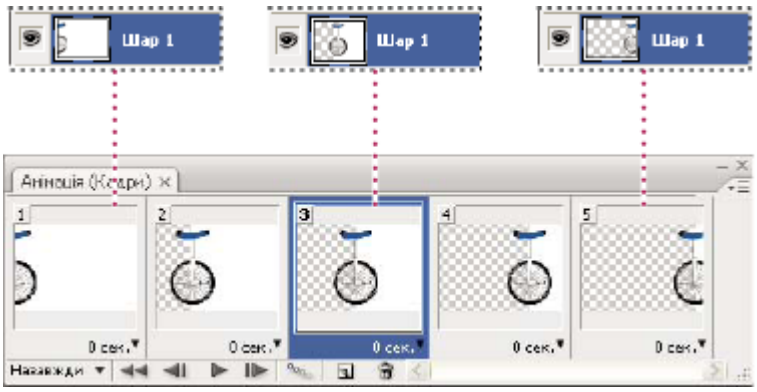
Примітка: *Для растрування більше одного відеошару одночасно виберіть шари на палітрі "Шари", встановіть індикатор поточного часу на кадрі, який ви хоче зберегти у найвищому відеошарі, потім оберіть Шар > Раструвати > Шари.*

Створення кадрової анімації

Робочі процеси кадрової анімації

У Photoshop ви можете скористатися палітрою "Анімація" для створення анімаційних кадрів. Кожен кадр представляє собою конфігурацію кадрів.

Примітка: *У Photoshop Extended ви також можете створювати анімацію, використовуючи часову шкалу та ключові кадри. Див Створення анімацій на базі часової шкали (Photoshop Extended) на сторінці 589.*



Ілюстрація анімації. Уніциклічне зображення знаходиться на власному шарі, розташування шару змінюється в кожному кадрі анімації.

Для створення анімації на базі часової шкали у Photoshop використовуйте наступні основні робочі процеси.

Відкриття нового документу.

Якщо документи не відображаються, відкрийте також палітри "Анімація" та "Шари". У Photoshop Extended переконайтеся, що палітра "Анімація" працює у режимі кадрової анімації (натисніть кнопку "Перетвори на анімацію кадру" на палітрі "Анімація").

Додайте шар або перетворіть фоновий шар.

Оскільки фоновий шар не може анімуватися, додайте новий шар або перетворіть фоновий шар у звичайний. Див. Перетворення фону та шарів на сторінці 289.

Додайте вміст до анімації.

Якщо ваша анімація містить декілька об'єктів, які анімуються незалежним чином, або якщо ви хочете змінити колір об'єкту, або повністю змінити вміст кадру, створюйте об'єкти на інших шарах.

Додайте кадр до палітри "Анімація".

Див. Додавання кадрів до анімації на сторінці 583.

Обирайте кадр.

Див. Виділення кадрів анімації на сторінці 583.

Редагуйте шари для обраного кадру.

Виконайте одну з таких дій:

- Для різних шарів вмикайте та вимикайте видимість.

- Змініть положення об'єктів для здійснення руху вмісту шару.
- Змініть непрозорість шару для поступового зменшення чіткості зображення або його поступового зникнення.
- Змініть режим накладання шарів.
- Додайте до шарів стиль.

  Photoshop пропонує інструменти для зберігання характеристик шару однаковими у кадрах. Див. Зміна атрибутів шарів у анімаціях на сторінці 584.

Додайте більше кадрів та відредагуйте шари, як треба.

Кількість кадрів, які ви можете створити, обмежена лише об'ємом пам'яті системи, доступної для Photoshop.

Використовуючи команду "Створити проміжні кадри", ви можете генерувати нові кадри з проміжними змінами між двома існуючими на палітрі кадрами. Цей шлях є швидким для створення руху об'єктів на екрані, зменшення чіткості їх зображення або його поступового зникнення. Див. Створення кадрів за допомогою створення проміжних кадрів на сторінці 586.

Налаштування параметрів затримки кадру та циклів.

Ви можете встановлювати час затримки для кожного кадру та задавати цикл так, щоб анімація програвалася один раз, певну кількість разів або постійно. Див Зазначення часу затримки кадру в анімаціях на сторінці 587 та Зазначення циклічного відтворення у анімаціях кадру на сторінці 589.

Перегляньте анімацію.

Використовуйте елементи керування на палітрі "Анімація" для відтворення анімації, як тільки ви створили її. Потім використайте команду "Зберегти для Web та пристроїв" для перегляду анімації у web-переглядачі. Див. Перегляд оптимізованих зображень у web-переглядачі на сторінці 546.

Оптимізувати анімацію для ефективного завантаження.

Див. Оптимізувати кадри анімації на сторінці 599.

Збережіть анімацію.

Ви можете зберегти анімацію як анімований GIF, використовуючи команду "Зберегти для Web та пристроїв". Також ви можете зберегти анімацію у форматі Photoshop (PSD), таким чином, можна буде працювати з анімацією пізніше.

У Photoshop можна зберегти анімацію кадрів як послідовність зображень, фільм QuickTime або як окремий файл. Див також Експорт послідовності зображень на сторінці 607 та Експорт відео на сторінці 600.

Додавання кадрів до анімації

Додавання кадрів - це перший крок у створенні анімації. Якщо зображення відкрите, палітра "Анімація" відображає його у вигляді першого кадру в новій анімації. Кожен кадр, який ви додаєте, запускається як дублікат попереднього. Потім ви вносите зміни до кадру, використовуючи палітру "Шари".

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра "Анімація" знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Натисніть кнопку "Дублювати поточний кадр" на палітрі "Анімація".

Виділення кадрів анімації

Перед початком роботи з кадром необхідно виділити його як поточний кадр. Вміст поточного кадру з'являється у вікні документу.

На палітрі "Анімація" поточний кадр позначається вузькою межею (усередині затемненого виділення підсвіченням) навколо мініатюри кадру. Виділені кадри позначаються затемненим виділенням підсвіченням навколо мініатюр кадрів.

Виділення одного кадру анімації

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра "Анімація" знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Зробіть одне з наступного:

- Клацніть на кадр на палітрі "Анімація".
- На палітрі "Анімації" натисніть кнопку "Обирає наступний кадр" для вибору наступного кадру у серії як поточний кадр.
- На палітрі "Анімації" натисніть кнопку "Обирає попередній кадр" для вибору наступного кадру у серії як поточний кадр.
- На палітрі "Анімації" натисніть кнопку "Обирає перший кадр" для вибору першого кадру у серії як поточний кадр.

Виділення декількох кадрів анімації

❖ На палітри "Анімація" (у режимі анімації кадру) виконайте одне з наступного:

- Щоб виділити декілька суміжних кадрів, натисніть на другий кадр, утримуючи клавішу Shift. Другий кадр та усі кадри між першим та другим додаються до виділення.
- Щоб виділити декілька суміжних кадрів, натисніть на додаткові кадри, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або клавішу Command (Mac OS), щоб додати ці кадри до виділення.
- Щоб виділити усі кадри, оберіть у меню палітри "Анімація" "Виділити всі кадри".
- Щоб зняти виділення з виділення декількох кадрів, клацніть на цьому кадрові, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або клавішу Command (Mac OS).

Редагування кадрів анімації

1 На палітрі "Анімація" (у режимі анімації кадру) один або декілька кадрів.

2 Виконайте одну з таких дій:

- Щоб відредагувати вміст об'єктів у кадрах анімації, використовуйте палітру "Шари" для зміни шарів у зображенні, що впливає на цей кадр.
- Щоб змінити положення об'єкта у кадрі анімації, виділіть шар, що містить об'єкт на палітрі "Шари" та перетягніть його у нове місце.

  Примітка: *На палітрі "Анімація" ви можете виділити та змінити положення декількох кадрів. Однак, якщо ви перетягуєте декілька суміжних кадрів, кадри розміщуються суміжно у новому положенні.*
- Щоб обернути порядок кадрів анімації, оберіть у меню палітри "Анімація" "Зворотний порядок кадрів".

  Примітка: *Кадри, які необхідно обернути, не повинні бути суміжними; ви можете обернути будь-який з виділених кадрів.*
- Для видалення виділених кадрів виділіть у меню палітри "Анімація" "Видалити кадр" або натисніть на значок "Видалити", потім натисніть "Так" для підтвердження видалення. Також можна перетягнути виділений кадр на значок "Видалити".

Також див.

Виділення кадрів анімації на сторінці 583

Зміна атрибутів шарів у анімаціях

Кнопки уніфікації (Уніфікувати розташування шарів, Уніфікувати видимість шарів та Уніфікувати стилі шарів) на палітрі "Шари" визначають,як зміни, внесені до атрибутів у активному кадрі анімації, застосовуються до інших кадрів у тому самому шарі. Коли виділяється кнопка уніфікації, цей атрибут змінюється в усіх кадрах активного шару; коли вибір цієї кнопки вимкнено, зміни застосовуються лише до активного шару.

Параметр "Внести кадр 1" на палітрі "Шари" також визначає,як зміни, внесені до атрибутів у першому кадрі, застосовуються до інших кадрів у тому самому шарі. Якщо він виділений, можна змінювати атрибут у першому кадрі, а усі наступні кадри у активному шарі зміняться у відповідності до першого кадру (та збережуть анімацію, яку ви вже створили).

Уніфікація властивостей шарів

1 На палітрі "Анімація" (у режимі анімації кадру) змініть атрибут для одного кадру.

2 На палітрі "Шари" натисніть "Уніфікувати розташування шарів" , Уніфікувати видимість шарів або "Уніфікувати стилі шарів" , щоб застосувати зміни до усіх інших кадрів активного шару.

Внести кадр 1

1 На палітрі "Анімація" (у режимі анімації кадру) змініть атрибут для першого кадру.

2 На палітрі "Шари" виділіть параметр "Внести кадр 1".

Змінений атрибут застосовується (відносно) до усіх наступних кадрів шару.

Ви також можете вносити кадри шляхом натискання на будь-якій послідовній групі кадрів у шарі, утримуючи Shift, та змінюючи атрибут у будь-якому з виділених кадрів.

Показ або приховання кнопок уніфікації шарів

❖ Оберіть "Параметри анімації" з меню палітри "Шари" , а потім виберіть одне з наступного:

Автоматично	**Відображає кнопки уніфікації шарів, якщо палітра "Анімація" відкрита. У Photoshop Extended палітра "Анімація" повинна знаходитися у режимі анімації кадру.**
Завжди показувати	**Відображає кнопки уніфікації шарів, незалежно від того, відкрита палітра "Анімація" чи закрита.**
Завжди ховати	**Приховує кнопки уніфікації шарів, незалежно від того, відкрита палітра "Анімація" чи закрита.**

Копіювання та вставка шарів між кадрами

Щоб зрозуміти, що відбувається під час копіювання та вставки кадру, уявіть кадр як дублікат зображення з заданою конфігурацією шару. Під час копіювання кадру ви копіюєте конфігурації шарів (у тому числі, кожний параметр видимості шару, розташування та інші властивості). Під час вставки кадру ви застосовуєте цю конфігурацію шару до цільового кадру.

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра "Анімація" знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Оберіть один або декілька кадрів, які необхідно скопіювати, на палітрі "Анімація".

3 Виберіть у меню палітри "Анімація" "Копіювати кадр(и)".

4 Виділіть цільовий кадр чи кадри у поточній анімації або іншу анімацію.

5 Виберіть у меню палітри "Анімація" "Вставити кадр(и)".

6 Виберіть метод вставки:

Замінити кадри	**Замінює виділені кадри скопійованими. Не додано жодного нового шару. Властивості кожного існуючого шару у цільових кадрах заміщуються на кадри кожного скопійованого кадру. Під час вставки кадрів між зображеннями додаються нові шари до зображення; однак лише вставлені шари видимі у цільових кадрах (існуючі шари приховані).**

Вставити поверх виділення	**Додає вміст вставлених кадрів як нові шари зображення. Під час вставки кадрів у те саме зображення використання цього параметру подвоює кількість шарів у зображенні. У цільових кадрах нововставлені шари видимі, а оригінальні шари приховані. У нецільових кадрах нововставлені шари приховані.**
Вставити перед виділенням або Вставити після виділення	**Додає скопійовані кадри перед або після цільового кадру. Під час вставки кадрів між зображеннями додаються нові шари до зображення; однак лише вставлені шари видимі у нових кадрах (існуючі шари приховані).**

7 (Додатково) Для зв'язування вставлених шарів на палітрі "Шари" виберіть "Зв'язати додані шари".

Використовуйте цей параметр, якщо необхідно пересунути вставлені шари як одиницю.

8 Клацніть на "Гаразд".

Створення кадрів за допомогою вставки проміжних кадрів (твінінгу)

Термін *твінінг* походить від "заповнення проміжків", традиційного анімаційного терміну, що використовується для опису цього процесу. Твінінг значно зменшує час, необхідний для створення анімаційних ефектів, наприклад, поступове збільшення чіткості зображення або поступове зникнення зображення чи переміщення елементу через кадр. Можна редагувати твінінгові кадри індивідуально після їхнього створення.

Ви використовуєте команду "Твінінгувати", щоб автоматично додати або змінити серію кадрів між двома існуючими кадрами-зміна властивостей шарів (положення, непрозорість або параметри ефектів) рівномірно між новими кадрами для створення вигляду руху. Наприклад, якщо необхідно здійснити поступове зникнення зображення шару, встановіть непрозорість шару у початковому кадрі на 100%, потім встановіть непрозорість того самого шару у кінцевому кадрі на 0%. Коли ви здійснюєте твінінг між двома кадрами, непрозорість шару рівномірно зменшується у нових кадрах.



Використання твінінгу для розташування тексту анімації

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра "Анімація" знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Щоб застосувати твінінг до окремого шару, виділіть шар на палітрі "Шари".

3 Виділіть один кадр або декілька суміжних кадрів.

- Якщо виділити один кадр, ви обираєте, чи застосовувати твінінг до кадру з попереднього кадру або з наступного.
- Якщо виділити два суміжних кадри, нові кадри додаються між кадрами.
- Якщо обрати більше, ніж два кадри, існуючі кадри між першим та останнім обраним кадрами змінюються операцією твінінгу.
- Якщо обрати перший та останній кадри анімації, ці кадри розглядаються як суміжні, а твінінгові кадри додаються після останнього кадру. (Цей метод твінінгу використовується, якщо анімація налаштована за повторення декілька разів.)

4 Зробіть одне з наступного:

- Клацніть кнопку "Твінінгувати" на палітрі "Анімація".
- Виділіть "Твінінгувати" у меню палітри "Анімація".

5 Вкажіть шар або шари, що будуть відрізнятися у доданих кадрах:

Усі шари	**Змінює усі шари у виділеному кадрі або кадрах.**
Виділений шар	**Змінює усі шари у виділеному кадрі або кадрах.**

6 Вкажіть властивості шару, які необхідно змінити:

Положення	**Рівномірно змінює положення вмісту шару у нових кадрах між початковим та кінцевим кадрами.**
Непрозорість	**Рівномірно змінює непрозорість нових кадрів між початковим та кінцевим кадрами.**
Ефекти	**Рівномірно змінює параметри ефектів шару між початковим та кінцевим кадрами.**

7 Якщо обрано один кадр у кроці 2, у меню "Твінінгувати за допомогою" виберіть, куди додавати кадри:

Наступний кадр	**Додає кадри між виділеним кадром та наступним кадром. Цей параметр недоступний, якщо виділено останній кадр на палітрі "Анімація".**
Перший кадр	**Додає кадри між останнім кадром та першим. Цей параметр доступний, якщо виділено останній кадр на палітрі "Анімація".**
Попередній кадр	**Додає кадри між виділеним кадром та попереднім. Цей параметр недоступний, якщо виділено перший кадр на палітрі "Анімація".**
Останній кадр	**Додає кадри між першим кадром та останнім. Цей параметр доступний, якщо виділено перший кадр на палітрі "Анімація".**

8 Введіть значення або використовуйте клавішу Стрілка вниз або Стрілка вгору, щоб обрати кількість кадрів для додавання. (Цей параметр недоступний, якщо вибрано більше, ніж два кадри.)

9 Клацніть на "Гаразд".

Додавання нового шару під час кожного створення кадру

Під час створення нового шару він видимий в усіх кадрах анімації. Щоб приховати шар у окремому кадрі, виділіть кадр на палітрі "Анімація", а потім приховайте необхідний шар на панелі "Шари".

Ви можете використовувати параметр "Створити новий шар для кожного нового кадру", щоб автоматично додавати новий шар до зображення під час кожного створення кадру. Новий шар видимий у новому кадрі, але прихований в інших кадрах. Використання цього параметру збереже час під час створення анімації, що потребує додавання нового візуального елементу до кожного кадру.

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра "Анімація" знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Виберіть у меню палітри "Анімація" "Створити новий шар для кожного нового кадру".

Галочка у полі означає, що даний параметр увімкнено.

Зазначення часу затримки кадру в анімаціях

Можна вказати *затримку* - час відображення кадру-для окремих кадрів або декількох кадрів у анімації. Час затримки відображається у секундах. Дріб другого відображається як десяткове значення. Наприклад, одна четверта другого вказана як .25. Якщо встановити затримку на поточний кадр, кожний кадр, який було створено після цього, запам'ятає та застосує це значення затримки.

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра "Анімація" знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Виділіть один або кілька кадрів.

3 На палітрі "Анімація" натисніть на значення "Затримки" під виділеним кадром для перегляду спливаючого меню "Затримки".

4 Вкажіть затримку:

- Виберіть у спливаючому меню значення. (Останнє використане значення з'явиться у нижній частині меню.)
- Оберіть "Інші", введіть значення у діалоговому вікні "Встановити затримку кадру" та натисніть OK. Якщо ви обрали декілька кадрів, зазначення значення затримки для одного кадру застосує це значення до усіх кадрів.

Обрання методу вивільнення

Метод вивільнення кадру вказує, чи анулювати поточний кадр перед відображенням наступного кадру. Ви обираєте метод вивільнення для анімацій, що містять прозорість фону, щоб зазначити, чи буде поточний кадр видимим через прозорі області наступного кадру.



Методи вивільнення кадрів
A. *Кадр з прозорістю фону з параметром "Відновити до фону"* ***B.*** *Кадр з прозорістю фону з параметром "Не вивільняти"*

Значок методу вивільнення вказує, чи кадр налаштований на "Не вивільняти" , чи на "Відновити до фону" . (Якщо "Метод вивільнення" налаштований на "Автоматичний", не з'являється жодного значка.)

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра "Анімація" знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Виділіть кадр або кадри, для яких потрібно обрати метод вивільнення.

3 Клацніть на мініатюрі кадру правою кнопкою миші (Windows) або утримуючи клавішу Control (Mac OS) для перегляду контекстного меню "Методу вивільнення".

4 Оберіть метод вивільнення:

Автоматично	**Визначає метод вивільнення для поточного кадру автоматично, відкидаючи поточний кадр, якщо наступний кадр містить прозорість шару. Для більшості анімацій параметр "Автоматично" (за замовчуванням) видає необхідні результати.** ***Примітка: Щоб Photoshop зберігав кадри, що містять прозорість, виділіть параметр вивільнення "Автоматично" під час використання параметру оптимізації "Видалення зайвих пікселів".***
Не вивільняти	**Зберігає поточний кадр, коли наступний кадр додається для відображення. Поточний кадр (на попередні кадри) може появлятися через прозорі області наступного кадру. Використовуйте переглядач, щоб побачити точний перегляд анімації за допомогою параметру "Не вивільняти".**

Вивільнити (Photoshop)	**Відкидає поточний кадр з відображення перед відображенням наступного кадру. У будь-який час відображається лише один кадр (а поточний кадр не проявляється через прозорі області наступного кадру.)**

Зазначення циклічного відтворення у анімаціях кадру

Ви виділяєте параметр циклічного відтворення для зазначення кількості разів повторення послідовності анімації.

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра "Анімація" знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Натисніть на вікно "Вибір параметру циклічного відтворення" у лівому нижньому куті палітри "Анімація".

3 Виберіть параметр циклічного відтворення: Один раз, Завжди або Інше.

4 Якщо ви виділили "Інше", введіть значення у діалоговому вікні "Задати облік циклів" та натисніть OK.

Примітка: *Параметри циклічного відтворення також можна становити у діалоговому вікні "Зберегти для Web та пристроїв". Більш детальну інформацію див. у Зберегти для Web та пристроїв на сторінці 540.*

Видалення усієї анімації

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра "Анімація" знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Виділіть "Видалити анімацію" у меню палітри "Анімація".

Створення анімацій на базі часової шкали (Photoshop Extended)

Робочі процеси анімації на базі часової шкали (Photoshop Extended)

Для анімації вмісту шару у режимі часової шкали (а не режимі кадру) ви встановлюєте ключові кадри на палітрі "Анімація", коли переміщуєте індикатор поточного часу на інший час/кадр, а потім змінюєте положення, непрозорість або стиль вмісту шару. Photoshop автоматично додає або змінює серію кадрів між двома існуючими кадрами-зміна властивостей шарів (положення, непрозорість або стилі) рівномірно між новими кадрами для створення вигляду руху або трансформації.

Наприклад, якщо необхідно здійснити поступове зменшення чіткості зображення шару, встановіть непрозорість шару у початковому кадрі на 100%, а на палітрі "Анімація" натисніть на секундомір для шару. Потім перемістіть індикатор поточного часу на час/кадр для кінцевого кадру та встановіть непрозорість для того самого шару на 0%. Photoshop Extended автоматично інтерполює кадри між початковим та кінцевим кадрами, а непрозорість шару рівномірно зменшується у нових кадрах.

Крім того, що можна дозволити Photoshop інтерполяцію кадрів у анімації, також можна створити покадрову анімацію від руки шляхом намалювання порожнього відеошару.

Якщо необхідно створити анімацію формату SWF, скористайтеся Adobe Flash, Adobe After Effects або Adobe Illustrator.

Для створення анімації на базі часової шкали у Photoshop Extended використовуйте наступні основні робочі процеси.

Створити новий документ.

Вкажіть розмір та фоновий колір. Впевніться, що піксельна пропорція та розміри відповідають виводу вашої анімації. Колірний режим повинен бути RGB. Якщо у вас не має великої потреби для змін, залиште роздільну здатність на 72 ppi, бітову глибину на 8 bpc, а піксельну пропорцію в квадраті.

Вкажіть параметри часової шкали для документу у меню палітри "Анімація".

Вкажіть тривалість та частоту кадрів. Див. Вкажіть тривалість шкали часу та частоту кадрів (Photoshop Extended) на сторінці 566.

Додайте шар.

Додайте одне з наступного:

- Новий шар для додавання вмісту.
- Новий відеошар для додавання відеовмісту.
- Новий порожній відеошар для клонування вмісту або для створення анімації від руки.

Додайте вміст до шару.

(Додатково) Додайте шар-маску.

Шар-маску можна використовувати лише для відтворення частини вмісту шару. Можна анімувати шар-маску для відтворення різних частин вмісту шару з часом. Див. Додавання шарів-масок на сторінці 327.

Перемістіть поточний індикатор часу на час або кадр, на якому необхідно встановити перший ключовий кадр.

Див Використовувати ключові кадри для анімації властивостей шару (Photoshop Extended) на сторінці 591.

Ввімкніть ключове кадрування для властивості шару.

Клацніть на трикутникові, що знаходиться біля назви шару. Трикутник з вершиною вниз відображає властивості шару. Потім натисніть на "Секундомір зміни часу", щоб встановити перший ключовий кадр для властивості шару для анімації. Можна встановити ключові кадри для більш, ніж одної властивості шару за раз.

Перемістіть індикатор поточного часу та змініть властивість шару.

Перемістіть поточний індикатор часу на час або кадр, на якому необхідно змінити властивість шару. Виконайте один чи декілька кроків із наведених нижче:

- Змініть положення шару для здійснення руху вмісту шару.
- Змініть непрозорість шару для поступового зменшення чіткості зображення або його поступового зникнення.
- Змініть розташування шару-маски для відтворення різних частин шару.
- Увімкніть або вимкніть шар-маску.

Для деяких типів анімації, наприклад, зміни кольору об'єкта або повної зміни вмісту у кадрі, необхідні додаткові шари з новим вмістом.

Примітка: *Для анімації фігур ви анімуєте векторну маску, а не шар фігури, використовуючи "Секундомір зміни часу" для "Розташування векторної маски" або "Увімкнути векторну маску".*

Додайте нові шари з вмістом та відредагуйте їхні властивості шару як необхідно.

Перемістіть або обріжте смугу тривалості кадру, щоб зазначити, коли шар з'являється у анімації.

Див. Вказати, коли шар з'являється у відео або анімації (Photoshop Extended) на сторінці 578 та Встановити робочу область (Photoshop Extended) на сторінці 578.

Перегляньте анімацію.

Використовуйте елементи керування на палітрі "Анімація" для відтворення анімації, як тільки ви створили її. Потім перегляньте анімацію у web-переглядачі. Можна також переглядати анімацію у діалоговому вікні "Зберегти для Web та пристроїв". Див. Перегляд відео або анімації з часовою шкалою (Photoshop Extended) на сторінці 597.

Збережіть анімацію.

Ви можете зберегти анімацію як анімований GIF за допомогою команди "Зберегти для Web та пристроїв" або як послідовність зображень чи відео за допомогою команди "Візуалізація відео". Ви також можете зберегти її у форматі PSD, який можна імпортувати у Adobe After Effects.

Також див.

Обрання методу інтерполяції (Photoshop Extended) на сторінці 592

Створення анімацій від руки (Photoshop Extended) на сторінці 593

Використовування ключових кадрів для анімації властивостей шару (Photoshop Extended)

Ви можете анімувати різні властивості шару, наприклад, положення, непрозорість та стиль. Кожна зміна може відбуватися незалежно або одночасно з іншими змінами. Якщо необхідно анімувати різні об'єкти окремо, найкраще буде створити їх на окремих шарах.

Відео про створення анімації з зображень див. www.adobe.com/go/vid0024_ua.
Нижче наведені приклади того, як ви можете анімувати властивості шарів:

- Для анімації положення - додайте ключовий кадр до властивості "Положення", потім перемістіть індикатор поточного часу та перетягніть шар у вікно документу.
- Для анімації непрозорості - додайте ключовий кадр до властивості "Непрозорість", потім перемістіть індикатор поточного часу та змініть непрозорість шару на палітрі "Шари".

Для анімації властивості за допомогою ключових кадрів необхідно налаштувати щонайменше два ключових кадри на цю властивість. У іншому випадку зімни, які були внесені до властивості шару, залишаться у дії для тривалості шару.

Кожна властивість шару має значок "Секундомір зміни часу", на який необхідно натиснути для того, щоб розпочати анімування. Коли секундомір активний для окремої властивості, Photoshop автоматично налаштує нові ключові кадри, які б зміни ви не вносили у поточний час та значення властивості. Коли секундомір не є активним для властивості, у властивості ключові кадри відсутні. Якщо ввести значення для властивості шару, коли секундомір не є активним, значення залишається у дії для тривалості шару. Якщо зняти вибір з секундоміру, ви постійно видалятимете усі ключові кадри для цієї властивості.

Значки ключових кадрів (Photoshop Extended)

На палітрі "Анімація" вигляд ключового кадру залежить від методу інтерполяції, який ви обрали для інтервалу між ключовими кадрами. Див. також Обрання методу інтерполяції (Photoshop Extended) на сторінці 592
Лінійний ключовий кадр Спричинює рівномірну зміну анімованої властивості з часом з попередньо визначеного стану. Єдиний виняток - властивість "Розташування шару-маски", що переключається між активним та пасивним станами з проміжками.

Утримувати ключовий кадр Спричинює збереження анімованої властивості з попереднього ключового кадру та змінює її лише коли індикатор поточного часу знаходиться на "Утримувати ключовий кадр".

Переміщення індикатора поточного часу до ключового кадру (Photoshop Extended)

Після того, як ви встановили початковий ключовий кадр на властивість, Photoshop відображає навігатор ключового кадру, який ви можете використовувати для переміщення з одного ключового кадру до іншого чи до набору або видалення ключових кадрів. Коли виділено вікно навігатора ключового кадру, індикатор поточного часу знаходиться точно на ключовому кадрові для цієї властивості кадру. Коли знято виділення вікна навігатора ключового кадру, індикатор поточного часу знаходиться між ключовими кадрами. Коли стрілки з'являються на кожній стороні вікна навігатора ключового кадру, інші ключові кадри для цієї властивості існують на обох сторонах поточного часу.

❖ Натисніть на стрілку навігатора ключового кадру. Стрілка вліво переміщує індикатор поточного часу до попереднього ключового кадру. Стрілка вправо переміщує індикатор поточного часу до наступного ключового кадру.

Вибір ключових кадрів (Photoshop Extended)

❖ У палітрі "Анімація" виконайте будь-яку з наступних дій:

- Щоб виділити ключовий фрагмент, натисніть на значок ключового фрагменту.

- Щоб виділити ключові кадри, натисніть, утримуючи клавішу Shift, на ключові кадри або перетягніть область навколо ключових кадрів.
- Щоб виділити усі ключові кадри для властивості шару, натисніть на назву властивості шару біля значка "Секундомір".

Переміщення ключових кадрів (Photoshop Extended)

1. Виділіть один або кілька ключових кадрів.
2. Перетягніть будь-який зі значків обраних кадрів на необхідний час. Якщо ви обрали декілька ключових кадрів, тоді усі обрані ключові кадри будуть містити їхню абсолютну відстань один до одного.

Перетягування з утримуванням клавіші Option переміщує ключові кадри, зберігаючи їхню відносну відстань один до одного.

Копіювання та вставка ключових кадрів (Photoshop Extended)

Ви можете копіювати ключові слова у тому самому шарі або між шарами для однієї й тої самої властивості (наприклад, "Положення"). скопійовані ключові кадри вставляються на пропорційній відстані від індикатору поточного часу.

Можна скопіювати ключові кадри лише з одного шару за раз. Коли ви вставляєте ключові кадри у інший шар, вони з'являються у відповідній властивості цільового шару. Найперший ключовий кадр з'являється у цей самий момент, а інші ключові кадри слідують у відносному порядку. Ключові кадри залишаються виділеними після вставки, щоб ви могли негайно перемістити їх на шкалі часу.

Примітка: *Можна копіювати та вставляти ключові кадри між однією та декількома властивостями за раз.*

1. На палітрі "Анімація" відобразіть властивість шару, що містить ключові кадри, які необхідно скопіювати.
2. Виділіть один або кілька ключових кадрів.
3. Відкрийте меню палітри "Анімація" та оберіть "Копіювати ключові кадри".
4. На палітрі "Анімація", що містить цільовий шар, перемістіть індикатор поточного часу до пункту на часі, де необхідно, щоб з'явилися ключові кадри.
5. Виберіть цільовий шар.
6. Відкрийте меню палітри "Анімація" та оберіть "Вставити ключові кадри".

Видалення ключових кадрів (Photoshop Extended)

Видалення ключових кадрів може бути корисним, якщо, наприклад, ви зробили помилку під час настройки параметрів для ключових кадрів або якщо ви вирішили, що ключовий кадр більше не потрібний.

❖ Виділіть один або декілька ключових кадрів та виконайте одну з наступних дій:

- Відкрийте меню палітри "Анімація" та оберіть "Видалити ключові кадри".
- Клацніть правою кнопкою миші (Windows) або утримуючи клавішу Control (Mac OS) і виберіть у контекстному меню "Видалити".

Обрання методу інтерполяції (Photoshop Extended)

Інтерполяція - це процес заповнення невідомих даних між двома відомими значеннями. У цифровому відео або фільмі вона зазвичай означає створення нових значень між двома ключовими кадрами. Наприклад, якщо необхідно перемістити п'ятдесят пікселів по екрану вліво у 15 кадрах, встановіть положення графіки у першому та 15-му кадрах та позначте їх як ключові кадри. Photoshop інтерполює кадри між двома ключовими кадрами. (Іноді інтерполяція називається *твінінгом*.) Інтерполяція між ключовими кадрами може використовуватися для анімації руху, непрозорості, стилів та глобальної освітленості.

У Photoshop є два типи інтерполяції - лінійна та фіксована.

Лінійна інтерполяція Створює еквідистантну зміну від одного ключового кадру до іншого. Зміни, створені за допомогою лінійної інтерполяції, починаються та зупиняються з проміжками на кожному ключовому кадрі.

Зберегти інтерполяцію Змінює значення властивості шару з часом без поступового переходу. Цей метод інтерполяції придатний для ефектів стробу, або якщо необхідно, щоб шари миттєво з'являлися та зникали.

Якщо ви застосовуєте "Фіксовану інтерполяцію" до усіх ключових кадрів властивості шару, значення першого кадру залишається незмінним до наступного ключового кадру, коли значення миттєво змінюються.

1 На палітрі "Анімація" виділіть один чи кілька ключових кадрів.

2 Зробіть одне з наступного:

- Натисніть на виділений ключовий кадр правою кнопкою миші та оберіть у контекстному меню "Лінійну інтерполяцію" або "Фіксовану інтерполяцію".
- Відкрийте меню палітри "Анімація" та оберіть "Інтерполяція ключового кадру > Лінійна інтерполяція" або "Інтерполяція ключового кадру > Фіксована".

Також див.

Використовування ключових кадрів для анімації властивостей шару (Photoshop Extended) на сторінці 591

Створення анімацій від руки (Photoshop Extended)

Можна додавати порожній відеошар до документу, якщо необхідно створити покадрові анімації від руки. Додавання порожнього відеошару над відеошаром, а потім налаштування непрозорості порожнього відеошару, дозволяє побачити вміст відеошару нижче. Потім можна покадрово обробити вміст відеошару шляхом малювання або рисування на порожньому відеошарі. Див. також Малювання кадрів у відеошарах (Photoshop Extended) на сторінці 574.

Примітка: *Якщо ви анімуєте декілька незалежних елементів, створіть окремий вміст на різних порожніх відеошарах.*

1 Створити новий документ.

2 Додайте порожній відеошар.

3 Намалюйте або додайте вміст до шару.

4 (Додатково) Натисніть на кнопку "Переключення режиму кальки"  , щоб активувати режим кальки.

5 Перемістіть індикатор поточного часу до наступного кадру.

6 Намалюйте або додайте вміст до шару у трохи іншому положенні від вмісту у попередньому кадрі.

Можна додавати порожній відекадр, створювати його дублікат або видаляти з порожнього відеошару шляхом обрання "Шар > Відеошари", а потім обрати підходящу команду.

Якщо ви створюєте більше кадрів від руки, можна або перетягувати індикатор поточного часу, або використовувати елементи керування на палітрі "Анімації" для перегляду анімації.

Вставка, видалення або створення дублікату порожніх відеокадрів (Photoshop Extended)

Порожній відеокадр можна додавати або видаляти з порожнього відеошару. Також можна створювати дублікат існуючих (намальованих) кадрів у порожніх відеошарах.

1 На палітрі "Анімація" виділіть порожній відеошар, а потім перемістіть індикатор поточного часу на необхідний кадр.

2 Оберіть "Шар > Відеошари", а потім виберіть одне з наступного:

Вставити порожній кадр	**Вставляє порожній відеокадр у порожній відеошар на поточний час.**
Вилучити кадр	**Видаляє відеокадр у виділеному порожньому відеошарі на поточний час.**

Дублювати кадр	**Додає копію відеокадру на поточний час у виділеному порожньому відеошарі.**

Зазначення параметрів кальки (Photoshop Extended)

Режим кальки відображає вміст, намальований на поточному кадрі, плюс вміст, намальований на оточуючих кадрах. Ці додаткові обведення з'являються при непрозорості, яку ви зазначили для того, щоб відрізняти їх від обведень на поточному кадрі. Режим кальки придатний для малювання покадрової анімації, тому що він забезпечує контрольні точки для положення обведень.

Використовуйте параметри кальки, щоб вказати як попередні та наступні обведення (навколо поточного кадру) з'являються, коли Калька активується під час відтворення на палітрі "Анімація".

1 Відкрийте меню палітри "Анімація" та оберіть "Параметри кальки".

2 Вкажіть параметри для наступного:

• **Лічильник кальки** Вказує, як відображається велика кількість попередніх та наступних кадрів. Введіть значення для "Кадри перед" (попередні кадри) та "Кадри після" (наступні кадри) у текстових вікнах.

• **Інтервал кадру** Визначає кількість кадрів між кадрами, що відображаються. Наприклад, значення 1 відображає послідовні кадри, а значення 2 відображає обведення, що два кадри розділені.

• **Максимальна непрозорість** Встановлює відсоткове співвідношення непрозорості для кадрів відразу ж перед або після поточного часу.

• **Мінімальна непрозорість** Встановлює відсоткове співвідношення непрозорості для останніх кадрів перед або після наборів кадрів кальки.

• **Режим змішування** Встановлює вигляд областей, де відбувається накладання кадрів.

A



B



C



Калька
***A.** Поточний кадр з одним кадром після **B.** Поточний кадр з одним кадром перед та після **C.** Поточний кадр з одним кадром перед*

Також див.

Перелік режимів змішування на сторінці 351

Перетворення анімації кадру та анімації часової шкали (Photoshop Extended)

Анімація кадру, створена у Photoshop або Photoshop Extended, може бути перетворена на анімацію часової шкали, щоб ви могли використовувати ключові кадри та інші можливості часової шкали для анімації властивостей шару. Також можливо перетворити анімації часової шкали на анімацію кадру. Однак пам'ятайте, що відеошари не відтворюватимуться на анімації кадру, а деякі властивості шару з ключовими кадрами можуть бути втрачені під час перетворення.

❖ У палітрі "Анімація" виконайте будь-яку з наступних дій:

- В меню палітри "Анімація" оберіть пункт "Перетворити в кадровану анімацію" або "Перетворити в шкалу часу".

- Натисніть значок "Перетворити в анімацію на базі часової шкали"  .
- Натисніть значок "Перетворити в кадровану анімацію"  .

Відкриття багатошарової анімації

Можна відкрити анімації, що були збережені у більш ранніх версіях як багатошарові файли Photoshop (PSD). Шари розташовуються на палітрі "Анімація" у порядку стикування, нижній шар стає першим.

1 Оберіть "Файл > Відкрити" і виберіть файл Photoshop для відкриття.

2 На палітрі "Шари" виділіть необхідні для анімації шари та оберіть з меню палітри "Анімація" "Зробити шари з кадрів".

Ключові кадри створюються для розташування, непрозорості та стилю кожного кадру на палітрі "Анімація", щоб оригінальна анімація збереглася. Можна редагувати анімацію, використовувати команду "Зберегти для Web та пристроїв", щоб зберегти анімований GIF, або використовувати команду "Візуалізація відео", щоб зберегти анімацію як фільм Quicktime.

Перегляд відео та анімацій

Перегляньте анімацію кадру

1 Зробіть одне з наступного:

- Клацніть кнопку "Відтворити" на палітрі "Анімація".
- Використовуйте пробіл для відтворення та призупинення анімації.

Анімація відображається у вікні документа. Анімація повторюється необмежено, поки ви не зазначите інше значення для повторення у діалоговому вікні "Параметри відтворення".

2 Натисніть кнопку "Зупинити"  , щоб зупинити анімацію.

3 Щоб перемотати анімацію назад, натисніть кнопку "Виділяє перший кадр" .

Примітка: *Щоб побачити більш точний перегляд анімації та часу, перегляньте анімацію у web-переглядачі. У Photoshop відкрийте діалогове вікно "Зберегти для Web та пристроїв" та натисніть на кнопку "Переглянути в переглядачі". Використовуйте команди переглядача "Зупинити" та "Перезавантажити", щоб зупинити або повторно відтворити анімацію.*

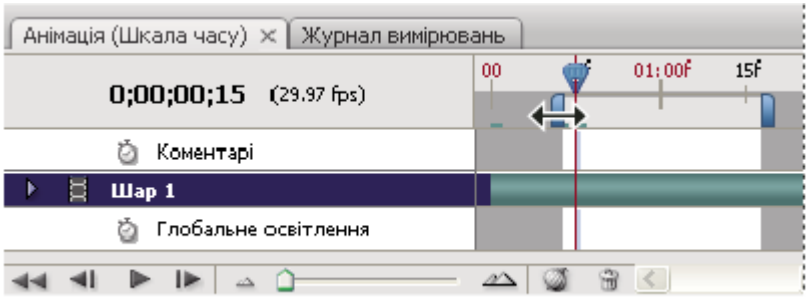
Також див.

Перегляд оптимізованих зображень у web-переглядачі на сторінці 546

Зазначення області з часовою шкалою для перегляду (Photoshop Extended)

❖ Виконайте одну з таких дій:

- Перетягніть горизонтальну смугу робочої області над розділом, який необхідно переглянути.
- Перетягніть маркери робочої області (у інший кінець горизонтальної смуги робочої області), щоб вказати початок або кінець робочої області.



Перетягування маркерів робочої області

- Перемістіть індикатор поточного часу на необхідний кадр, а потім оберіть " Задати початок робочої області" або "Задати кінець робочої області" у меню палітри "Анімація".

Перегляд відео або анімацій з часовою шкалою (Photoshop Extended)

Відео або анімацію можна переглянути у вікні документу. Photoshop використовує перегляд RAM для перегляду відео або анімації під час сесії редагування. Коли ви відтворюєте або перетягуєте кадри перегляду, вони автоматично кешується для швидшого відтворення під час наступного відтворення. Кешовані кадри позначаються зеленою горизонтальною смугою у робочій області палітри "Анімація". Кількість кешованих кадрів залежить від об'єму RAM, доступного для Photoshop.

Перегляд відео або анімацій з часовою шкалою (Photoshop Extended)

❖ Виконайте одну з таких дій:

- На часовій смузі перетягніть індикатор поточного часу.
- Використовуйте кнопки відтворення у нижній частині палітри "Анімація".
- Натисніть пробіл для відтворення або зупинення відтворення.

Примітка: *Щоб побачити більш точний перегляд анімації, створеної для web, перегляньте анімацію у web-переглядачі. Використовуйте команди переглядача "Зупинити" та "Перезавантажити", щоб зупинити або повторно відтворити анімацію. Відкрийте діалогове вікно "Зберегти для Web та пристроїв" та натисніть на кнопку "Переглянути в переглядачі".*

Увімкнення пропущення кадрів (Photoshop Extended)

Photoshop Extended може пропускати некешовані кадри для досягнення відтворення у режимі реального часу.

❖ З палітрою "Анімація" у режимі анімації з часовою шкалою натисніть значок "Параметри анімації" та оберіть "Дозволити пропускати кадри" у меню палітри "Анімація".

Перегляд документу на відеомоніторі

Модуль відеоперегляду дозволяє перегляд поточного кадру, вказаного на часовій шкалі анімації (або будь-якого іншого зображення, відкритого у Photoshop) через FireWire на пристрої для відображення, наприклад, на відеомоніторі. Можна також налаштувати пропорції для належного відображення зображень. Модуль відеоперегляду підтримує RGB, градації сірого та індексовані зображення. (Модуль перетворює зображення з 16 bpc до 8 bpc.) Модуль відеоперегляду не підтримує альфа-канали. Прозорість відображається чорним.

Примітка: *Модуль відеоперегляду не блокує пристрій для відображення. Коли Photoshop на фоновому кольорі вашого комп'ютера, а інша програма переміщується на передній план, перегляд вимикається, а пристрій розблокується, щоб інші програми могли використовувати його у цілях перегляду.*

1 Підключіть пристрій для відображення, наприклад, відеомонітор, до вашого комп'ютера через FireWire.

2 Виконайте одну з наступних дій з відкритим документом у Photoshop:

- Якщо ви не бажаєте встановити параметри для перегляду документу на пристрою, виберіть "Файл > Експорт > Направити перегляд відео на пристрій". Ви можете уникнути процедуру виконання дій, що залишилися.
- Щоб встановити параметри перед переглядом документу на пристрої, оберіть "Файл > Експорт > Перегляд відео".

Відкриється діалогове вікно "Перегляд відео". Якщо піксельна професія документу не відповідає параметрам пропорції пристрою для відображення, ви побачите попередження.

Примітка: *Команда "Направити перегляд відео на пристрій" використовує попередні параметри у діалоговому вікні "Перегляд відео".*

3 Під "Параметрами пристрою" вкажіть параметри для пристрою, що відображатиме зображення:

- (Mac OS) Щоб вказати режим виводу, виділіть NTSC або PAL. Якщо режим виводу та пристрій не співпадають (наприклад, зазначення NTSC для режиму виводу та підключення до пристрою у режимі PAL), червоні латки з'являються при перегляді.
- Щоб вказати пропорції для пристрою відображення, оберіть Стандартний (4:3) або Широкоекранний (16:9) з меню "Пропорції".

Примітка: *Параметри пропорцій визначають, які параметри розташування доступні.*

4 Під "Параметрами зображення" оберіть параметр розташування, щоб визначити, як зображення з'являється на пристрої відображення:

По центру	**Розташовує центр зображення по центру екрану, кадруючи частини, що випадають за межі країв відображення пристрою перегляду відео.**
Поштова скринька	**Відображає зображення 4:3 на дисплеї 16:9 з центром зображення по центру екрану та сірими полосами з лівої та правої сторони зображення. Цей параметр доступний, лише якщо обрати Широкоекранний (16:9) для пропорцій пристрою.**
Кадрувати до формату 4:3	**Відображає зображення 16:9 на дисплеї 4:3 з центром зображення по центру екрану та без викривлення шляхом кадрування лівого та правого країв кадру, що випадає за межі країв відображення пристрою перегляду відео. Цей параметр доступний, лише якщо обрати Стандартний (4:3) для пропорцій пристрою.**
Letterbox	**Масштабує зображення 16:9 для відображення на дисплеї 4:3. Через різницю пропорцій між зображеннями 16:9 і 4:3 зверху і знизу зображення з'являються сірі смуги. Так пропорції відображення зберігаються без кадрування або викривлення зображення. Цей параметр доступний, лише якщо обрати Стандартний (4:3) для пропорцій пристрою.**
Кадрування до 14:9/Letterbox	**Відображається широкоформатне зображення, кадроване до пропорцій 14:9, з чорними смугами зверху і знизу зображення (при перегляді на дисплеї 4:3) або зліва і справа зображення (при перегляді на дисплеї 16:9). Так пропорції відображення зберігаються без викривлення зображення.**

5 З меню “Розмір зображення” виберіть параметр, що контролює коректність масштабування розміру документа в пікселах при виводі на дисплей пристрою.

Не масштабувати	**До зображення не застосовується масштабування по вертикалі. Якщо висота зображення більша ніж висота дисплея, то зображення кадрується.**

Підігнати під кадр	**Пропорційно збільшує або зменшує висоту і ширину зображення так, щоб воно уміщалося у відеокадр. При виборі даного параметру зображення 16:9 відображається на дисплеї 4:3 у форматі "Letterbox", а зображення 4:3 відображається на дисплеї 16:9 у форматі "Поштова скринька".**

6 Відмітьте поле "Застосувати піксельну пропорцію" для відображення зображення, використовуючи піксельну пропорцію документа (не квадратні пікселі). Зніміть цю відмітку для відображення зображення так, як при перегляді на моніторі комп'ютера (квадратні пікселі).

За умовчанням поле "Застосувати піксельну пропорцію для перегляду" відмічене для збереження піксельної пропорції зображення. Як правило, цей параметр можна деактивувати, якщо вважається, що піксельна пропорція квадратна, а ви бажаєте переглянути зображення в тому вигляді, в якому воно відображається на моніторі комп'ютера (квадратні пікселі).

7 Натисніть "OK", щоб експортувати документ на дисплей пристрою.

Збереження і експорт відео та анімацій

Формати експорту відео та анімації

Анімації можна зберігати у форматі GIF для перегляду у Web.

У Photoshop Extended відео та анімації можна зберігати як фільми QuickTime або файли PSD. Якщо ви не перетворюєте свою роботу у відео, то найкраще буде зберегти її як файл PSD, оскільки при цьому зберігаються правки, а сам файл зберігається у форматі, який підтримують програми для цифрового відео Adobe та багато інших програм редагування фільмів.

Відео про роботу з послідовностями зображень див. на www.adobe.com/go/vid0026_ua.

Оптимізувати кадри анімації

Після завершення роботи над анімацією слід оптимізувати її для ефективного завантаження у web-переглядач. Анімація оптимізується двома способами:

- Оптимізуйте кадри, щоб вони включали тільки такі області, котрі міняються від кадру до кадру. Це у значній мірі зменшує розмір файлу анімованого GIF.
- Якщо ви зберігаєте анімацію як GIF-зображення, оптимізуйте його, як оптимізуєте будь-яке GIF-зображення. До анімацій застосовується спеціальний метод «тремтіння» для забезпечення сумісності візерунків в усіх кадрах та для запобігання миготіння під час відтворення. Через ці додаткові функції оптимізації для оптимізації анімованого GIF можливо буде потрібно більше часу, ніж для стандартного GIF.

Під час оптимізації кольорів у анімації використовуйте адаптивну, перцепційну чи вибіркову палітру. Це гарантує сумісність кольорів у кадрах.

1 (Photoshop Extended) Впевніться, що палітра «Анімація» знаходиться у режимі анімації кадру.

2 Оберіть «Оптимізувати анімацію» з меню палітри «Анімація».

3 Встановіть наступні параметри:

Рамка розміру	**Кадрує кожен кадр до області, котра змінилась у порівнянні з попереднім кадром. Файли анімації, створені з використанням цього параметру, менші, але несумісні з програмами редагування GIF-файлів, котрі не підтримують цей параметр. (Цей параметр обирається за замовчуванням та рекомендується для використання.)**

Видалення зайвих пікселів	**Зробіть прозорими у кадрі всі пікселі, котрі не змінилися з попереднього кадру. Параметр «Прозорість» на палітрі «Оптимізувати» слід виділяти, щоб спрацювало видалення зайвих пікселів. (Цей параметр обирається за замовчуванням та рекомендується для використання.)** ***Важливо: Використовуючи параметр «Видалення зайвих пікселів», встановіть метод вивільнення кадрами на «Автоматичний». (Див. Обрати метод вивільнення на сторінці 588.)***

4 Клацніть на "OK".

Також див.

Оптимізація зображення для web на сторінці 542

Параметри оптимізації GIF та PNG-8 на сторінці 548

Об'єднання кадрів у шари

Коли ви об'єднуєте кадри у шари, єдиний шар створюється для кожного кадру в відеошарі. Це може бути корисним, наприклад, коли ви імпортуєте індивідуальні відеокадри як окремі файли зображення, або якщо ви плануєте використовувати відео як статичний об'єкт у стеку зображень.

1 На палітрі «Анімація" чи "Шари" виділіть відеошар.

2 На палітрі «Анімація» виберіть «Об'єднати кадри у шари» з меню палітри.

Також див.

Стеки зображень (Photoshop Extended) на сторінці 613

Експорт відео

Примітка: *У Photoshop можна експортувати QuickTime або послідовності зображень. У Photoshop Extended можна експортувати анімації з часовою шкалою з відеошарами.*

1 Оберіть «Файл > Експорт > Візуалізація відео».

2 У діалоговому вікні «Візуалізація відео» введіть назву для відео чи послідовності зображень.

3 Клацніть на кнопці «Виділити теку», перемістіться до місця, де ви хочете зберегти своє відео, а потім клацніть «Вибрати».

Для того, щоб створити теку, котра міститиме ваше експортоване відео, виділіть параметр «Створити нову підтеку» та введіть назву для цієї підтеки.

4 Під «Параметрами файлу» виділіть QuickTime Export, а потім виберіть формат файлу зі спливаючого меню.

5 (Додатково) У залежності від вибраного вами формату файлів відео QuickTime клацніть на кнопці «Параметри» та визначте параметри експорту.

Примітка: *iPod (320x240) автоматично використовує параметри H.264 (Високої якості, RGB 24 біт).*

6 Під «Діапазоном» виберіть один з наступних параметрів:

- **Усі кадри** Візуалізує усі кадри у документі Photoshop.
- **В кадрі** Дозволяє вказати конкретні кадри для візуалізації.
- **Поточно виділені кадри** Візуалізує кадри, виділені смугою робочої області на палітрі «Анімація».

7 (Додатково) Вкажіть параметри візуалізації:

• **Альфа-канал** Вказує, як візуалізуються альфа-канали. (Цей параметр доступний тільки у форматах, котрі підтримують альфа-канал, наприклад, PSD чи TIFF).

• **Частота кадрів** Визначає, скільки кадрів на секунду (кадрів/сек) відтворює візуалізоване відео.

8 Клацніть «Візуалізувати».

Також див.

Інтерпретує відзнятий відеоматеріал (Photoshop Extended) на сторінці 573

Формати файлів експорту QuickTime

3G Формат файлу, розроблений для мобільних пристроїв третього покоління. 3G базується на форматі файлів MP4.

FLC Формат анімації для відтворення створених на комп'ютері анімацій на робочих станціях, комп'ютерах з операційними системами Windows та Mac OS. Цей формат також називають FLI.

Flash Video (FLV) Формат Adobe для потоку звуку та відео по web та іншим мережам (вам слід встановити кодуючий пристрій FLV QuickTime).

iPod (320x240) Файл .m4v, що містить відео формату H.264 та AAC, оптимізований для відтворення на iPod.

Фільм QuickTime Архітектура мультимедія фірми Apple Computer, котра містить велику кількість кодеків.

AVI Audio Video Interleave (AVI) – це формат для аудіо/відеоданих на комп'ютерах з операційною системою Windows.

DV Stream Відеоформат з внутрішньокадровим стисненням, що використовує інтерфейс FireWire (IEEE 1394) для передачі відео у нелінійні системи редагування.

Послідовність зображень Послідовність нерухомих зображень, що можуть знаходитись у одній теці та використовувати один й той самий числовий візерунок файлового імені (наприклад, Послідовність1, Послідовність2, Послідовність3 і т.д.).

MPEG-4 Стандарт мультимедія для передачі аудіо- та відеопотоків за межі діапазону пропускної здатності.

Примітка: *Photoshop підтримує також інші сторонні формати, наприклад, кодеки Avid AVR; однак слід встановлювати необхідні кодеки QuickTime.*

Параметри експорту 3G

Додаткову інформацію про параметри 3G можна знайти на web -сайті Apple Computer.
Формат файлу 3GPP та 3GPP2 – це стандарти для створення, передачі та відтворення мультимедія по бездротових швидкісних мережах третього покоління. 3GPP – стандарт для мереж GSM, а 3GPP2 – для мереж CDMA 2000. 3GPP (Mobile MP4), 3GPP2 (EZmovie), та AMC (EZmovie) - стандарти для особливих мереж. 3GPP (Mobile MP4) для служби NTT DoCoMo's i-motion 3G. 3GPP2 (EZmovie) для служби мережі KDDI's 3G. AMC (EZmovie) – для абонентів KDDI з телефонами, що мають функцію AMC.

Відео Виберіть «Відео» зі спливаючого меню, що знаходиться під меню «Формат файлу» та вкажіть наступне:
• **Формат відео** Вибирає кодек, котрий використовується при експорті відео. Якщо вихідний фільм має лише одну відеодоріжку та вже стиснену, то можна вибрати «Пройти наскрізь», щоб відео знову не піддавалося стискуванню.

• **Швидкість передачі даних** Вказує кількість кілобіт на секунду (кбіт/сек) під час відтворення. Більша кількість кілобіт на секунду звичайно покращує якість відтворення фільму, однак не обирайте більшу, ніж наявна пропускна здатність, швидкість передачі даних.

• **Оптимізовано для** Вказує гаданий метод передачі, якщо вибрати H.264 з меню «Формат відео». Цей параметр сповіщає кодек, у якій мірі швидкість передачі даних може бути більшою чи меншою за вибрану вами.

• **Розмір зображення** Вказує стандарт для відсилання файлу на мобільний телефон. Потік містить розмір вихідного матеріалу, результуючий файл може не відтворюватись на мобільному телефоні. Виберіть «Персональний», щоб вказати розмір, котрого нема в меню.

• **Зберегти пропорції, використовуючи** Вказує параметр, коли змінюється розмір зображення та потрібно змінити масштаб фільму до нових розмірів. Поштова скринька змінює масштаб джерела пропорційно, щоб підігнати його під чисту діафрагму, додаючи, якщо необхідно, чорні смуги зверху, знизу чи збоку. Кадрування по центру, масштабування та обрізка до чистої діафрагми. "Підігнати до розміру» коригує розмір цілі шляхом підгонки найдовшої сторони, масштабуючи, якщо це потрібно.

• **Частота кадрів** Вказує кількість кадрів на секунду (кадрів/сек) під час відтворення. У більшості випадків ваше відео матиме кращий вигляд, якщо буде вибрано число, яке точно ділиться на кількість кадрів на секунду вашого джерела. Наприклад, якщо ваше джерело було записано при 30 кадрів на секунду, оберіть частоту кадрів 10 чи 15. Не обирайте частоту, вищу за частоту вихідного матеріалу.

• **Ключовий кадр** Вказує, як часто створюються ключові кадри у експортованому відео. Вища частота ключових кадрів (цифра нижче) покращує якість відео, але збільшує розмір файлу.

• **Параметри відео** Якщо доступно, клацніть на кнопці «Параметри відео», щоб відкрити діалогове вікно «Розширених параметрів відео 3G». В залежності від відео можна вказати, чи вставляти маркери повторної синхронізації у відеокадри, щоб допомогти відновити втрату пакетів. З відео формату H.264 можна також прискорити процес стиснення (наприклад, у цілях перегляду) шляхом обрання «Більш швидке кодування» (За один прохід). Параметр за замовчуванням «Найвища якість» (За декілька проходів) дозволяє кодеку визначити, скільки проходів потрібно, щоб стиснути дані для отримання найвищої якості.

Звук Хоча параметр «Звук» є у спливаючому меню під меню «Формат файлу», Photoshop Extended CS3 не підтримує звукові доріжки.

Текст Виберіть Текст зі спливаючого меню, що знаходиться під меню «Формат файлу» та вкажіть наступне:
• **Формат тексту** Вкажіть, форматувати чи ні для відображення тексту на мобільних пристроях.

• **Кодування тексту** Вибирає UTF8, UTF16 чи (якщо доступно) власне кодування STML.

• **Потребувати текстову здатність на трубці** Дозволяє відтворювати фільм тільки тоді, коли текст може відображатися на пристрої, що приймає. Зніміть вибір цього параметру, щоб дозволити відтворення звуку та відео, навіть якщо текст неможливо відображати на цьому пристрої.

Примітка: *Ці параметри доступні тільки тоді, коли у вашого фільму є текстова доріжка, наприклад, розробники, назви, субтитри і так далі.*

Потік Виберіть «Потік» зі спливаючого меню, що знаходиться під меню «Формат файлу» та вкажіть наступне:
• **Активувати потік** Створює файл для потоку RTSP в QuickTime Player. Цей параметр створює доріжку порад (вказівок, необхідних для створення потоку файлу).

• **Оптимізувати для сервера** Допомагає серверу швидше обробляти файл, але збільшує розмір файлу.

Додаткові параметри Виберіть «Розширений» зі спливаючого меню, що знаходиться під меню «Формат файлу» та вкажіть наступне:
• **Обмежити розподіл** Вказує, скільки разів файл може бути відтворений на трубці після завантаження. Також вказує параметри закінчення терміну дії файлу: встановіть, щоб строк дії файлу закінчився через кілька днів, чи введіть дату. Якщо ваш файл у форматі Mobile MP4 чи EZmovie, можна обмежити розподіл таким чином, що коли файл знаходиться на трубці, його неможливо кудись послати чи скопіювати.

• **Фрагментувати фільм** Дозволяє завантажувати файл через HTTP невеликими частинами для того, щоб швидше почалось відтворення, і щоб на трубці можна було відтворювати файли більшого розміру (за один раз на трубці повинен підганятися тільки певний фрагмент, але не весь фільм).

Параметри експорту FLC

У діалоговому вікні "Параметри експорту FLC " доступні такі параметри:
Таблиця кольорів Вказує таблицю кольорів, використовуючи системні кольори Windows чи Mac OS у експортованому фільмі.

Рух Встановлює частоту відтворення кадрів.

Вкажіть параметри експорту AVI

1. У діалоговому вікні «Візуалізація відео» виділіть експорт QuickTime, а потім виберіть AVI зі спливаючого меню.
2. Натисніть кнопку «Параметри».
3. У діалоговому вікні «Параметри AVI» упевніться, що «Відео» виділено.

   Важливо: *Хоча в діалоговому вікні «Параметри AVI» є параметри «Звуку», Photoshop Extended CS3 не підтримує звукові доріжки.*
4. Під "Відео» клацніть на кнопці «Параметри» та встановіть наступне:

Тип стиснення	**Вибирає відеокомпресор (кодек), щоб стиснути ваше відео. Щоб отримати найвищу якість за найнижчої швидкості передачі даних (чи у випадку з найменшим файлом), рекомендується скористатися форматом H.264.**
Кадр на секунду	**Вказує кількість окремих зображень, що демонструються протягом кожної секунди. NTSC – це загалом стандартний відеоформат та становить 29,97 кадрів на секунду. PAL – європейський відеоформат і становить 25 кадрів на секунду. Стандартною для кінофільму є частота 25 кадрів на секунду. Фільми QuickTime іноді створюються з меншою частотою кадрів, щоб зменшити пропускну здатність та знизити вимоги CPU.** **Фільми з більшою частотою кадрів відображають рух краще, але мають більший розмір файлів. Якщо вибрати частоту кадрів, що нижче поточної частоти кадрів фільму, то кадри видаляються. Якщо вибрати число, що більше поточної частоти кадрів фільму, то створюються дублікати існуючих кадрів (не рекомендується, оскільки це збільшує розмір файлу без покращення якості). У більшості випадків ваше відео матиме кращий вигляд, якщо буде вибрано число, яке точно ділиться на кількість кадрів на секунду вашого джерела. Наприклад, якщо ваше джерело було записано при 30 кадрів на секунду, оберіть частоту кадрів 10 чи 15. Не обирайте частоту, вищу за частоту вихідного матеріалу.**
Ключовий кадр кожен	**Вказує частоту ключових кадрів. Вища частота ключових кадрів (цифра нижче) покращує якість відео, але збільшує розмір файлу. У декотрих компресорів додатковий ключовий кадр вставляється автоматично, якщо занадто велика частина зображення змінюється від одного кадру до наступного. Взагалі одного ключового кадру кожні 5 секунд (помножити кількість кадрів на секунду на 5) зазвичай достатньо. Якщо ви створюєте файл для потоку RTSP та маєте сумніви щодо надійності мережі передачі даних, то можливо вам захочеться збільшити частоту ключових кадрів до 1 ключового кадру на одну чи дві секунди.**

Обмежити швидкість передачі даних до	**Вказує кількість кілобіт на секунду (кбіт/сек) під час відтворення. Більша кількість кілобіт на секунду звичайно покращує якість відтворення фільму, однак не обирайте більшу, ніж наявна пропускна здатність, швидкість передачі даних.**
Глибина	**Вказує кількість кольорів, котрі треба включити до відео, яке ви експортуєте. Це меню недоступне, якщо обраний кодек підтримує тільки одну глибину кольору.**
Якість	**Якщо доступно, перетягніть повзунок або введіть значення, щоб відрегулювати якість зображення і, в результаті, розмір файлу. Якщо для охоплення та експорту ви використовуєте один і той самий кодек, а візуалізували перегляди послідовності, то можна заощадити час візуалізації, синхронізувавши параметр якості експорту з параметром якості первинного охоплення. Збільшення якості понад якість первинного охоплення якість не збільшить, але може викликати збільшення часу візуалізації.**
Режим сканування	**Вказує, чи експортований фільм має поля (черезрядково) чи не має (прогресивний).**
Пропорції	**Вказує пропорції 4:3 чи 16:9 для експортованого фільму.**
Параметри	**(тільки для Intel Indeo® Video 4.4) Встановлює ступінь стиснення, параметри прозорості та доступ до кодеку Intel Indeo® Video 4.4.**

Параметри експорту потоку DV

У діалоговому вікні "Параметри експорту DV " доступні такі параметри:
Формат DV Вказує для експортованого відео формат DV чи DVCPRO.

Формат відео Вказує стандарт транслювання відео NTSC чи PAL.

Режим сканування Вказує, чи експортоване відео має черезрядкові поля чи не має полів (прогресивне сканування).

Пропорції Вказує пропорції 4:3 або 16:9.

Зберегти пропорції, використовуючи Вказує параметр, якщо фільм масштабовано до нових розмірів у пікселях. Поштова скринька змінює масштаб джерела пропорційно, щоб підігнати його під чисту діафрагму, додаючи, якщо необхідно, чорні смуги зверху, знизу чи збоку. Кадрування по центру, масштабування та обрізка до чистої діафрагми.

Важливо: *Хоча в діалоговому вікні «Параметри експорту DV» є параметри «Формат звуку», Photoshop Extended CS3 не підтримує звукові доріжки.*

Вказати параметри експорту MPEG-4 (Photoshop Extended)

1 У діалоговому вікні «Візуалізація відео» оберіть експорт QuickTime та клацніть на кнопці «Параметри».

2 У діалоговому вікні «Параметри експорту MPEG-4» виберіть MP4 або MP4 (ISMA) з меню «Формат файлу». Формат MP4 (ISMA) забезпечує працездатність з пристроями, виготовленими членами ISMA.

3 Під «Відео» вкажіть наступне:

Формат відео	**Вибирає кодек, щоб стиснути ваше відео. Щоб отримати найвищу якість за найнижчої швидкості передачі даних (чи у випадку з найменшим файлом), рекомендується скористатися форматом H.264. Якщо потрібен файл для відтворення на пристрої, що підтримує відео MPEG-4, виберіть MPEG-4 Basic чи MPEG-4 Improved в залежності від цільового пристрою. Якщо відеодоріжку вашого початкового відео вже стиснено, то можна вибрати «Пройти наскрізь», щоб відео знову не піддавалося стискуванню.**
Швидкість передачі даних	**Вказує кількість кілобіт на секунду (кбіт/сек) під час відтворення. Більша кількість кілобіт на секунду звичайно покращує якість відтворення фільму, однак не обирайте більшу, ніж наявна пропускна здатність, швидкість передачі даних.**
Оптимізовано для	**Вказує, у якій мірі швидкість передачі даних може бути більшою чи меншою від швидкості передачі даних, яку ви обираєте.**
Розмір зображення	**Вказує розміри у пікселях вашого експортованого відео. Потік підтримує розмір первинного матеріалу. Щоб вказати розмір, який не наведено у меню «Розмір зображення», оберіть «Власний».**
Зберегти пропорції, використовуючи	**Вказує параметр, якщо фільм необхідно масштабувати до нових розмірів у пікселях. Поштова скринька змінює масштаб джерела пропорційно, щоб підігнати його під чисту діафрагму, додаючи, якщо необхідно, чорні смуги зверху, знизу чи збоку. Кадрування по центру, масштабування та обрізка до чистої діафрагми. "Підігнати до розміру» коригує розмір цілі шляхом підгонки найдовшої сторони, масштабуючи, якщо це потрібно.**
Частота кадрів	**Вказує частоту кадрів для відтворення вашого експортованого відео. Як правило, ваше відео має кращий вигляд, якщо вибирати число, котре точно ділиться на кадри у секунду (кадрів/сек) вашого джерела. Наприклад, якщо ваше джерело було записано при 30 кадрів на секунду, оберіть частоту кадрів 10 чи 15. Не обирайте частоту, вищу за частоту вихідного матеріалу.**
Ключовий кадр	**Вказує, що ключові кадри створюються автоматично, або як часто вони створюються у експортованому відео. Вища частота ключових кадрів (цифра нижче) покращує якість відео, але збільшує розмір файлу.**

4 (тільки формат файлу MP4) Клацніть на кнопці «Параметри відео» та вкажіть наступне:

Маркери повторної синхронізації	**(тільки MPEG-4 Basic та MPEG-4 Improved) Використовує маркери повторної синхронізації у бітовому потоці відео. Це може допомогти відновити синхронізацію через помили передачі.**
Обмежити профіль(і) до	**(тільки H.264) Виділяє профілі для відтворення відеофайлів на пристрої, котрий узгоджується з одним чи декількома профілями стандарту.**

Режим кодування	**(тільки H.264) Вказує, чи бажаєте ви мати найвищу якість чи найшвидше кодування.**

Вказати параметри фільму QuickTime (Photoshop Extended)

1 У діалоговому вікні «Візуалізація відео» виділіть експорт QuickTime, а потім виберіть фільм QuickTime зі спливаючого меню.

2 Натисніть кнопку «Параметри».

3 У діалоговому вікні «Параметри фільму» упевніться, що «Відео» виділено.

Важливо: *Хоча в діалоговому вікні «Параметри фільму» є параметри «Звуку», Photoshop Extended CS3 не підтримує звукові доріжки.*

4 Під «Відео» клацніть на відповідній кнопці для встановлення наступного:

Параметри	**Відкриває діалогове вікно «Стандартні параметри відеостиснення», щоб можна було встановити відеостиснення та супутні параметри.**
Фільтр	**Відкриває діалогове вікно «Обрати відео фільтр», де можна застосувати вбудовані відеоефекти QuickTime.**
Розмір	**Відкриває діалогове вікно «Параметри розміру експорту» для вказування розмірів у пікселях для вашого експортованого відео.**

5 (Додатково) Якщо ваш фільм передається через Інтернет, виділіть «Підготувати для передачі по Інтернет» та виберіть одне з наступного:

Швидкий запуск	**Запускає відтворення фільму з web-сервера до того, як фільм повністю завантажиться на жорсткий диск комп'ютера користувача.**
Швидкий запуск-Стиснений верхній колонтитул	**Стискує верхній колонтитул фільму без втрат та запускає відтворення фільму з web-сервера до того, як фільм повністю завантажиться на жорсткий диск комп'ютера користувача.**
Потокова передача з підказками	**Готує фільм до потокової передачі через сервер QuickTime.**

Стандартні параметри відеостиснення QuickTime

У діалоговому вікні "Стандартні параметри відео стиснення» доступні такі параметри:
Тип стиснення Оберіть кодек, що буде застосовуватись під час експорту файлу.

Рух Вкажіть частоту кадрів для вашого відео, вибравши число кадрів на секунду (кадрів/сек). Деякі кодеки підтримують конкретний набір частот кадрів. Збільшення частоти кадрів може призвести до того, що рухи будуть більш згладжені (у залежності від первинної частоти кадрів кліпів-оригіналів), але при цьому використовується більше місця на диску. Якщо доступно, вкажіть з якою частотою утворюються ключові кадри. Певні кодеки QuickTime використовують диференціювання кадрів для стисненння файлу фільму, беручи один кадр інформації відео з повним зображенням та створюючи наступну кількість кадрів шляхом збереження відмінностей лише між кожним кадром та першим кадром з повним зображенням. Перший кадр з повним зображенням називається ключовим кадром (не слід плутати з ключовими кадрами, котрі використовуються у режимі часової шкали палітри «Анімація»).

Швидкість передачі даних Виділіть (якщо доступно для виділеного компресора) та введіть швидкість передачі даних, щоб помістити верхню межу об'єму відеоданих, створених експортованим відео під час відтворення.

Компресор Встановіть параметри компресора, характерні для виділеного кодека. Клацніть на кнопці «Параметр» (якщо доступно), щоб вказати подальші параметри компресора. Якщо є, оберіть глибину кольору або кількість кольорів, котрі треба включити до відео, яке ви експортуєте. Це меню недоступне, якщо обраний кодек підтримує тільки одну глибину кольору.

Якщо під «Компресором» є повзунок «Якість», пересуньте його або введіть значення, щоб відрегулювати якість експортованого відеозображення і, нарешті, розмір його файлу. Якщо для охоплення та експорту ви використовуєте один і той самий кодек, а візуалізували перегляди послідовності, то можна заощадити час візуалізації, синхронізувавши параметр якості експорту з параметром якості первинного охоплення. Збільшення якості понад якість первинного охоплення якість не збільшить, але може викликати збільшення часу візуалізації.

Примітка: *Параметри компресора недоступні для кодека компонентного відео.*

Параметри розміру фільму QuickTime

У діалоговому вікні "Параметри експорту розміру експорту" доступні такі параметри:
Розміри Вказує розмір кадру для вашого експортованого фільму. Якщо ви хочете вказати розмір кадру, котрий не включено у меню «Розміри», оберіть «Власний» та введіть значення для «Ширини» та «Висоти».

Зберегти пропорції, використовуючи Вказує параметр, якщо фільм масштабовано до нового розміру кадру. Поштова скринька змінює масштаб джерела пропорційно, щоб підігнати його під чисту діафрагму, додаючи, якщо необхідно, чорні смуги зверху, знизу чи збоку. Кадрування по центру, масштабування та обрізка до чистої діафрагми. «Підігнати в межах розмірів» коригує до вказаного розміру підгонкою до найдовшої сторони, масштабуючи, якщо це потрібно.

Усунути черезрядкову розгортку в первинному відео Усуває черезрядкову розгортку двох полів у кожному відеокадрі з черезрядковою розгорткою.

Експортувати послідовності зображень

1 Оберіть «Файл > Експорт > Візуалізація відео».

2 У діалоговому вікні «Візуалізація відео» введіть назву для відео чи послідовності зображень.

3 Клацніть на кнопці «Виділити теку», перемістіться до місця, де ви хочете зберегти своє відео, а потім клацніть «Вибрати».

Для того, щоб створити папку, котра міститиме ваші експортовані файли, виділіть параметр «Створити нову підтеку» та введіть ім'я для цієї підтеки.

4 Під «Параметрами файлу» виділіть «Послідовність зображень», потім виберіть формат файлу зі спливаючого меню.

5 (Додатково) Клацніть на кнопці «Параметри», щоб встановити параметри для збереження файлів.

Детальну інформацію щодо конкретних форматів файлів та їхніх параметрів також див. у розділі Формати файлів на сторінці 474 та Збереження та експорт файлів у інших форматах на сторінці 465.

6 (Додатково) Якщо у кроці 4 обрано «Послідовність зображень», введіть початкове число та оберіть кількість цифр зі спливаючого меню «Цифри».

Цей параметр вказує систему нумерації для експортованих файлів послідовності зображень.

7 Використовуйте спливаюче меню «Розмір», щоб вказати розміри у пікселях для експортованих файлів.

8 Під «Діапазоном» виберіть один з наступних параметрів:

- **Усі кадри** Візуалізує усі кадри у документі Photoshop.
- **В кадрі** Дозволяє вказати конкретні кадри для візуалізації.
- **Поточно виділені кадри** Візуалізує кадри, виділені смугою робочої області на палітрі «Анімація».

9 (Додатково) Вкажіть параметри візуалізації:

- **Альфа-канал** Вказує, як альфа-канали візуалізуються в експортованих файлах.
- **Частота кадрів** Визначає, скільки кадрів на секунду (кадрів/сек) відтворює послідовність зображень.

Примітка: *Доступні параметри візуалізації залежать від формату файлу експорту, який ви обрали.*

10Клацніть «Візуалізувати».

Також див.

Інтерпретує відзнятий відеоматеріал (Photoshop Extended) на сторінці 573

Параметри експорту послідовності зображення для QuickTime

У діалоговому вікні «Параметри експорту послідовності зображення" доступні такі параметри:
Формат Обирає формат файлу для експортованих зображень.

Кадрів на секунду Встановлює частоту кадрів для послідовності зображень.

Вставити пробіл перед числом Вставляє пробіл між ім'ям та створеним числом у імені файлу зображення.

Параметри Якщо доступно, клацніть на кнопці «Параметри» та вкажіть параметри експорту для формату файлу, який ви обрали.

Детальну інформацію щодо конкретних форматів файлів та їхніх параметрів також див. у розділі Збереження та експорт файлів у інших форматах на сторінці 465 та Формати файлів на сторінці 474.

Відео про роботу з послідовностями зображень див. на www.adobe.com/go/vid0026_ua.

Візуалізація альфа-каналу у відео та послідовностях зображень (Photoshop Extended)

Послідовності відео та зображень з альфа-каналами можуть бути прямими та помноженими. Якщо ви працюєте з відео чи послідовностями зображень, що містять альфа-канали, важливо вказувати, як Photoshop Extended інтерпретує альфа-канал для отримання очікуваних результатів. Якщо попередньо помножені відео чи зображення знаходяться у документі з певними фоновими кольорами, можна отримати небажані тіні чи гало. Можна вказати матовий колір, щоб напівпрозорі пікселі змішувалися (множилися) з фоном, не створюючи гало.
Ігнорувати Ігнорує альфа-канал у відео.

Прямий - нематований Інтерпретує альфа-канал як прямий. Якщо програма, яку використовували для створення відео, не помножує в зворотному напрямку альфа-канал, виділіть цей параметр.

Помножено в зворотному напрямку - Матова Розглядає альфа-канал як попередньо помножений з чорним, білим або кольоровим. Якщо необхідно, клацніть на зразку кольору у діалоговому вікні «Пояснення уривку», щоб відкрити Палітру кольорів Adobe для зазначення матового кольору.

Глава 19: Технічне формування зображень

Adobe Photoshop CS3 Extended пропонує потужні засоби технічного аналізу та редагування зображень, зокрема, інтеграцію з MATLAB, підтримку форматів медичної візуалізації DICOM, технології пакетної обробки для складного редагування зображень. Засоби вимірювання надають вам змогу точно оцінювати складний вміст зображення, записувати дані, створювати та відображати шкали вимірювань. З 3D-шарами ви можете відкривати 3D - моделі та маніпулювати ними, редагувати текстури моделей, комбінувати 3D- та 2D-шари на складних зображеннях.

Photoshop та MATLAB (Photoshop Extended)

Про Photoshop та MATLAB (Photoshop Extended)

MATLAB являє собою високорівневу мову технічних обчислень та інтерактивне середовище для побудови алгоритмів, візуалізації даних, числових розрахунків. З Photoshop Extended ви можете переглядати результати оброблення зображень у MATLAB, комбінувати команди MATLAB з інструментами обробки зображень Photoshop.

Після того, як ви підключилися до Photoshop з MATLAB, ви можете виконувати операції у Photoshop, друкуючі їх у командному рядку MATLAB. Ви можете виконувати алгоритми в MATLAB і бачити графічне представлення результатів у Photoshop.

Примітка: *Взаємодію між Photoshop та MATLAB побудовано на основі інтерфейсу Photoshop JavaScript та інтерфейсу бібліотеки MATLAB.*

Встановлення MATLAB та Photoshop (Photoshop Extended)

Встановіть Photoshop та MATLAB на вашому комп'ютері. Після встановлення Photoshop Extended та MATLAB слід перевірити інтеграцію MATLAB.

Перевірте інтеграцію MATLAB

1. Запустіть Photoshop Extended, потім MATLAB.
2. У MATLAB вкажіть шлях Photoshop/MATLAB, в тому числі підтеки.
3. У командному рядку MATLAB відкрийте теку MATLAB, знайдіть та відкрийте теку Tests, потім надрукуйте `testall`.
4. Photoshop та MATLAB виконають серію тестів для перевірки інтеграції між двома програмами, потім буде виведений підсумковий звіт.

(За потребою) Встановлення доступу до Photoshop з MATLAB

Ви можете вказати шлях до Photoshop Extended, що дозволить прямий доступ до команд Photoshop з MATLAB.

1. У MATLAB оберіть "File" > "Set Path".
2. Натисніть "Add Folder" та виберіть теку MATLAB, де встановлено Photoshop Extended.
3. Натисніть "Записати", потім "Закрити".
4. У меню MATLAB оберіть "File" > "Preferences".
5. У діалоговому вікні "Preferences" натисніть на "General tree" (зверху зліва).
6. Натисніть кнопку "Update Toolbox Path Cache".
7. Натисніть "Apply", потім "OK".

Підключення/відключення до Photoshop з MATLAB (Photoshop Extended)

❖ У MATLAB виконайте одну з таких дій:

- Для запуску або підключення до Photoshop надрукуйте `pslaunch`, потім натисніть "Enter" (Windows) або "Return" (Mac OS).
- Для відключення від Photoshop надрукуйте `psquit`, потім натисніть "Enter" (Windows) або "Return" (Mac OS).

Використання довідкової системи та коротких інструкцій (Photoshop Extended)

Довідкова система MATLAB включає приклади взаємодії MATLAB/Photoshop.

1 Виберіть "Help" > "Full Product Family Help".

Ви можете бачити інструментарій Photoshop з елементами підменю, а також початкові приклади. Якщо ви не бачите панелі інструментів Photoshop, спробуйте виконати такі кроки.

2 Клацніть на кнопці "Start".

3 Виберіть "Desktop Tools" > "View Source Files".

4 Натисніть на кнопку "Refresh Start", потім на "Close", знову спробуйте увійти до довідкового меню.

Команди MATLAB (Photoshop Extended)

Друкування команд у командному рядку MATLAB дає змогу підключитися та відключитися до Photoshop, а також генерувати візуальне представлення у документі Photoshop.

Для того, аби передивитися всі команди MATLAB Photoshop, перегляньте файл psfunctionscat.html, що знаходиться у теці MATLAB у теці, де ви встановили Photoshop. Введіть `help` (назва команди) у командний рядок MATLAB для повного опису кожної команди, в тому числі синтаксис, аргументи ти приклади.

Примітка: *Всі команди MATLAB підтримуються для японських символів. MATLAB для Windows підтримує інтерфейс на японській мові для операційної системи WinXP з підтримкою японської. MATLAB для Mac OS підтримує американську англійську мову лише на япономовній системі Mac OS. Стосовно детальнішої інформації зверніться, будь ласка, до The MathWorks, Inc.*

Створення нового документа у MATLAB (Photoshop Extended)

1 У MATLAB введіть `psnewdoc`.

2 Для визначення атрибутів нового документа введіть один із таких варіантів:

- Для створення нового документа з типовими параметрами введіть `psnewdoc()`. Інформацію про типові параметри шукайте нижче.
- Для створення нового документа з конкретною висотою та шириною введіть `psnewdoc(W,H)`. Значення W та H використовують одиниці вимірювання, вказані в параметрі "Одиниці й лінійки" діалогового вікна "Уподобання Photoshop". Решта параметрів документа набуває типових значень.

  Примітка: *Якщо ви не хочете вводити аргумент, напишіть замість нього "undefined". Типовими значеннями для нового документа є 504 x 360 пікселів.*
- Для створення нового документа та встановлення атрибутів введіть `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`. Інформацію про атрибути нового документа шукайте нижче.

  Тут знаходиться приклад коду для створення в MATLAB нового документа та визначення всіх атрибутів:

```
psnewdoc(10, 10, 72, 'hi', 'cmyk', 'transparent', 2.5, 16, 'U.S. Web Coated
(SWOP) v2')
```

Атрибути нового документа та їх типові значення

Вводячи `psnewdoc(W,H,R,N,M,F,A,B,P)`, можна створити новий документ, атрибути якого мають такі значення:

W Визначає ширину документа в поточних одиницях з параметру "Одиниці й лінійки" у діалоговому вікні "Уподобання Photoshop". Типовим значенням ширини є 504 піксела.

H Визначає висоту документа у поточних одиницях з параметру "Одиниці й лінійки" у діалоговому вікні "Уподобання Photoshop". Типовим значенням висоти є 360.

R Визначає роздільність. Типовим значенням є 72 точки на дюйм.

N Визначає назву документа. Типовим значенням є UntitledX, де X є номером нового документа.

M Визначає колірний режим: RGB, CMYK, Lab, Bitmap, або у градаціях сірого. Типовим значенням є RGB.

F Визначає режим тла для нового документа: Білий (White), Фоновий колір (Background Color) або Прозорість (Transparent). Типовим значенням є Білий.

A Визначає піксельну пропорцію. Типовим значенням є 1,0 (квадрат).

B Визначає бітову глибину: 1, 8, 16, або 32. Типове значення — 8.

P Визначає колірний профіль. Типовим значенням є робочий колірний простір для визначеного колірного режиму. Робочі простори визначаються у діалоговому вікні "Налаштування кольорів Photoshop".

Файли DICOM (Photoshop Extended)

Про файли DICOM (Photoshop Extended)

DICOM є найбільш уживаним стандартом для одержання медичних сканованих зображень. Photoshop Extended дає вам змогу відкривати та працювати з файлами DICOM (.dc3, .dcm, .dic, а також без розширення). Файли DICOM можуть містити багато "зрізів" або кадрів, що представляють різні шари сканування.

Photoshop може зчитати дані всіх кадрів файла DICOM та конвертувати їх у шари Photoshop. Photoshop може зчитувати 8-, 10-, 12-, або 16-бітні файли DICOM. (Photoshop конвертує 10- та 12-бітні файли у 16-бітні.)

Після відкриття файла DICOM у Photoshop ви можете використовувати будь-який інструмент Photoshop для налаштування, маркування або анотування файла. Наприклад, ви можете використовувати інструмент "Примітки", аби додати до файла коментар, або інструмент "Олівець" для виділення певної ділянки зображення, або фільтр вилучення пилу та подряпин для усунення подряпин зі сканованого зображення.
Ви можете записати 8-бітний файл DICOM у будь-якому форматі, який підтримується Photoshop (16-бітні повинні зберігатися як файли DICOM, Large Document Format, Photoshop, Photoshop PDF, Photoshop Raw, PNG, або TIFF).

Важливо: *Якщо ви записуєте зображення як файл DICOM, видаляються всі стилі, налаштування, режими змішування та маски.*

Також ви можете переглядати та редагувати метадані файлів DICOM у Bridge або в діалоговому вікні Photoshop "Відомості про файл". Файли DICOM підтримують зовнішню атвоматизацію за допомогою сценаріїв (дивіться Про сценарії на сторінці 641).

Відео про файли DICOM можна знайти на www.adobe.com/go/vid0028_ua.

Також див.

Коментарі до зображень на сторінці 482

Малювання інструментами "Пензель" або "Олівець" на сторінці 333

Застосування фільтру "Пил та подряпини" на сторінці 406

Відкрийте файл DICOM (Photoshop Extended)

Перед відкриттям файла DICOM ви можете визначити, як кадри DICOM будуть відкриватися (як шари або у вигляді сітки), а також задати параметри (у діалоговому вікні "Імпорт файла DICOM"), які зроблять метадані пацієнта анонімними та покажуть перекриття. Після відкриття файла у Photoshop, ви можете виконувати панорамування, масштабування та вирівнювання вікон.
Діалогове вікно імпорту файлів DICOM також відображає заголовок DICOM — текстову інформацію про файл, таку, як його розміри, роздільність, чи був файл стиснутий.

Ви можете імпортувати послідовність з багатьох однокадрових файлів DICOM в один файл Photoshop з багатьма шарами, використовуючи "Новий відеошар" з команди "Файл". Дивіться Імпорт послідовностей зображень (Photoshop Extended) на сторінці 572

Відео про відкриття файлів DICOM можна знайти на www.adobe.com/go/vid0028_ua.

1 Виберіть команду "Файл" > "Відкрити", виберіть файл DICOM, натисніть кнопку "Відкрити".

2 Виділіть кадри, які потрібно відкрити. Аби виділити кілька кадрів, клацайте, утримуючи Shift. Клацайте мишею, утримуючи клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), аби вибрати не послідовні зображення. Для вибору всіх кадрів натисніть "Вибрати всі".

Для швидкого прокручування кадрів використовуйте колесо прокручування миші (Windows), або натискайте праву чи ліву стрілку нижче великої області перегляду.

3 Виберіть з таких параметрів та натисніть кнопку "Відкрити".

Імпорт кадрів	**Команда "Імпортувати кадри як шари" розташовує кадри DICOM на шарах. Конфігурація N-Up відображає багато кадрів на сітці (введіть значення у поля Рядки та Стовпчики для визначення висоти та ширини сітки).**
Набір даних DICOM	**Анонімізація записує замість даних пацієнта "анонім." Команда "Показати перекриття" показує області перекриття такі як анотації, криві або текст.**
Управління вікнами	**Настройте контраст та яскравість кадру за допомогою функції налаштування вікон. Виберіть "Показати функції управління вікнами", налаштуйте ширину (контраст) та рівень (яскравість), ввівши значення до полів "Рівень вікна" та "Ширина вікна". З іншого боку, ви можете перетягувати інструмент "Рівень вікна" догори або донизу для налаштування рівня, або наліво та направо для налаштування ширини. Також ви можете вибрати загальні типові налаштування радіології з меню "Стилі вікон" (Типове, Легені, Кістки, Очеревина). Для інвертування значень яскравості кадра оберіть "Інвертувати зображення".** ***Для масштабування оберіть рівень збільшення за допомогою "Вибрати масштаб" (або натискайте символи + та - для збільшення або зменшення). Для панорамування натисніть значок із рукою у верхній частині діалогового вікна і тягніть вздовж кадра.***

Експорт кадрів DICOM як файлів JPEG (Photoshop Extended)

1 Відкрийте файл DICOM та оберіть налаштування у діалоговому вікні "Імпорт файлів DICOM" (дивіться Відкриття файла DICOM (Photoshop Extended) на сторінці 611).

2 У діалоговому вікні "Імпорт файлів DICOM" оберіть кадри: Для вибору пов'язаних між собою кадрів натискайте мишею, утримуючи Shift, для вибору незалежних кадрів натискайте на них мишею, утримуючи Ctrl (Windows), або Command (Mac OS); також ви можете натиснути "Вибрати всі" для вибору всіх кадріві.

3 Введіть префікс у поле префіксу області параметрів експорту.

4 Натисніть "Експортне представлення" (JPEG), виберіть теку та натисніть "Виділити".

Файли JPEG записуються у вказану теку з заданим префіксом до назви файла. Якщо ви обрали кілька кадрів, Photoshop до кожної назви файла додасть числову нумерацію (наприклад, "DICOM Frame1", "DICOM Frame2", "DICOM Frame3").

Метадані DICOM (Photoshop Extended)

Ви можете переглядати та редагувати кілька категорій метаданих DICOM у діалогу "Інформація про файл" Photoshop.

Дані про пацієнта Включають ім'я пацієнта, стать, дату народження.

Дані обстеження Включають індетифікатор обстеження, що дає посилання на лікаря, дату та час обстеження, опис обстеження.

Серійні дані Включає номер серії, модальність, дату та час серії, опис серії.

Дані обладнання Включає дані про установу та виробника обладнання.

Дані зображення Включає синтаксис передачі, фотометричну інтерпретацію, ширину та висоту зображення, бітову глибину, кадри. (Ці поля не можна редагувати.)

Також див.

Про метадані на сторінці 481

Анімація файлів DICOM (Photoshop Extended)

Для анімації скибок або кадрів DICOM виберіть всі шари DICOM, оберіть на палітрі "Анімація (Часова шкала)" парметр "Створити кадри з шарів".

Після створення кадрів на палітрі "Анімація" ви можете записати файли DICOM як відео у форматі QuickTime (якщо файли DICOM - у градаціях сірого, перетворіть на RGB, потім сконвертуйте у відео). Також ви можете записати кадри як анімовані файли GIF (оберіть "Файл" > "Записати для Інтернету та пристроїв").

Також див.

Експорт відео на сторінці 600

Створення анімації кадрів на сторінці 582

Створення PDF-презентації на сторінці 486

Процес анімації за часовою шкалою (Photoshop Extended) на сторінці 589

Пакети зображень (Photoshop Extended)

Про пакети зображень (Photoshop Extended)

У пакети зображень комбінуються групи зображень з подібними кадрами або посиланнями, які відрізняються якістю або вмістом. Після створення пакету ви можете обробляти набір зображень для створення комплексної картини, у якій видалено небажаний вміст або шуми.

Ви можете використовувати пакети для вдосконалення зображень кількома способами:

- Зниження шуму та викривлень у судових, медичнних та астрофотографічних зображеннях.
- Видалення небажаних або випадкових об'єктів із серій статичних знімків або відеоряду. Наприклад, ви хочете вилучити фігуру, що рухається через зображення, або вилучити автомобіль, що пересувається перед головним об'єктом.

Пакети зображень зберігаються як смарт-об'єкти. Можливості обробки, які ви можете застосувати до пакетів, називаються пакетними режимами. Застосування пакетного режиму до пакету зображень не є деструктивним редагуванням. Ви можете обирати пакетні режими для відтворення різних ефектів; вихідна інформація пакету при

цьому зберігається. Для збереження змін після застосування пакетного режиму слід зберігти результати як нове зображення, або раструвати смарт-об'єкт. Пакет зображень можна створити вручну або за допомогою сценарію.

Створення пакету зображень (Photoshop Extended)

Для досягнення найкращих результатів зображення, що містяться в пакеті зображень, повинні мати однакові розміри та в основному однаковий вміст, наприклад, набір зображень, знятих з однієї точки, або відеоряд зі стаціонарної відеокамери. Вміст ваших зображень має бути достатньо подібним для того, аби дозволити вам ідентифікувати або впорядковувати їх серед інших зображень пакету.

1 Об'єднання окремих зображень у зображення з кількома шарами. Дивіться Дублювання шарів на сторінці 290.

Примітка: *Пакет зображень повинен містити принаймні два шари.*

Також ви маєте можливість комбінувати зображення за допомогою сценарію ("Файл" > "Сценарії" > "Завантаження файлів до пакету").

2 Виберіть пункт меню "Виділити" > "Всі шари".

Примітка: *Аби шар тла можна було виділити командою "Всі шари", спочатку його слід перетворити на звичайний шар.*

3 Виберіть "Правка" > "Автовирівнювання шарів", оберіть "Авто" як параметр вирівнювання. Якщо "Авто" не забезпечить доброї реєстрації ваших шарів, використайте параметр "Переставити".

4 Виберіть "Шар" > "Смарт-об'єкти" > "Конвертувати у смарт-об'єкт".

5 Виберіть "Шар" > "Смарт-об'єкти" > "Пакетний режим", оберіть пакетний режим з підменю.

- Для зменшення шуму використовуйте зовнішні модулі "Середнє значення" або "Медіана".
- Для вилучення з зображення об'єктів використовуйте зовнішній модуль "Медіана".

В результаті ви отримаєте складне зображення того ж розміру, як і початковий пакет зображень. Вам може знадобитися виконати кілька спроб з різними зовнішніми модулями для знаходження найкращого алгоритму вдосконалення конкретного зображення.

Для зміни ефектів візуалізації обирайте кілька різних пакетних режимів з підменю. Візуалізація пакету не є кумулятивним процесом - кожний ефект візуалізації працює з оригінальним зображенням та заміняє собою попередній ефект.

Пакетні режими

Пакетні режими працюють лише на основі каналу, і лише на непрозорих пікселях. Наприклад, режим "Максимум" робить значення каналів червоного, зеленого та синього максимальними для перерізу пікселів, а також об'єднує їх в одне складне піксельне значення візуалізованого зображення.

Назва зовнішнього модуля візуалізації	Результат	Коментарі
Ентропія	ентропія = - сума ((ймовірність значення) * log2(ймовірність значення)) Ймовірність значення = (кількість випадків значення) / (загальну кількість не-прозорих пікселів)	Бінарна ентропія (або ентропія нульового порядку) визначає нижню межу того, скільки бітів буде потрібно для кодування інформації пакету без втрат.
Ексцес	Ексцес = (сума((значення - середнє)^4) по непрозорим пікселям) / ((кількість непрозорих пікселів - 1) * (стандартне відхилення)^4).	Значення гостроти або пологості порівнюються з нормальним розподілом. Ексцес для стандартного нормального розподілу складає 3.0. Ексцес більше 3.0 говорить про гострий розподіл, ексцес менше 3 говорить про пологий розподіл (порівняний з нормальним розподілом).
Максимум	Максимальне значення каналу для всіх непрозорих пікселів	

Назва зовнішнього модуля візуалізації	Результат	Коментарі
Середнє значення	Середнє значення каналу для всіх непрозорих пікселів	Ефективний засіб вилучення шуму
Медіана	Медіани значень каналів для всіх непрозорих пікселів	Ефективний для вилучення шуму та набажаного вмісту зображень.
Мінімум	Мінімальні значення каналу для всіх непрозорих пікселів	
Діапазон	Різниця між максимальним та мінімальним значеннями для непрозорих пікселів	
Асиметрія	Асиметрія = (сума((значення - середнє)^3) по непрозорим пікселям) / ((кількість непрозорих пікселів - 1) * (стандартне відхилення)^3).	Асиметрія є мірою симетричності або асиметричності навколо статистичного середнього
Стандартне відхилення	Стандартне відхилення = Квадратний корінь (відхилення)	
Сукупність	Сума значень каналу для всіх непрозорих пікселів	
Відхилення	variance = (сума((значення - середнє)^2) по непрозорих пікселях) / ((кількість непрозорих пікселів - 1)	

Вилучення візуалізації пакету

❖ Виберіть "Шари" > "Смарт-об'єкти" > "Пакетний режим" > "Немає" для того, аби відмінити візуалізацію пакету та перетворити його на звичайний смарт-об'єкт.

Редагування пакету зображень

Оскільки пакет зображень є смарт-об'єктом, ви завжди можете редагувати оригінальні зображення, які складають шари пакету.

❖ Виберіть "Шар" > "Смарт-об'єкт" > "Редагувати вміст", або два рази клацніть на значку шару. Після того, як ви записали відредагований смарт-об'єкт, пакет автоматично візуалізується з останніми параметрами рендерінгу, застосованими у пакеті.

Конвертування пакету зображень

Для збереження ефектів візуалізації пакету зображень конвертуйте смарт-об'єкт у звичайний шар. (Ви можете захотіти копіювати смарт-об'єкт перед конвертацією, якщо ви хочете потім візуалізувати пакет зображень.)

❖ Виберіть "Шар" > "Смарт-об'єкти" > "Раструвати".

Використання сценарію для створення пакету зображень (Photoshop Extended)

Для автоматизації створення та візуалізації пакету зображень ви можете використовувати сценарій "Статистика".

1 Виберіть "Файл" > "Сценарії" > "Статистика".

2 У меню "Вибір режиму пакету" оберіть пакетний режим.

3 Застосуйте пакетний режим до вже відкритих файлів, також ви можете вказати теку або окремі файли.

Обрані вами файли відображаються у діалоговому вікні.

4 Виберіть автоматичне впорядкування зображень (це еквівалентно "Правка" > "Автоматичне впорядкування шарів") і натисніть "Гаразд"

Photoshop комбінує кілька зображень до одного зображення з кількома шарами, конвертує шари у смарт-об'єкт, застосовує вибраний пакетний режим.

Вимірювання (Photoshop Extended)

Про вимірювання (Photoshop Extended)

За допомогою вимірювань Photoshop Extended ви можете вимірювати область, визначену інструментом "Лінійка" або інструментом виділення, в тому числі нерегулярні області, визначені за допомогою ласо, швидкого виділення, чарівної палички. Також ви можете обчислити висоту, ширину, площу, периметр, виміряти трасу на одному зображенні або кількох зображеннях. Дані вимірювань записуються у палітру "Журнал вимірювань". Ви можете налаштувати стовпчики журналу вимірювань, сортувати дані у стовпчиках, експортувати дані з журналу у форматі файла CSV (значення, розділені комами).

Відео про вимірювання можна знайти на www.adobe.com/go/vid0029_ua.

Шкала вимірювань

Встановлення шкали вимірювань задає визначену кількість пікселів зображення рівними одиниці вимірювання, такій, як дюйми, міліметри або мікрони. Після створення шкали ви можете вимірювати області та одержувати розрахунки та результати з журналу у вибраних одиницях вимірювання. Ви можете створити кілька попередньо заданих шкал вимірювання, хоча одночасно в документі може використовуватися лише одна шкала.

Маркери шкали

Ви можете розташувати маркери на зображенні для візуалізації шкали вимірювань. Маркери шкали можуть відображатися як без заголовка, так і з заголовком, що описує одиниці вимірювання.

Налаштування шкали вимірювань (Photoshop Extended)

Використовуйте інструмент лінійок для налаштування шкали вимірювань документа Ви можете створити налаштування шкали вимірювання для часто використовуваних шкал вимірювання. Попередні налаштування додаються до підменю "Аналіз" > "Налаштування шкали вимірювань". Поточну шкалу вимірювання документа можна перевірити у підменю, вона з'являється на інформаційній панелі.

Виберіть "Аналіз" > "Налаштування шкали вимірювань" > "Типова" аби повернути типове значення, 1 піксель = 1 піксель.

Встановлення шкали вимірювань

1. Відкрийте документ.
2. Виберіть "Аналіз" > "Налаштування шкали вимірювань" > "Спеціальна". Інструмент "Лінійка" обирається автоматично. Перетягніть інструмент для визначення відстані у пікселях на зображенні, або введіть значення у віконце "Довжина у пікселях". Після закриття діалогового вікна "Шкала вимірювань" поточні налаштування відновлюються.
3. Введіть логічну довжину та логічну одиницю, які ви хочете встановити рівними довжині у пікселях.

   Наприклад, якщо довжина в пікселях становить 50, а ви хочете ввести шкалу 50 пікселів на мікрон, задайте 1 для логічної довжини, а мікрон в якості логічної одиниці.
4. Натисніть "Гаразд" у діалоговому вікні шкали вимірювань для встановлення шкали вимірювань у документі.
5. Виберіть "Файл" > "Записати" для запису параметрів поточної шкали вимірювань з документом.

   Для відображення шкали на інформаційній панелі оберіть "Параметри палітри" з меню "Палітра", потім оберіть "Шкала вимірювання" у чатині інформації про стан.

Для відображення шкали вимірювання у нижній частині вікна документа оберіть "Вигляд" > "Шкала вимірювання" з меню вікна документа.

Створення попередніх налаштувань шкали вимірювання

1 Відкрийте документ.

2 Виберіть "Аналіз" > "Налаштування шкали вимірювань" > "Спеціальне".

3 Створіть шкалу вимірювання

4 Натисніть кнопку "Записати типові налаштування" та дайте їм назву.

5 Клацніть на "Гаразд". Попередні налаштування додаються до підменю "Аналіз" > "Встановлення шкали вимірювань".

Видалення типових налаштувань шкали вимірювання

1 Виберіть "Аналіз" > "Налаштування шкали вимірювань" > "Спеціальне".

2 Виберіть налаштування, які потрібно вилучити.

3 Натисніть "Вилучити налаштування" та натисніть "Гаразд".

Використання маркерів шкали (Photoshop Extended)

Маркери шкали вимірювань відображають шкалу вимірювання, використану у вашому документі. Перед створенням маркера шкали ви повинні створити саму шкалу вимірювань. Ви можете встановити довжину маркера в логічних одиницях, задати текст підпису, в якому визначено довжину маркера, встановити колір підпису та маркера в білий або чорний.

Створіть маркер шкали

1 Виберіть "Аналіз" > "Розташувати маркер шкали".

2 У діалоговому вікні "Маркер шкали вимірювань" вкажіть такі параметри:

Довжина	**Введіть значення аби вказати довжину маркера шкали. Довжина маркера в пікселях залежатиме від шкали вимірювання, яка на даний момент задана в документі.**
Відображення тексту	**Виберіть цей параметр для відображення логічної довжини та одиниць вимірювання маркера шкали.**
Розташування тексту	**Відображати заголовок над або під маркером шкали.**
Колір	**Встановлює колір маркера та заголовка у чорний або білий.**

3 Клацніть на "Гаразд".

Маркер шкали розташовується у нижньому лівому кутку зображення. Маркер додасть групу рівнів до документа, яка містить текстовий шар (якщо вибрано параметр "Відображення тексту"), а також графічний шар. Ви можете використовувати інструмент "Переміщення" або інструмент "Текст" для редагування заголовку або зміни розміру, шрифту та кольору.

Відео, що допоможе зрозуміти інструменти вимірювання, можна знайти на www.adobe.com/go/vid0029_ua.

Додавання та заміна маркерів шкали

Ви можете розташувати кілька маркерів шкали у документі, а також замінювати наявні.

Примітка: *Додаткові маркери шкали розташовуються у тій самій позиції на зображенні, і можуть закривати один одного, залежно від їх довжини. Для того, аби побачити нижній маркер, ввімкніть набір рівнів маркера.*

1 Виберіть "Аналіз" > "Розташувати маркер шкали".

2 Натисніть "Вилучити" або "Утримати"

3 Введіть параметри для нового маркера і натисніть "Гаразд".

Видалення маркера шкали

1 На палітрі "Шари" оберіть групу рівнів "Маркеру шкали вимірювання" для маркера шкали, який ви хочете вилучити.

2 Клацніть правою кнопкою миші та оберіть з контекстного меню "Вилучити групу", або натисніть кнопку "Вилучити шар".

3 Натисніть "Група та вміст".

Проведення вимірювань (Photoshop Extended)

Ви можете проводити вимірювання за допомогою інструментів Photoshop "Виділення", "Лінійка", "Лічильник". Візьміть інструмент вимірювання, який відповідає типу даних, що його ви хочете записати у журнал вимірювань.

- Створіть область виділення для вимірювання таких величин, як висота, ширина, периметр, площа, рівні яскравості пікселів. Ви можете одночасно проводити вимірювання як на одній, так і на кількох областях виділення.
- Проведіть лінію за допомогою інструмента "Лінійка" для вимірювання лінійних розмірів або кута.
- Використовуйте інструмент "Лічильник" для визначення кількості об'єктів на відправленні, потім запишіть кількість елементів (дивіться Про підрахунок (Photoshop Extended) на сторінці 621).

Кожне вимірювання вимірює одну або більше *точок даних*. Точки даних, які ви обираєте, визначають інформацію, яка записується до журналу вимірювань. Точки даних відповідають типу інструмента, який ви використовуєте при вимірюваннях. Площа, периметр, висота, ширина є доступними точками даних для вимірювальних виділень. Довжина та кут доступні як точки даних для вимірювань за допомогою інструмента лінійки. Ви можете створювати та записувати набори точок даних для окремих типів вимірювань, що прискорить вашу роботу.

1 Відкрийте наявний документ.

2 Виберіть "Аналіз" > "Встановлення шкали вимірювань", оберіть попередньо задані параметри шкали вимірювань (дивіться Встановлення шкали вимірювань (Photoshop Extended) на сторінці 616), або оберіть "Спеціальне" та створіть власну шкалу вимірювань.

Вимірювання обраховуються та записуються до журналу вимірювань в одиницях вимірювання, які використовуються на момент запису вимірювання. Якщо шкали вимірювань не існує, типовим значенням є 1 піксель = 1 піксель.

3 (За потребою) Виберіть "Аналіз" > "Вибрати точки даних" та виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Спеціальне" для вибору точок даних для вимірювання.
- Виберіть наявні попередньо задані набори точок даних з підменю.

Відео, що допоможе зрозуміти інструменти вимірювання, можна знайти на www.adobe.com/go/vid0029_ua.

У діалоговому вікні "Вибір точок даних" точки даних згруповано відповідно до інструмента вимірювання, за допомогою якого їх можна вимірювати. "Загальні" точки даних доступні для всіх інструментів. Вони додають корисну інформацію до журналу вимірювань, таку, як назва файла, у якому проводиться вимірювання, шкалу вимірювання, дату та час вимірювання.

Типово вибираються всі точки даних. Ви можете вибрати піднабір точок даних для окремого типу вимірювань, а також записати комбінацію, що зробить їх доступними як попередньо заданий набір точок даних.

Примітка: *Коли ви проводите вимірювання за допомогою конкретного пристрою, відображеними в журналі будуть лише точки даних, асоційовані з інструментом, навіть якщо було вибрано і інші точки даних. Наприклад, якщо ви виконуєте вимірювання за допомогою інструмента "Лінійка", у журналі вимірювань будуть доступні лише дані інструмента "Лінійка", разом з будь-якими загальними точками даних, які були вибрані.*

4 Вибрати можливості зображення та вимірювальний інструмент, що задовольняють вибраним точкам даних. Зробіть одне з такого:

- Створіть одне або більше виділень у зображенні.
- Виберіть "Аналіз" > "Лінійка", або натисніть інструмент "Лінійка" на панелі інструментів, потім виміряйте довжину області зображення.

- Виберіть "Аналіз" > "Лічильник", або натисніть інструмент підрахунку на панелі інструментів і підрахуйте елементи на зображенні.

5 Виберіть "Вікно" > "Журнал вимірювань" для відкриття палітри журналу вимірювань.

6 Виберіть "Аналіз" > "Записати вимірювання", або натисніть "Записати вимірювання" на палітрі журналу вимірювань.

Примітка: *Якщо на даний момент вибрано точки даних, що не відповідають поточному інструмента вимірювання, вам буде запропоновано вибрати точки даних для інструмента.*

Журнал вимірювань має стовпчики для кожної точки даних, яку ви обрали в діалоговому вікні "Точки даних вимірювання". Кожне вимірювання, яке ви виконуєте, створює нові рядки даних у журнал вимірювань.

Якщо ви вимірюєте кілька вибраних на зображенні виділень, один рядок даних у журналі містить підсумок або кумулятивні дані для всіх виділених областей, за ним іде рядок даних для кожної виділеної області. Кожна виділена область перераховується як окрема властивість у стовпчику "Мітка" журналу, їй присвоюється унікальний номер.

Ви можете повторити кроки з 2 по 6 для різних виділень у тому самому або кількох документах. Стовпчик "Документ" у журналі вимірювань відображає джерело даних вимірювання.

Точки даних вимірювання

Кут Кут орієнтації (±0-180) інструмента "Лінійка".

Площа Площа виділення у квадратних пікселях, або у каліброваних одиницях відповідно до поточної шкали вимірювань (наприклад, квадратні міліметри).

Опуклість 4pi(площа/периметр^2). Значення 1,0 відповідає правильному колу. Якщо значення наближається до 0,0, це означає все більш витягнутий прямокутник. Для дуже малих виділень значення можуть не бути коректними.

Лічильник Змінюється відповідно до використаного інструмента. Інструмент "Виділення": кількість незалежних областей виділення на зображенні. Інструмент "Лічильник": кількість підрахованих елементів зображення. Інструмент "Лінійка": кількість видимих ліній лінійок (1 або 2).

Дата і час Застосовує штамп дати та часу при виконанні вимірювань.

Документ Ідентифікує документ (файл), у якому виконувалося вимірювання.

Рівень яскравості Визначає рівень яскравості, від 0 до 255 (для 8-бітних зображень), від 0 до 32,768 (для 16-бітних), або від 0.0 до 10 (для 32-бітних зображень). Для всіх значень яскравості, що стосуються вимірювань, зображення внутрішньо конвертується у градації сірого (що еквівалентно "Зображення" > "Режим" > "Градації сірого"), з використанням типового профілю градацій сірого. Потім виконуються потрібні обчислення (середні значення, медіани, максимум) для кожної характеристики і для підсумкового результату.

Висота Висота виділення (макс. у - мін. у), в одиницях, що відповідають поточній шкалі вимірювань.

Гістограма Формує дані гістограми для кожного каналу зображення (три для зображення RGB, чотири для CMYK, і т.д.), записує кількість пікселів для кожного значення від 0 до 255 (16- або 32-бітні значення конвертуються до 8-бітних). Коли ви експортуєте дані з журналу вимірювань, дані числової гістограми експортуються як файл CSV (значення, розділені комами). Файл розміщується у своїй власній теці у тому самому місці, куди експортовано розділений табуляціями текстовий файл журналу вимірювань. Файлам гістограми присвоюється унікальний номер, починаючи від 0 з кроком 1. При вимірюванні багатьох виділень одночасно один файл гістограми генерується для всієї виділеної області, а також додаткові файли гістограм для кожного виділення.

Інтегрована густина Сума значень пікселів у виділенні Це еквівалентно добутку площі (у пікселях) на середнє значення яскравості.

Ярлик Ідентифікує та автоматично визначає кожне вимірювання як Вимірювання 1, Вимірювання 2 і так далі. Для випадку кількох виділень, що вимірюються підряд, кожному виділенню присвоюється додатковий ярлик характеристики та номер.

Довжина Лінійна відстань, що визначається на зображенні інструментом "Лінійка", в одиницях, що відповідають поточній шкалі вимірювання.

Периметр Периметр виділення При вимірюванні багатьох виділень одночасно генерується одне вимірювання для цілого периметру всіх виділень, а також додаткові вимірювання для кожного виділення.

Масштаб Вимірювання масштабу вихідного документа (наприклад, 100 пікселів = 3 милі).

Одиниці масштабу Логічні одиниці шкали вимірювань.

Коефіцієнт масштабування Кількість пікселів, що відповідають шкалі вимірювань.

Джерело Джерело вимірювань: Інструменти "Лінійка", "Лічильник" або "Виділення".

Ширина Ширина виділення (макс. x - мін. x), в одиницях, що відповідають поточній шкалі вимірювань.

Створення попередньо заданих точок даних

1. Виберіть "Аналіз" > "Вибрати точки даних" > "Спеціальне".
2. Виберіть точки даних для включення до набору.
3. Натисніть кнопку "Записати типові налаштування" і дайте їм назву.
4. Клацніть на "Гаразд". Типовий набір записується і становиться доступним з підменю "Аналіз" > "Вибрати точки даних".

Редагування типових наборів точок даних

1. Виберіть "Аналіз" > "Вибрати точки даних" > "Спеціальне".
2. У меню "Типові" оберіть набір точок даних, який ви хочете редагувати.
3. Виділіть або зніміть виділення з точок даних. Назва набору змінюється на Спеціальний.
4. Натисніть "Записати типовий набір". Введіть початкову назву набору для заміни наявного типового набору, або нову назву для створення нового типового набору.

Видалення типового набору точок даних

1. Виберіть "Аналіз" > "Вибрати точки даних" > "Спеціальне".
2. У меню "Типові набори" виберіть типовий набір точок даних, який ви хочете вилучити.
3. Натисніть "Вилучити набір", потім натисніть "Так" для підтвердження вилучення.
4. Клацніть на "Гаразд".

Використання журналу вимірювань (Photoshop Extended)

Коли ви вимірюєте об'єкт, до палітри журналу вимірювань записуються дані вимірювання. Кожний рядок являє собою набір вимірювання; стовпчик представляє точки даних у наборі вимірювання.

При вимірюванні об'єкта у журналі вимірювань виникає новий рядок. Ви можете змінювати порядок стовпчиків у журналі, сортувати дані у стовпчиках, видаляти рядки або стовпчики, експортувати дані у файл даних, розділений комами.

Відео, що допоможе зрозуміти інструменти вимірювання, можна знайти на www.adobe.com/go/vid0029_ua.

Відображення журналу вимірювань

❖ Зробіть одне з такого:

- Виберіть "Аналіз" > "Записати вимірювання".
- Виберіть "Вікно" > "Журнал вимірювань".

Виберіть рядки в журналі.

❖ Зробіть одне з такого:

- Клацніть на рядку в журналі для його вибору.
- Для вибору кількох послідовних рядків клацніть на першому і тягніть вказівник через додаткові рядки, або клацніть на першому рядку, а потім клацайте на інших, утримуючи Shift.
- Для вибору рядків, що не є послідовними, клацніть на першому рядку, а потім клацайте на інших, утримуючі Ctrl (Windows) або Command (Mac).
- Для вибору всіх рядків клацніть на "Вибрати всі".

- Для зняття виділення з усіх рядків клацніть на "Зняти виділення".

Виберіть стовпчики у журналі.

❖ Зробіть одне з такого:

- Клацніть на заголовку стовпчика.
- Для вибору послідовних стовпчиків клацніть на заголовку стовпчика й тягніть вказівник по додаткових стовпчиках, або клацніть на заголовку першого стовпчика, потім на заголовку останнього, утримуючи клавішу Shift.
- Для вибору стовпчиків, що не є послідовними, клацніть на заголовку першого стовпчика, а потім клацайте на заголовках інших, утримуючі Ctrl (Windows) або Command (Mac).

Впорядкування, зміна розмірів та сортування стовпчиків у журналі

❖ Зробіть одне з такого:

- Для зміни порядку вибраних стовпчиків у журналі виділіть їх та перетягніть. Положення стовпчика відображається подвійною чорною лінією.
- Для зміни розмірів стовпчика клацніть на стовпчик та перетягніть розділювач.
- Для сортування даних у стовпчику клацніть на його заголовку для зміни порідку сортування, або клацніть правою кнопкою миші та оберіть з контекстного меню "Контекст" > "Сортувати по зростанню" або "Контекст" > "Сортувати по спаданню". (Порядок рядків змінити вручну не можна)

Видалення стовпчиків або рядків з журналу

1 Виберіть один або більше стовпчиків або рядків у журналі.

2 Зробіть одне з такого:

- Виберіть "Вилучити" в меню параметрів журналу вимірювань.
- Клацніть на піктограмі "Вилучити" зверху на палітрі.
- Клацніть правою кнопкою миші на заголовку стовпчика або рядка, потім у спливному меню оберіть "Вилучити".

Експорт даних журналу вимірювань

Ви можете експортувати дані журналу вимірювань у розділений комами текстовий файл. Ви можете відкрити файл у програмі електронних таблиць і виконати статистичні або аналітичні обчислення на основі виміряних даних.

1 Виберіть один або більше рядків даних у журналі.

2 Зробіть одне з такого:

- Виберіть "Експорт" у меню параметрів журналу вимірювань.
- Клацніть на піктограмі "Експорт" зверху на палітрі.
- Клацніть правою кнопкою на рядку, потім оберіть "Експорт" зі спливного меню.

3 Визначте назву та розташування файла й натисніть кнопку "Записати".

Вимірювання експортуються у текстовий файл, розділений комами, у кодуванні UTF8.

Підрахунок об'єктів на зображенні (Photoshop Extended)

Про підрахунок (Photoshop Extended)

Для підрахунку об'єктів на зображенні ви можете використовувати інструмент "Лічильник". Для ручного підрахунку об'єктів клацніть на інструменті "Лічильник", і Photoshop буде відстежувати кількість клацань. Підрахована кількість буде відображатися на об'єкті й на панелі параметрів "Лічильника".

Photoshop також може автоматично підраховувати кілька областей виділення на зображенні, а також фіксувати результати на палітрі журналу вимірювань.

Також див.

Проведення вимірювань (Photoshop Extended) на сторінці 618

Ручний підрахунок об'єктів на зображенні (Photoshop Extended)

1 Для встановлення кольору підрахованого об'єкта виконайте одну з таких дій:

- Застосуйте палітру кольорів на панелі параметрів "Лічильника".
- Виберіть "Правка" > "Типові" > "Направляючі, сітка, фрагменти та лічільник", потім встановіть колір на панелі лічильника у діалоговому вікні типових налаштувань.

2 Клацніть на об'єкті на зображенні для додавання числа лічильника.

- Тягніть наявне число для його пересування.
- Утримуючи Shift, клацніть для обмеження протягування горизонталлю або вертикаллю.
- Клацніть мишею, утримуючи клавішу Alt (Windows) або клавішу Option (Mac OS), щоб вилучити число. Загальну кількість буде оновлено.
- Для скидання лічильника у 0 натисніть клавішу "Очистити" на панелі параметрів.

  Примітка: *Значення вже підрахованих чисел у журналі вимірювання при скиданні не змінюються.*

3 (За потребою) Для того, аби відобразити або сховати:

- Виберіть "Вигляд" > "Показати" > "Лічильник".

  Примітка: *Значення лічильника не записуються разом з документом.*

- Виберіть "Вигляд" > "Додатково", "Вигляд" > "Показати" > "Все", або "Вигляд" > "Показати" > "Нічого".

4 (За потребою) Виберіть "Аналіз" > "Записати вимірювання" або клацніть "Записати вимірювання" на палітрі журналу вимірювань для запису результатів лічильника до журналу вимірювань.

Примітка: *Для запису результату до журналу вимірювань "Лічильник" повинен бути вибраний як точка даних вимірювання. Виберіть "Аналіз" > "Вибрати точки даних" > "Спеціальне" та оберіть точку даних "Лічильник" в області інструмента "Лічильник".*

Автоматичний підрахунок з використанням виділення (Photoshop Extended)

Використовуйте можливість автоматичного підрахунку Photoshop для підрахунку багатьох виділених на зображенні областей. Визначте виділення за допомогою інструмента "Чарівна паличка" або команди "Колірний діапазон".

1 Візьміть інструмент "Чарівна паличка", або "Вибрати" > "Колірний діапазон".

2 Створіть виділення, яке включає об'єкти зображення, які ви хочете підрахувати. Для отримання найкращого результату використовуйте зображення, на якому об'єкти добре вирізняються на тлі.

- Якщо ви використовуєте інструмент "Чарівна паличка", збільшуйте або зменшуйте параметр "Допуск" для оптимізації виділення об'єктів, які ви хочете підрахувати на зображенні. Зніміть виділення з параметрів "Згладжування" та "Суміжні".
- Для колірного діапазону встановіть "Розкид" та "Обрані кольори" для кращого налаштування виділеної області зображення (дивіться Вибір колірного діапазону на сторінці 256).

3 Виберіть "Аналіз" > "Вибрати точки даних" > "Спеціальне".

4 В області "Виділення" оберіть точку даних "Лічильник" та натисніть "Гаразд".

5 Відкрийте журнал вимірювань.

6 Виберіть "Аналіз" > "Записати вимірювання", або натисніть "Записати вимірювання" у журналі вимірювань.

Photoshop підраховує області виділення та вводить кількість у стовпчик "Лічильник" у журналі вимірювань.

Також див.

Виділення за допомогою інструмента "Чарівна паличка" на сторінці 255

Робота з файлами 3D (Photoshop Extended)

3D-файли у Photoshop (Photoshop Extended)

Підтримка тривимірних файлів (3D) у Photoshop дає вам змогу відкривати та працювати з 3D-файлами (.u3d, .3ds, .obj, .kmz, а також із форматом Collada), створеними програмами на зразок Adobe Acrobat 3D® версії 8, 3D Studio Max, Alias, Maya, та Google Earth.

Photoshop розташовує моделі 3D на окремих шарах 3D. Ви можете використовувати інструменти 3D для пересування або масштабування 3D-моделі, змінювати освітлення або візуалізацію моделі — наприклад, суцільний режим або каркас.

Примітка: *Для редагування самої 3D-моделі слід використовувати програму для 3D-моделювання.*

Ви можете додавати кілька 3D-шарів до зображення, комбінувати 3D-шар з двовимірними (2D) шарами для створення 3D-вмісту, або конвертувати 3D-шар на 2D-шар або смарт-об'єкт.

Якщо 3D-файл містить текстури, вони відкриваються разом із файлом та з'являються як окремі шари на палітрі шарів. Ви можете редагувати текстури за допомогою інструментів Photoshop для малювання або налаштування, потім застосувати текстури до моделі та переглянути результати.

Примітка: *У Photoshop ви не можете створювати нові текстури або змінювати області їх застосування на моделі.*

Відео про імпорт 3D-моделей як смарт-об'єктів ви можете переглянути за адресою www.adobe.com/go/vid0018_ua.

Відео про відображення 2D-зображень на 3D-моделі можна знайти на www.adobe.com/go/vid0020_ua.

Відео про редагування текстур можна знайти на www.adobe.com/go/vid0021_ua.

Відео про експорт 3D-моделей можна знайти на www.adobe.com/go/vid0022_ua.

Відкриття файлів 3D (Photoshop Extended)

Ви можете відкрити файл 3D або додати його до наявного файла Photoshop в якості 3D-шару. При відкритті файла 3D ви маєте встановити висоту та ширину файла. (3D-моделі можуть масштабуватися до будь-яких розмірів.) Якщо ви додаєте файл як 3D-шар, шар матиме розміри наявного файла. 3D-шар містить 3D-модель та прозоре тло.

❖ Зробіть одне з такого:

- Виберіть "Файл" > "Відкрити".
- За відкритого документа оберіть "Шар" > "3D-шари" > "Новий шар із 3D-файла".

  Виберіть одну з доступних шаблонів 3D-моделей.
- Якщо ви відкриваєте 3D-файл без наявного зображення, задайте висоту та ширину, натисніть "Гаразд".

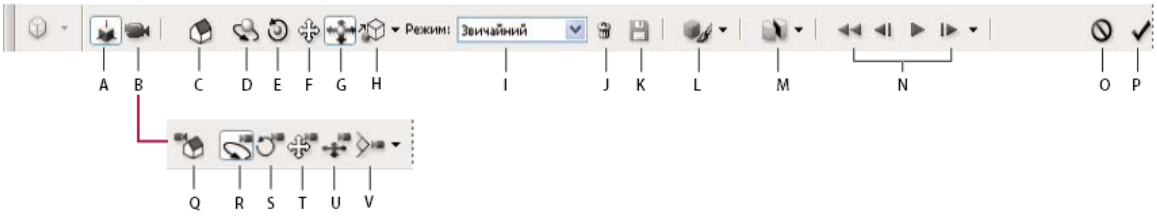
  Подібно до векторної графіки, 3D-моделі можуть збільшуватися або зменшуватися без втрати детальності або якості. Встановіть більші або менші розміри з пропорційним масштабуванням моделі для заповнення каркасу зображення.

  Примітка: *3D-шар не зберігає тла або альфа-інформації оригінального 3D-файла.*

Перетворення 3D-моделей (Photoshop Extended)

Після відкриття 3D-моделі ви можете змінити її положення, точку розташування камери, освітлення, режим візуалізації, переглянути поперечний переріз, програвати анімацію, що міститься у 3D-файлі. Для виконання цих змін ви маєте використовувати 3D-інструменти Photoshop.

Примітка: *Коли ви використовуєте 3D-інструменти, ви не маєте доступу до інших функцій Photoshop та команд меню, доки ви не запишете або не відмініте будь-які зміни у 3D-вмісті.*



Панель параметрів "3D Трансформація"
A. *Активація інструментів редагування 3D-об'єкту (C - H)* ***B.*** *Активація інструментів редагування камери (Q - V)*
C. *Відновити початкове положення об'єкту* ***D.*** *Поворот* ***E.*** *Прокручування* ***F.*** *Перетягування* ***G.*** *Слайд* ***H.*** *Масштаб* ***I.*** *Меню "Вигляд"* ***J.*** *Вилучити поточний вигляд* ***K.*** *Записати поточне положення камери як вигляд* ***L.*** *Параметри освітлення та режиму візуалізації* ***M.*** *Параметри поперечного перерізу 3D* ***N.*** *Керування програванням анімації* ***O.*** *Скасувати поточну 3D-трансформацію* ***P.*** *Підтвердити поточну 3D-трансформацію* ***Q.*** *Відновити початкове положення камери* ***R.*** *Орбіта* ***S.*** *Прокручування* ***T.*** *Панорама* ***U.*** *Обхід* ***V.*** *Лупа*

Використання 3D-інструментів

❖ Зробіть одне з такого:

- На палітрі шарів два рази клацніть на іконці 3D-шару.
- Виберіть "Шар" > "3D-шари" > "Перетворити 3D-модель".

  Панель інструментів зміниться і відображатиме 3D-інструменти. Аби вийти з режиму 3D-трансформації, натисніть "Скасувати 3D-перетворення" або "Виконати 3D-перетворення" на панелі інструментів.

Переміщення, обертання або масштабування 3D-моделі

Ви можете використовувати інструменти редагування 3D-об'єктів для обертання 3D-моделі навколо її вісей x, y, або z; зсуву моделі вздовж вісі; або для масштабування об'єкту. Під час маніпуляцій з 3D-моделлю положення камери лишається фіксованим.

Для отримання підказок стосовно кожного інструмента 3D, оберіть "Параметри палітри" з меню інформаційної палітри, оберіть "Відображати підказки". Клацніть на інструменті, потім помістіть курсор у вікно зображення для перегляду детальної інформації про інструмент на палітрі "Інфо".

1 На панелі інструментів оберіть "Редагувати 3D-об'єкт".

2 Клацніть на інструменті навігації для його активації:

Утримуючи Shift, тягніть вказівник для обмеження інструментів "Повороту", "Перетягування", "Зсуву" або "Масштабу" в одному напрямку руху.

Поворот	**Тягніть вказівник миші вниз або вгору для обертання моделі навколо вісі x, або з однієї сторони на іншу для обертання навколо вісі y. Натисніть та утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Option (Mac OS), якщо ви перетягуєте вказівник для прокручування моделі.**
Прокручування	**Тягніть вказівник з однієї сторони на іншу для обертання моделі навколо вісі z.**
Перетягнути	**Перетягуйте вказівник з однієї сторони на іншу для горизонтального пересування моделі, вгору або вниз для вертикального. Натисніть та утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Option (Mac OS), якщо ви перетягуєте вказівник для переміщення моделі у напрямку x/z.**

Слайд	**Перетягуйте вказівник з однієї сторони на іншу для горизонтального пересування моделі, вгору або вниз для її наближення або віддалення. Натисніть та утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Option (Mac OS), якщо ви перетягуєте вказівник для переміщення моделі у напрямку x/y.**
Масштаб	**Перетягуйте вказівник вгору або вниз для збільшення або зменшення моделі. Натисніть та утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Option (Mac OS), якщо ви перетягуєте вказівник для масштабування моделі у напрямку z.**

Натисніть "Повернення до типового вигляду" для того, повернути моделі її початковий вигляд.

Для перегляду або редагування числових значень x, y, та z координат, обертання, масштабування 3D-моделі натисніть стрілку справа від 3D-інструментів.

Редагування 3D-камери

Використовуйте інструменти "Редагувати камеру" для пересування камери, лишаючи при цьому положення 3D-об'єкту фіксованим.

Для отримання підказок стосовно кожного інструмента 3D, оберіть "Параметри палітри" з меню інформаційної палітри, оберіть "Відображати підказки". Клацніть на інструменті, потім помістіть курсор у вікно зображення для перегляду детальної інформації про інструмент на палітрі "Інфо".

1 На панелі інструментів оберіть "Редагувати 3D-камеру".

2 Клацніть на камері для її активації:

Утримуючи Shift, тягніть вказівник для обмеження інструментів "Орбіта", "Панорама" або "Обхід" для руху в одному напрямку.

Орбіта	**Перетягуйте вказівник для обертання камери у напрямку x або y. Натисніть та утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Option (Mac OS), якщо ви перетягуєте вказівник для прокручування камери.**
Прокручування	**Перетягуйте вказівник для прокручування камери.**
Панорама	**Перетягуйте вказівник для панорамування камери у напрямку x або y. Натисніть та утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Option (Mac OS), якщо ви перетягуєте вказівник для панорамування камери у напрямку x або z.**
Обхід	**Клацніть і тягніть для обходу камерою (переміщення за z та обертання за y). Натисніть та утримуйте клавішу Ctrl (Windows) або Option (Mac OS), якщо ви перетягуєте вказівник для обходу камерою у напрямку z/x (переміщення за z та обертання за x).**
Лупа	**Клацніть і тягніть, щоб змінити поле зору 3D-камери. Максимальним полем зору є 180.**

Для перегляду або редагування числових значень x, y, та z координат, обертання, поля зору 3D-камери натисніть стрілку справа від інструмента "Редагувати камеру" для відкриття параметрів 3D-камери.

Виберіть "Ортографічний вигляд" для перегляду моделі у точному масштабі без жодних перспективних викривлень.

Зміна або створення переглядів 3D-камери

❖ Зробіть одне з такого:

- Виберіть попередньо задані налаштування перегляду камери з меню "Вигляд".
- Аби створити власний вигляд, розташуйте 3D-камеру у потрібному положенні за допомогою інструментів редагування камери, потім на панелі інструментів натисніть "Записати".

Для повернення типового вигляду камери натисніть на "Повернення до типової камери" на панелі інструментів, в той час, коли були вибрані інструменти "Редагувати камеру".

Зміна ефектів освітлення

Ви можете застосовувати до 3D-моделі різні ефекти освітлення, такі, як денне світло, внутрішнє світло або кольорове світло, або вилучити освітлення об'єкту для створення ефекту силуету. Типові параметри освітлення, "Освітлення з файла", відображають 3D-модель з використанням параметрів освітлення, записаних в оригінальному файлі (створеному у програмі 3D-моделювання).

❖ Клацніть на значку "Параметри освітлення та відображення" та оберіть режим освітлення зі спливної палітри.

Зміна ефектів візуалізації

Типовим режимом візуалізації є суцільний об'єкт Такі режими, як відображення у вигляді каркасу, контуру або вершин дозволяє виявити внутрішню структуру компонентів моделі. Ви можете комбінувати каркасну та суцільну візуалізацію (суцільний каркасний режим), або настроїти прозорість суцільних ділянок моделі (прозорість або прозорий каркас).

Режими візуалізації, такі, як "Суцільний контур" або "Лінійна ілюстрація", дають вам змогу уточнити кількість структурних ліній, що виникають у моделі, за допомогою налаштування параметра "Поріг згину". Згин або лінія утворюються, коли два полігони моделі з'єднуються під певним кутом. якщо грані грані сходяться під кутом менше за параметр "Поріг згину" (0-180), лінія, яку вони утворюють, видаляється. Якщо параметр дорівнює 0, відображається внутрішній каркас.

1 Клацніть на іконці "Параметри освітлення та відображення" та оберіть режим візуалізації зі спливної палітри.

Обмежувальна рамка	**Накресліть рамку навколо кожного компоненту моделі, з мінімальними розмірами, потрібними, аби вмістити компонент.**
Прозорий	**Відображення моделі з налаштовуваним ступенем прозорості. Введіть значення параметру "Прозорість" в межах від 0 до 100 відсотків.**
Векторна ілюстрація	**Відображає модель як суцільну (без тіні) з верхнім обрисом. Використовуйте "Колір граней" для встановлення суцільного кольору; "Колір ліній" для встановлення кольору обрису.**
Суцільний обрис	**Подібно до режиму суцільного каркасу, за виключенням того, що зменшення порогу згину поступово перетворює каркас на простий обрис.**
Каркас / Каркас із тінню	**Відображає лише каркас, у вибраному кольорі або як затінені градації сірого.**
Прихований каркас	**Відображає або ховає каркас, без відображення будь-яких невидимих поверхонь. Подібного ефекту можна досягти, використавши "Суцільний обрис" з кутом обрису, встановленим у 0.**
Вершини	**Відображає всі вершини, або точки перетину полігонів, з яких формується модель у вигляді дротового каркасу.**

2 Встановіть "Колір ліній", "Колір граней", "Прозорість" та "Поріг згину", які доступні для вибраного режиму візуалізації.

Перегляд поперечних перерізів

Ви можете переглядати поперечний розріз 3D-моделі, розсікаючи її невидимою площиною, яка проходить крізь модель під будь-який кутом та відображає вміст лише з одного боку площини.

1 Для відкриття спливної палітри оберіть "Параметри поперечного перерізу".

2 В області "Параметри поперечного перерізу" оберіть "Дозволити поперечний переріз", оберіть параметри вирівнювання, розташування та орієнтації.

Вирівнювання	**Виберіть вісь (x, y, або z) для січної площини. Площина буде перпендикулярною вибраній вісі.**
Положення та орієнтація	**Використовуйте "Зсув" для зсуву площини вздовж вісі, без зміни її нахилу. Типовим параметром зсуву є 0, площина пересікає 3D-модель у її середній точці. За максимального додатного або від'ємного зсуву площина рухається за межами будь якого перерізу моделі. Використовуйте "Нахил" для обертання площини до 360^0 у будь-якому з можливих напрямків. Для окремої вісі параметри нахилу будуть обертати її вздовж інших двох вісей. Наприклад, площина, орієнтована відповідно до вісі y, може обертатися навколо вісі x (Нахил 1) або вісі z (Нахил 2).**
Віддзеркалити	**Переводить область відображення моделі на протилежний бік січної площини.** ***Для того, аби скомбінувати два режими візуалізації моделі, слід продублювати 3D-шар, потім змінити режим візуалізації на дубльованому шарі. Встановіть поперечний переріз в однакове положення на кожному шарі, потім віддзеркальте один з перерізів.***

Перегляд 3D-анімацій

Якщо 3D-файл містить анімацію, вона включається разом з файлом, коли Photoshop відкриває 3D-модель. Для перегляду анімації ви маєте використовувати органи управління анімацією, що знаходяться на панелі управління.

1 Виберіть "Шар" > "3D-шари" > "Перетворити 3D-модель".

2 Зробіть одне з такого:

- Натисніть на клавіші програвання для програвання анімації, перемотайте її, або перемістіться вперед або назад по кадрах.
- Натисніть на стрілку, наступну за клавішами управління програванням, для відкриття бігунців керування, потім зсувайте бігунці вперед або назад для пересування вздовж анімації.

Редагування 3D-моделей (Photoshop Extended)

Ви можете використовувати інструменти малювання або налаштування Photoshop для редагування текстур, що містяться у 3D-файлі. Текстури імпортуються як 2D-файли, разом з 3D-моделлю. Вони виникають як окремі записи під 3D-шаром.

Для того, аби відобразити або сховати окремі текстури у 3D-моделі, клацніть значку ока за шаром текстури. Для того, аби відобразити або сховати всі текстури, клацніть на значку ока, що йде за шаром текстури верхнього рівня.

Примітка: *Ви не можете редагувати текстури, якщо активними є 3D-інструменти. Для виходу з режиму 3D-перетворень клацніть на панелі інструментів "Виконати" або "Відмінити".*

Відео про редагування текстур можна знайти на www.adobe.com/go/vid0021_ua.

1 Двічі клацніть на текстурі на палітрі "Шари".

Текстура відкривається як окремий документ у своєму власному вікні.

2 Ви можете використовувати будь-який інструмент Photoshop для малювання на текстурі або її редагування.

3 Збережіть документ з текстурою. Оновлена текстура застосовується до 3D-моделі.

4 Для файлів, що не є 3D-файлами формату Photoshop, для збереження змін після редагування файлів текстури оберіть "Шар" > "3D-шари" > "Замінити текстури".

Для 3D-файлів, записаних у форматі Photoshop, зміни текстур записуються при записі файлів. Для 3D-файлів інших форматів, що зберігають текстури в окремих файлах, для збереження змін використовуйте команду "Замінити текстури".

Примітка: *Для 3D-файлів таких форматів, як .u3d та .kmz, що зберігають текстури в одному файлі з моделлю, команда "Замінити текстури" буде оновлювати файл моделі. Для таких форматів, як .3ds, команда "Замінити текстури" буде оновлювати окремі файли текстур, асоційовані з файлом моделі.*

Також див.

Малювання інструментами "Пензель" або "Олівець" на сторінці 333

Розташуйте 3D-об'єкт на зображенні (Photoshop Extended)

Ви можете розташувати 3D-модель по відношенню до фонового зображення та змінити його положення або кут зору для відповідності тлу.

Відео про відображення 2D-зображень на 3D-моделі можна знайти на www.adobe.com/go/vid0020_ua.

1 Відкрийте файл, який ви хочете використовувати в якості заднику.

2 Відкрийте 3D-файл.

3 Перетягніть 3D-шар з 3D-файла з його палітри шарів до вікна фонового зображення для того, аби додати 3D-шар до файла тла.

4 Виберіть "Шар" > "3D- шари" > "Перетворення 3D-моделі" або два рази клацніть на 3D-шарі на палітрі шарів, застосуйте 3D-інструмент для позиціювання або обертання 3D-моделі відносно тла.

Запис файлів 3D (Photoshop Extended)

Ви можете записати файли Photoshop, що містять 3D-шари, у форматах PSD, PSB, TIFF, або PDF. Положення, освітлення, режим візуалізації та поперечні перерізи 3D-моделі при запису файла також зберігаються.

❖ Виберіть "Файл" > "Записати" або "Файл" > "Записати як", оберіть формат Photoshop (PSD), Photoshop PDF, або TIFF, потім натисніть "Гаразд".

Глава 20: Автоматизація

Автоматизація завдань може заощадити ваш час та забезпечити надійні результати багатьох різних операцій. Photoshop пропонує різноманітні шляхи автоматизації завдань - використання дій, дроплетів, пакетних команд, сценаріїв, шаблонів, змінних, наборів даних.

Автоматизація за допомогою дій

Про дії

Дія - серія завдань, що виконуються над окремим файлом або пакетом файлів - команд меню, параметрів палітри, дій інструментів тощо. Наприклад, ви можете створити дію, що змінює розмір зображення, застосовує фільтр до зображення, аби досягти певного ефекту, і потім записує файл у бажаному форматі.

Дії можуть включати зупинки, що дозволяють виконувати завдання, які не можна записати (наприклад, використання інструменту малювання). Дії також можуть містити елементи умовного керування, що дають вам змогу вводити значення у діалогових вікнах, коли виконується дія.

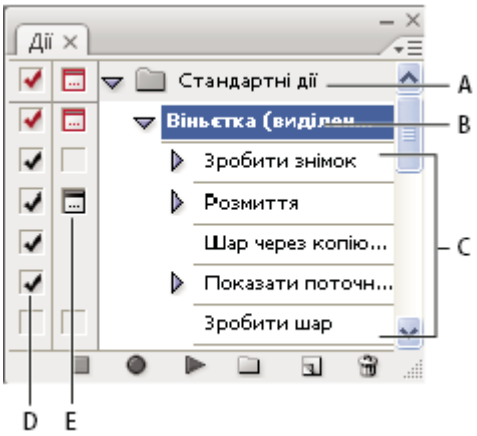
У Photoshop дії є основою для *дроплетів* - маленьких програм, що автоматично обробляють усі файли, які ви перетягуєте на їхній значок.

Photoshop та Illustrator мають попередньо визначені встановлені дії, що допомагають виконувати звичайні завдання. Ви можете користуватися цими діями як є, налаштовувати їх під свої потреби, створювати нові дії. Дії зберігаються у наборах для кращої організації.

Ви можете записувати, редагувати, налаштовувати, обробляти дії у пакетах, а також керувати групами дій, працюючи з наборами дій.

Огляд палітри "Дії"

Палітру "Дії" ("Windows" > "Дії") використовують для записування, відтворення, редагування та вилучення окремих дій. Ця палітра (що в Illustrator зветься панеллю "Дії") також дає змогу записувати і завантажувати файли дій.



Палітра "Дії" Photoshop
***A.** Набір дій **B.** Azione **C.** Записані команди **D.** Включена команда **E.** Умовне керування (вмикає або вимикає)*

Розгортання і згортання наборів, дій і команд

❖ Клацніть на трикутнику ліворуч від набору, дії чи команди на палітрі "Дії". Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на трикутнику, щоб розгорнути або згорнути всі дії в наборі або всі команди в дії.

Перегляд дій лише за назвами

❖ Виберіть "Кнопковий режим" у меню палітри "Дії". Виберіть "Кнопковий режим" знову, щоб повернутися до режиму списку.

Примітка: *Ви не можете переглядати окремі команди або набори в кнопковому режимі.*

Виділення дій на палітрі "Дії"

❖ Клацніть на назві дії. Клацайте на назвах дій, утримуючи Shift, щоб виділити декілька суміжних дій, або утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), щоб виділити декілька несуміжних дій.

Застосування дії до файлу

Коли дія відтворюється, виконуються записані команди дії в активному документі. (Деякі дії вимагають, щоб ви зробили виділення перед відтворенням, деякі можуть застосовуватися до всього файлу). Ви можете виключити окремі команди з дії або відтворити лише одну команду. Якщо дія включає умовне керування, ви можете задати значення у діалоговому вікні або використати умовний інструмент, коли дія буде призупинена.

Примітка: *Якщо клацнути на кнопці у кнопковому режимі, буде виконана уся дія, хоча попередньо виключені команди не виконуватимуться.*

1 Якщо треба, виділіть об'єкти, до яких слід застосувати дію, або відкрийте файл.

2 Зробіть одне з наведеного нижче:

- (Illustrator) Щоб відтворити набір дій, виділіть назву набору і клацніть на кнопці "Відтворити" ▶ на палітрі "Дії", або виберіть "Відтворити" в меню палітри.
- Щоб відтворити усю дію, виділіть назву дії і клацніть на кнопці "Відтворити" на палітрі "Дії", або виберіть "Відтворити" в меню палітри.
- Якщо ви призначили дії комбінацію клавіш, натисніть цю комбінацію, щоб програти дію автоматично.
- Щоб відтворити лише частину дії, виділіть команду, яку бажаєте відтворити, і клацніть на кнопці "Відтворити" на палітрі "Дії", або виберіть "Відтворити" в меню палітри.
- Щоб відтворити окрему команду, виділіть цю команду, потім, утримуючи Ctrl (Windows) або Command (Mac OS), клацніть на кнопці "Відтворити" на палітрі "Дії". Також ви можете натиснути Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) і двічі клацнути на команді.

Аби відмінити дію у Photoshop, зробіть знімок на палітрі "Історія" перед тим, як відтворити дію, потім виберіть цей знімок, щоб відмінити дію.

Визначення швидкості відтворення

Ви можете налаштувати швидкість відтворення дії або призупинити її, аби полегшити її налагодження.

1 Виберіть "Параметри палітри" в меню палітри "Дії".

2 Задайте швидкість і натисніть кнопку "Гаразд":

Прискорене	**Програє дію за звичайної (типової) швидкості.** ***Примітка: Коли ви відтворюєте дію за прискореної швидкості, екран може не оновлюватися під час виконання дії: файли можуть відкриватися, змінюватися, записуватися і закриватися, не з'являючись на екрані, завдяки чому дія виконується швидше. Якщо бажаєте бачити файли на екрані під час виконання дії, задайте швидкість "Крок за кроком".***
Крок за кроком	**Після завершення кожної команди перерисовує зображення і лише потім переходить до наступної команди дії.**

Пауза на __ секунд	**Задає кількість часу призупинення програми між окремими командами дії.**

3 (Лише Photoshop) Виберіть "Пауза для аудіокоментарю", щоб кожен аудіокоментар у дії відтворювався перед початком наступного кроку дії. Вимкніть цей параметр, якщо бажаєте, щоб дія тривала, поки відтворюється аудіокоментар.

Керування діями

Керуйте діями на палітрі "Дії", щоб організовувати їх і робити доступними лише ті дії, що потрібні вам для проекту. На палітрі "Дії" ви можете перевпорядковувати, дублювати, вилучати, перейменовувати дії, змінювати їх параметри.

Перевпорядкування дій на палітрі "Дії"

❖ На палітрі "Дії" перетягніть дію на нове місце перед іншою або після іншої дії. Коли на потрібному місці з'явиться виділена лінія, відпустіть кнопку миші.

Дублювання дій, команд або наборів

❖ Зробіть одне з наведеного нижче:

- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), перетягніть дію або команду на нове місце на палітрі "Дії". Коли на потрібному місці з'явиться виділена лінія, відпустіть кнопку миші.
- Виділіть дію або команду. Потім виберіть "Дублювати" в меню палітри "Дії".
- Перетягніть дію або команду на кнопку "Створити нову дію" на палітрі "Дії".

Ви можете дублювати набори у такий самий спосіб.

Вилучення дій, команд та наборів

1 На палітрі "Дії" виділіть дію, команду або набір.

2 Виконайте будь-що з наведеного нижче:

- Клацніть на значку "Вилучити" на палітрі "Дії". Клацніть на кнопці "Гаразд", аби завершити вилучення.
- Утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на значку "Вилучити", аби вилучити виділене, не показуючи діалогове вікно підтвердження.
- Перетягніть виділене на значок "Вилучити" на палітрі "Дії", щоб вилучити, не показуючи діалогове вікно підтвердження.
- Виберіть "Вилучити" в меню палітри "Дії".

Вилучення всіх дій на палітрі "Дії"

❖ Виберіть "Стерти всі дії" (Photoshop) або "Стерти дії" (Illustrator) в меню палітри "Дії".

Навіть після того, як усі дії стерто, палітру "Дії" можна відновити до типового набору дій.

Перейменування дії або зміна параметрів

1 Виділіть дію, виберіть "Параметри дії" в меню палітри "Дії".

2 Введіть нову назву дії або змініть параметри її набору, комбінацію клавіш для функцій, колір кнопки.

3 Натисніть OK.

Подвійний клац на назві дії на палітрі "Дії" в Illustrator також відкриває діалогове вікно "Параметри дії". У Photoshop ви можете двічі клацнути на дії на палітрі "Дії" і ввести нову назву.

Керування наборами дій

Ви можете створювати та організовувати набори пов'язаних спільним завданням дій, які можна записувати на диск і переносити на інші комп'ютери.

Примітка: *Будь-які дії, що їх ви створити, автоматично долучаються до списку палітри "Дії", але щоб по-справжньому записати дію, не ризикуючи втратити її при стиранні файлу уподобань (Illustrator) або файлу палітри "Дії" (Photoshop), вам слід записати її як частину набору дій.*

Запис набору дій

1 Виберіть набір.

Якщо бажаєте записати окрему дію, спочатку створіть набір дії і перенесіть дію до цього нового набору.

2 Виберіть "Записати дії" в меню палітри "Дії".

3 Введіть назву набору, виберіть місце розташування і клацніть на "Записати".

Файл можна записати будь-де. Ви можете записувати лише весь вміст набору на палітрі "Дії", а не окремі дії.

Примітка: *(Лише Photoshop) Якщо ви розміщуєте файл із записаним набором дій у теці Presets/Actions, набор з'явиться внизу меню палітри "Дії" після перезапуску програми.*

(Лише Photoshop) Натисніть Ctrl+Alt (Windows) або Command+Option (Mac OS), коли ви вибираєте команду "Записати дії", щоб записати їх у текстовий файл. Ви можете використовувати цей файл для перегляду і друку вмісту дії. Проте ви не можете завантажити цей текстовий файл назад у Photoshop.

Завантаження набору дій

Типово на палітрі "Дії" показуються попередньо визначені дії (з самого початку долучені до програми) та будь-які дії, які ви створили. Також ви можете завантажувати до палітри "Дії" додаткові дії.

❖ Зробіть одне з наведеного нижче:

- Виберіть "Завантажити дії" в меню палітри "Дії". Знайдіть і виділіть файл набору дій, клацніть на "Завантажити" (Photoshop) або "Відкрити" (Illustrator).
- (Лише Photoshop) Виділіть набір дій внизу меню палітри "Дії".

Файли наборів дій Photoshop мають розширення .atn; файли наборів дій Illustrator мають розширення .aia.

Відновлення типового набору дій

1 Виберіть "Відновити дії" в меню палітри "Дії".

2 Клацніть на "Гаразд", щоб замінити поточні дії на палітрі "Дії" типовим набором, або клацніть на "Долучити", щоб долучити набір типових дій до поточного набору на палітрі "Дії".

Впорядкування наборів дій

Щоб полегшити впорядкування дій, ви можете створювати набори дій і записувати ці набори на диск. Ви можете впорядковувати набори дій для різних типів робіт, таких як друкарська публікація та онлайнова публікація, і переносити набори на інші комп'ютери.

- Щоб створити новий набір дій, клацніть на кнопці "Створити новий набір" на палітрі "Дії" або виберіть "Створити набір" у меню палітри. Введіть назву набору і клацніть на "Гаразд".

  Примітка: *Якщо маєте намір створити нову дію та помістити її до нового набору, спершу створіть набір. Новий набір з'явиться у спливаючому меню наборів, коли ви створюватимете нову дію.*
- Щоб перемістити дію до іншого набору, перетягніть дію до цього набору. Коли на потрібному місці з'явиться виділена лінія, відпустіть кнопку миші.
- Щоб перейменувати набір дій, двічі клацніть по назві набору на палітрі "Дії" і виберіть "Встановити параметри" в меню палітри "Дії". Введіть нову назву набору і клацніть на "Гаразд".
- Щоб замінити всі дії на палітрі "Дії" новим набором, виберіть "Замінити дії" в меню палітри "Дії". Виділіть файл дій і клацніть на "Завантажити" (Photoshop) або "Відкрити" (Illustrator).

Важливо: *Команда "Замінити дії" заміняє всі набори дій у поточному документі. Перед тим, як застосовувати цю команду, переконайтеся, що ви вже записали копію поточного набору дій командою "Записати дії".*

Створення дій

Запис дій

Записуючи дії, слід дотримуватися таких інструкцій:

- В дію дозволяється записувати майже всі команди, окрім деяких.
- Дозволяється записувати операції, що виконуються інструментами "Область", "Переміщення", "Багатокутник", "Ласо", "Чарівна паличка", "Кадрування", "Фрагмент", "Чарівна гумка", "Градієнт", "Заливка", "Текст", "Фігура", "Примітки", "Піпетка" та "Колірна піпетка", а також операції, що виконуються за допомогою палітр "Історія", "Зразки", "Колір", "Контури", "Канали", "Шари", "Стилі" та "Дії".
- Результати залежать від типу файлів а також від змінних програмних параметрів, таких як активний шар та колір переднього плану. Наприклад, фільтр "Розмиття за Ґаусом" із значенням 3-пікселі дасть різні результати у файлах із роздільною здатністю 72-ppi та 144-ppi. Подібним чином, баланс кольорів не діятиме при виборі формату файлу "градації сірого".
- При записі дій, що передбачають вибір параметрів в діалогових вікнах та палітрах, у діях будуть застосовані параметри, чинні на момент запису. При зміні параметрів діалогових вікон чи палітр під час запису, записується змінене значення.

  Примітка: *Більшість діалогових вікон зберігають параметри, вказані при попередньому використанні. Тому під час запису слід уважно перевіряти, чи встановлені потрібні параметри.*
- Модальні операції та інструменти, як і інструменти, що фіксують положення об'єктів, використовують одиниці виміру, що вказані для лінійки на даний момент. Модальна операція чи модальний інструмент - це така операція чи інструмент, що вимагає натиснення клавіш "Enter" або "Return" для застосування своєї дії, наприклад – трансформації або кадрування. Інструменти, для яких записується положення об'єкту: "Область", "Фрагмент", "Градієнт", "Ласо", "Фігура", "Контур", "Піпетка" та "Примітки".

  Якщо дія, котра записується, буде застосована до файлів різного розміру, слід вибрати відносні одиниці вимірювання (у відсотках). Завдяки цьому дія буде виконана в одному й тому самому місці відносно розмірів зображення.
- Якщо записати команду "Виконати", що є в списку меню палітри "Дії", то одна дія буде виконувати іншу.

Процес запису дій є однаковим в програмах Photoshop та Illustrator.

Записати дію

Коли ви створюєте нову дію, команди та інструменти, що ви їх використовуєте, долучаються до дії, поки ви не зупините запис.

Щоб захиститися від помилок, працюйте з копією: на початку дії перед застосуванням решти команд запишіть команду "Файл" > "Записати копію" (Illustrator) або "Файл" > "Записати як" і виберіть "Як копію" (Photoshop). Або ж у Photoshop ви можете клацнути на кнопці "Новий знімок" на палітрі "Історія", щоб зробити знімок зображення перед записом дії.

1 Відкрийте файл.

2 На палітрі "Дії" клацніть на кнопці "Створити нову дію" або виберіть "Створити дію" в меню палітри "Дії".

3 Введіть назву дії, виділіть набір дій, встановіть додаткові параметри:

Функціональна клавіша	**Призначає комбінацію клавіш для дії. Ви можете вибрати будь-яку комбінацію функціональної клавіші, клавіші Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) та клавіші Shift (наприклад, Ctrl+Shift+F3) за таким винятком: У Windows ви не можете використовувати кнопку F1, а також використовувати F4 або F6 з клавішею Ctrl.** ***Примітка: Якщо ви призначаєте дії ту саму комбінацію клавішу, що використовується для якоїсь команди, комбінація застосовуватиметься для дії, а не для команди.***
Колір	**Призначає колір для показу в кнопковому режимі.**

4 Клацніть на "Розпочати запис". Кнопка "Розпочати запис" на панелі "Дії" стає червоною .

Важливо: *Коли ви записуєте команду "Записати як", не змінюйте назву файлу. Якщо ви введете нову назву файлу, ця назва запишеться і використовуватиметься кожного разу, коли ви запускатимете дію. Перед записом файлу, якщо ви перейшли до іншої теки, ви можете вказати інше місце розташування, не вказуючи назви файлу.*

5 Виконайте операції та команди, які бажаєте записати.

Не всі завдання у дії можуть бути записані безпосередньо, проте ви можете вставити більшість завдань, що не записуються, через команди в меню палітри "Дії".

6 Щоб зупинити запис, клацніть на кнопці "Зупинити відтворення/запис" або виберіть "Зупинити запис" в меню палітри "Дії". (У Photoshop ви також можете натиснути клавішу Esc).

Щоб продовжити запис тієї самої дії, виберіть "Розпочати запис" в меню палітри "Дії".

Запис контуру

Команда "Вставити контур" дозволяє включити в дію складний контур (контур, створений інструментом "Перо" або вставлений з програми Adobe Illustrator). При виконанні такої дії робочий контур встановлюється згідно із записаним. Контур можна вставити як під час запису дії, так і згодом.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Розпочніть запис дії.
- Виберіть ім'я дії, наприкінці якої необхідно записати контур.
- Виберіть команду, наприкінці якої необхідно записати контур.

2 Виділіть наявний конур в палітрі "Контури".

3 Виберіть команду "Вставити контур" в меню палітри "Дії".

Якщо записати декілька команд "Вставити контур" в одну дію, то кожний контур замінює собою попередній контур у файлі, щодо якого застосовується дія. Щоб додати групу контурів, необхідно записувати команду "Зберегти контур", використовуючи палітру "Контури", після запису кожної команди "Вставити контур".

Примітка: *Виконання дій, що вставляють складні контури, може потребувати значного обсягу пам'яті. Якщо виникають проблеми, необхідно збільшити обсяг пам'яті, що резервується для програми Photoshop.*

Вставити зупинку

Ви можете вставити у дію зупинки, що дозволяють виконувати завдання, які не можна записати (наприклад, використання інструменту малювання). Після завершення завдання клацніть на кнопці "Відтворити" на палітрі "Дії", щоб завершити дію.

Також ви можете встановити показ стислого повідомлення, коли дія добігає зупинки, як нагадування про дещо, що треба зробити перед тим, як дія буде продовжена. Ви можете включити в повідомлення кнопку "Продовжити", якщо жодного іншого завдання не потрібно виконувати.

1 Виберіть, де вставити зупинку, зробивши щось одне з наведеного нижче:

- Виділіть назву дії, в кінці якої треба вставити зупинку.

- Виділіть команду, щоб вставити зупинку після команди.

2 Виберіть команду "Вставити зупинку" в меню палітри "Дії".

3 Наберіть текст повідомлення, що має з'являтися.

4 Якщо ви бажаєте вставити варіант продовження дії без зупинки, виберіть "Дозволити продовження".

5 Натисніть OK.

Зупинку можна вставити як під час запису дії, так і згодом.

Змінити параметри під час відтворення дії

Типово дії завершуються зі значеннями, що вказуються під час первинного запису. Якщо ви бажаєте змінити налаштування команди в межах дії, ви можете вставити *умовне керування*. Елемент умовного керування призупиняє дію, щоб ви могли задати значення в діалоговому вікні або використати умовний інструмент. (Для застосування ефекту модального інструменту потрібно натиснути Enter або Return: коли ви натискаєте Enter або Return, дія продовжує виконувати завдання).

Елемент умовного управління показується значком діалогового вікна ліворуч від команди, дії або набору на палітрі "Дії". Червоний значок діалогового вікна показує дію або набір, в якому деякі, але не всі, команди є умовними. Ви не можете встановлювати умовне керування у кнопковому режимі.

❖ Зробіть одне з наведеного нижче:

- Щоб ввімкнути умовне керування для команди в межах дії, клацніть на полі ліворуч від назви команди. Клацніть знову, щоб вимкнути умовне керування.
- Щоб ввімкнути або вимкнути умовне керування для всіх команд дії, клацніть на полі ліворуч від назви дії.
- Щоб ввімкнути або вимкнути умовне керування для всіх дій у наборі, клацніть на полі ліворуч від назви набору.

Виключити команди з дії

Ви можете виключити команди, які не бажаєте виконувати як частину записаної дії. Ви не можете виключати команди у кнопковому режимі.

1 У разі потреби розгорніть перелік команд дії, клацнувши на трикутнику ліворуч від назви дії на палітрі "Дії".

2 Зробіть одне з наведеного нижче:

- Щоб виключити одну команду, клацніть, щоб стерти позначку ліворуч від назви команди. Клацніть знову, аби включити команду.
- Щоб виключити або включити всі команди або дії у дії або наборі, клацніть на позначці ліворуч від назви дії або набору.
- Щоб виключити або включити всі команди *за винятком* виділеної команди, утримуючи Alt (Windows) або Option (Mac OS), клацніть на її позначці.

  Щоб показати, що деякі команди в межах групи виключено, у Photoshop позначка батьківської дії стає червоною, в Illustrator позначка батьківської дії тьмяніє.

Вставити не записувану команду меню

Неможливо записати в дію інструменти малювання та тонування, параметри інструментів, команди меню "Перегляд" та команди меню "Вікно". Проте за допомогою команди "Вставити пункт меню" ви можете вставити в дію і багато не записуваних команд.

Команду можна вставити як під час запису дії, так і згодом. Вставлена команда виконується лише при виконанні дії, отже при вставці команди файл не змінюється. Значення параметрів для команд в дію не записуються. Якщо записана команда передбачає відкриття діалогових вікон, то під час її виконання з'являються діалогові вікна. При цьому дія призупиняється до натиснення кнопок "OK" чи "Скасувати".

Примітка: *Неможливо вимкнути діалоговий режим виконання у палітрі "Дії" для команди, що передбачає відкриття діалогового вікна, якщо така команда вставлена за допомогою команди "Вставити пункт меню".*

1 Виберіть, куди саме потрібно вставити пункт меню:
- Виділіть ім'я дії, в кінці якої необхідно вставити пункт меню.
- Виділіть команду, наприкінці якої необхідно вставити пункт меню.

2 В меню палітри "Дії" виберіть команду "Вставити пункт меню".

3 Не закриваючи діалогове вікно команди "Вставити пункт меню", виберіть потрібну команду.

4 Натисніть кнопку "OK".

Редагування та повторний запис дій

Редагувати та налаштовувати дії легко. Ви можете регулювати налаштування будь-якої окремої команди у дії, додавати команди до наявної дії, проходити крок за кроком цілу дію, змінювати будь-які та всі налаштування.

Перезаписування окремої команди

1 На палітрі "Дії" двічі клацніть на команді.

2 Введіть нові значення і клацніть на "Гаразд".

Додавання команд до дії

1 Зробіть одне з наведеного нижче:
- Виділіть назву дії, щоб вставити нову команду в кінці дії.
- Виділіть команду в дії, щоб вставити команду після неї.

2 Клацніть на кнопці "Розпочати запис" або виберіть "Розпочати запис" у меню палітри "Дії".

3 Запишіть додаткові команди.

4 Коли закінчите, клацніть на кнопці "Зупинити відтворення/запис" на палітрі "Дії" або виберіть "Зупинити запис" у меню палітри.

Перевпорядкування команд у дії

❖ На палітрі "Дії" перетягніть команду на нове місце в межах тієї самої чи іншої дії. Коли на потрібному місці з'явиться виділена лінія, відпустіть кнопку миші.

Повторний запис дії

1 Виділіть дію, виберіть "Записати знову" в меню палітри "Дії".

2 Якщо з'являється умовний інструмент, скористайтеся цим інструментом для іншого результату і натисніть Enter чи Return, або просто натисніть Enter чи Return, щоб зберегти ті самі налаштування.

3 Якщо з'явиться діалогове вікно, змініть налаштування і клацніть на "Гаразд", щоб записати їх, або клацніть на "Скасувати", щоб зберегти ті самі значення.

Пакетна обробка файлів

Перетворіть файли за допомогою процесора зображень.

Процесор зображень перетворює групи файлів та здійснює їх обробку. На відміну від команди "Пакетна обробка", процесор зображень дає змогу обробляти файли без попереднього створення дії. Процесор зображень дозволяє виконувати такі операції:
- Перетворення набору файлів у формати JPEG, PSD та TIFF або перетворення файлів в усі три формати одночасно.
- Перетворення набору файлів модуля camera raw, із застосуванням однакових параметрів.

- Зміна розміру зображень до визначених розмірів у пікселях.
- Вбудовування колірного профілю або перетворення набору файлів на файли з колірним профілем sRGB, з подальшим збереженням у форматі JPEG для веб-зображень.
- Включення метаданих щодо авторських прав на перетворені зображення.

Типи файлів, які можна обробляти за допомогою процесору зображень: Photoshop (PSD), JPEG та файли camera raw.

1 Виконайте одну з таких дій:

- У програмі Photoshop виберіть команду "Файл" > "Сценарії" > "Процесор зображень"
- У програмі Bridge виберіть команду "Інструменти" > "Photoshop" > "Процесор зображень"

2 Виділіть зображення, які необхідно обробити. Для обробки можна вибрати будь-які відкриті файли або виділити потрібну теку з файлами.

3 (Необов'язкова дія) Щоб застосувати однакові налаштування для всіх зображень, необхідно вибрати команду "Відкрити перше зображення для застосування налаштувань".

При обробці групи файлів camera raw, зроблених при однаковому освітленні, можна виконати потрібні налаштування в першому зображенні, після чого застосувати ці налаштування до інших зображень.

Скористайтеся цією можливістю, якщо під час роботи з вихідними зображенням форматів PSD чи JPEG колірний профіль файлу не відповідає робочому профілю. Можна вибирати колірний профіль, який буде застосовано для перетворення першого зображення та усіх зображень теки.

Примітка: *Налаштування, зроблені у процесорі зображень, є тимчасовими, і використовуються лише процесором зображень. Під час обробки зображення використовуються поточні налаштування camera raw, доки ці налаштування не будуть змінені в процесорі зображень.*

4 Виберіть місце для збереження оброблених файлів.

Якщо один файл оброблюється декілька разів і зберігається в одному місці, то після кожної обробки зберігається окремий файл із власним іменем, при цьому файли не заміняють один одного.

5 Виділіть типи файлів, а також вкажіть параметри збереження.

Команда "Зберегти у форматі JPEG"	**Зберігає зображення у форматі JPEG в теці "JPEG", що розташована в цільовій теці.**
Якість	**Можна встановити показник якості зображення JPEG у межах від 0 до 12.**
"Змінити розмір до заданого"	**Змінює розмір файлу у відповідності до вказаних значень параметрів "Ширина" та "Висота". Зображення зберігає початкові пропорції.**
"Змінити колірний профіль на профіль sRGB"	**Змінює колірний профіль на профіль sRGB Виберіть параметр "Включити профіль ICC", якщо необхідно зберегти цей профіль разом із зображенням.**
"Зберегти у форматі PSD"	**Зберігає зображення у форматі програми Photoshop в теці "PSD", що розташована в цільовій теці.**
"Максимальна сумісність"	**Зберігає зображення, що складається з декількох шарів у форматі, доступному для програм, які не розпізнають зображення із шарами.**
"Зберегти у форматі TIFF"	**Зберігає зображення у форматі TIFF в теці "TIFF", що розташована в цільовій теці.**
"Стиснення LZW"	**Зберігає файли формату TIFF із застосуванням схеми стиснення LZW.**

6 Встановіть інші параметри обробки.

"Виконати дію"	**Запускає виконання дії програми Photoshop. Виберіть набір дій у першому меню та дію в другому меню. Для того, щоб набір дій відображався в цих меню, його потрібно попередньо завантажити у палітру "Дії".**
Інформація про авторські права	**Містить будь-яку текстову інформацію, введену в поля метаданих формату IPTC, призначені для даних щодо авторських прав на файл. Розміщена тут текстова інформація заміняє собою метадані щодо авторських прав, що містяться у початковому файлі.**
"Включити профіль ICC"	**Вбудовує колірний профіль у збережені файли.**

7 Натисніть кнопку "Виконати"

Перед початком обробки файлів збережіть поточні налаштування, для чого натисніть у діалоговому вікні кнопку "Зберегти". Якщо наступного разу для обробки файлів потрібно буде застосувати цю групу налаштувань, натисніть кнопку "Завантажити" та вкажіть шлях для завантаження збережених налаштувань процесора зображень.

Учбовий посібник з методів обробки зображень дивіться на www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_ua.

Виконати пакетну обробку файлів

Команда "Пакетна обробка" запускає дію, що виконується стосовно теки з файлами. При наявності цифрової камери або сканера із пристроєм подачі документів, можна імпортувати та обробляти одразу декілька зображень за допомогою однієї дії. Для роботи зі сканером або цифровою камерою, можливо, знадобиться модуль *отримання даних*, що підтримує дії.

Примітка: *Якщо зовнішній модуль від стороннього виробника, необхідний для імпортування групи файлів, не був попередньо записаний, то, може статися, що імпорт цих файлів ані в процесі пакетної обробки, ані у складі дії, виконаний не буде. Для отримання детальної інформації зверніться до розробника зовнішнього модуля.*

Імпорт зображень формату PDF також можна здійснити з програми Acrobat Capture або інших програм.

Під час пакетної обробки файлів можна залишити всі файли відкритими, зберегти зміни у вихідних файлах та закрити їх або зберегти змінені версії файлів в іншому місці (не вносячи змін до вихідних файлів). Якщо ви плануєте зберегти оброблені файли в іншому місці, можна створити нову теку для оброблених файлів ще до початку пакетної обробки.

Для виконання пакетної обробки, що передбачає застосування декількох дій, необхідно створити нову дію, котра виконуватиме всі інші дії. Після цього слід розпочати пакетну обробку, застосувавши новостворену дію. В разі обробки групи тек, в одній з цих тек необхідно створити ярлики інших тек, які будуть оброблятися, та вибрати параметр "Включити всі вкладені теки".

Для поліпшення продуктивності необхідно зменшити кількість збережених в історії станів та скасувати параметр "Автоматично створювати перший знімок" на палітрі "Історія".

Учбовий посібник з методів обробки зображень дивіться на www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_ua.

Файли пакетної обробки

1 Виконайте одну з таких дій:

- У програмі Photoshop виберіть команду "Файл" > "Автоматизація" > "Пакетна обробка"
- У програмі Bridge виберіть команду "Інструменти" > "Photoshop" > "Процесор зображень"

2 У спливаючих меню "Набір" та "Дія" вкажіть дію, котру потрібно застосувати для обробки файлів. У меню показані дії, доступні у палітрі "Дії". Якщо потрібної дії у меню немає, то слід вибрати у палітрі інший набір або ж завантажити його.

3 У спливаючому меню "Джерело" виберіть файли для обробки:

Тека	**Здійснюється обробка файлів у вказаній теці. Натисніть кнопку "Вибрати", щоб знайти та виділити теку.**
Імпорт	**Здійснюється обробка файлів, отриманих з цифрової камери, сканера або з PDF-документів.**
Відкриті файли	**Здійснюється обробка всіх відкритих файлів.**
Bridge	**Здійснюється обробка файлів, вибраних у програмі Adobe Bridge. Якщо не вибрано жодного файлу, здійснюється обробка файлів теки, яка є поточною у вікні програми Bridge.**

4 Визначте параметри обробки, збереження та найменування файлів. З описом налаштувань діалогового вікна "Пакетна обробка" можна ознайомитися в розділі"Параметри пакетної обробки та обробки за допомогою дроплетів" на сторінці 640.

Здійснюється пакетна обробка файлів вкладених тек з перетворенням цих файлів у інші формати.

1 До етапу "Призначення" робота з теками здійснюється як завжди.

2 У списку "Призначення" виберіть пункт "Зберегти та закрити". В разі встановлення прапорця "Замінити у дії команди "Зберегти як"", можна визначити такі параметри:

- Якщо у дії етап "Зберегти як" містить ім'я файлу, то замість нього при збереженні документа застосовується його поточне ім'я. Всі команди етапу "Зберегти як" виконуються таким чином, ніби ім'я файлу не було вказане.
- Якщо у дії етап "Зберегти як" містить ім'я теки призначення, воно ігнорується, і документ зберігається у вихідній теці.

Примітка: *Оскільки команда "Пакетна обробка" не передбачає автоматичного збереження файлів, дія повинна містити етап "Зберегти як".*

Цю процедуру можна використовувати, скажімо, для того, щоб після збільшення різкості і зміни розміру зображень зберегти їх у вихідних теках у форматі JPEG. Наприклад, створюється дія, що містить етап зміни різкості, етап зміни розміру і останній етап - "Зберегти у форматі JPEG". Під час пакетної обробки із застосуванням цієї дії необхідно встановити параметр "Включити всі вкладені теки", у списку "Призначення" вибрати пункт "Зберегти та закрити" та встановити параметр "Замінити у дії команди "Зберегти як"".

Учбовий посібник з методів обробки зображень дивіться на www.adobe.com/go/learn_ps_processraw_ua.

Створення дроплета з дії

Якщо перетягнути одне чи декілька зображень або теку з зображеннями на значок *дроплета*, цей дроплет застосовує до цих об'єктів певну дію. Дроплет можна зберегти на робочому столі або в іншому місці на диску.



Значок дроплета

Основою для створення дроплетів є дії. Перш, ніж створювати дроплет, необхідно створити потрібну дію у палітрі "Дії" . (Див. розділ "Запис дій" на сторінці 633.)

1 Виберіть команду "Файл" > "Автоматизація" > "Створити дроплет".

2 Вкажіть місце, де потрібно зберегти дроплет. Натисніть кнопку "Вибрати" в області діалогового вікна "Зберегти дроплет в" та перейдіть в теку для збереження.

3 В меню "Набір" виберіть набір дій, а після цього виберіть потрібну дію у меню "Дія". (Щоб під час відкриття діалогового вікна потрібна дія була вибрана автоматично, попередньо виберіть її в палітрі "Дії").

4 Встановіть параметри обробки, збереження та найменування файлів. З описом налаштувань діалогового вікна "Пакетна обробка" можна ознайомитися в розділі"Параметри пакетної обробки та обробки за допомогою дроплетів" на сторінці 640.

Поради щодо міжплатформових дроплетів

Для створення дроплетів, які були б сумісними з обома операційними системами - Windows та Mac OS, враховуйте такі рекомендації:

- Дроплет, створений в операційній системі Windows та перенесений до системи Mac OS, слід перетягнути на значок програми Photoshop, розташований на робочому столі. Програма Photoshop при цьому модифікує дроплет для використання його в операційній системі Mac OS.
- Створюючи дроплет в системі Mac OS, слід застосувати до нього розширення ".exe" для сумісності в обох операційних системах - як Windows так і Mac OS.
- Під час переходу з однієї операційної системи до іншої, посилання на імена файлів не зберігаються. Якщо на якомусь етапі дії є посилання на ім'я файлу або теки (наприклад, при виконанні таких команд, як "Відкрити", "Зберегти як", або команд коректування, що завантажують налаштування з файлу), дія на цьому етапі призупиниться, і користувачеві буде запропоновано вказати ім'я файлу.

Обробка файлу за допомогою дроплета

❖ Перетягніть файл чи теку на значок дроплета. Після цього запуститься програма Photoshop (якщо вона не була запущена).

Параметри пакетної обробки та обробки за допомогою дроплетів

Визначте ці параметри у діалогових вікнах "Пакетна обробка" та "Дроплет".
"Ігнорувати в дії параметри команд "Відкрити"" Цей параметр служить для того, щоб, під час пакетної обробки вибраних файлів не відкривався файл, який міг бути вказаний у параметрах включеної до дії команди "Відкрити". Якщо цей параметр не вибраний, а дія містить команду "Відкрити", котра відкриває збережений файл, то під час пакетної обробки відкривається і обробляється лише той файл, що був використаний під час запису команди "Відкрити". (Це відбувається тому, що команда "Пакетна обробка" відкриває файл, вказаний в дії, кожного разу після відкриття файлу з вихідної теки, вказаної у діалоговому вікні "Пакетна обробка". Оскільки останнім відкривається файл, вказаний в дії, то команда "Пакетна обробка" виконує дію саме над цим файлом, а жоден файл з вихідної теки, вказаної в меню "Пакетна обробка", оброблений не буде)

Цей параметр можна використовувати в тому разі, якщо дія містить команду "Відкрити". В іншому випадку, команда "Пакетна обробка" не зможе відкрити вибрані для пакетної обробки файли. При виборі цього параметру, в команді "Відкрити" ігнорується лише вибір файлу для відкриття, а решта параметрів залишаються чинними.

Якщо записана дія призначена для обробки вже відкритого файлу, або містить команди "Відкрити", що стосуються конкретних файлів, необхідних для виконання дії, то цей параметр вказувати не можна.

"Включити всі вкладені теки" Здійснюється обробка файлів у теках, вкладених у вказану теку.

"Не показувати попередження щодо колірного профіля" Скасовується відображення повідомлень щодо стратегії обробки кольорів.

"Не показувати діалогове вікно параметрів відкриття файлу" Діалогові вікна параметрів відкриття файлу приховуються. Це зручно в разі пакетної обробки файлів зображень модуля camera raw. Використовуються налаштування, визначені за замовчуванням, або вказані раніше.

Меню "Призначення" Застосовується для вибору місця, де потрібно зберегти оброблені файли.
• **Немає** Файли, в які були внесені зміни, не залишаються відкритими, а зміни не зберігаються (якщо дія не містить команду "Закрити").

• **"Зберегти та закрити"** Файли зберігаються у тих самих теках, звідки вони були відкриті, і записуються замість вихідних файлів.

• **Тека** Оброблені файли зберігаються в іншому місці. Натисніть кнопку "Вибрати", щоб вказати теку для збереження файлів.

"Ігнорувати в дії параметри команд "Зберегти як"" Цей параметр служить для того, щоб під час пакетної обробки оброблені файли зберігалися в теці призначення, вказаній в команді "Пакетна обробка" (або у вихідній теці, якщо вибрано параметр "Зберегти та закрити") під своїми вихідними іменами, або під іменами, вказаними у діалоговому вікні "Пакетна обробка" в області "Найменування файлів".

Якщо цей параметр не вибраний, а дія містить команду "Зберегти як", то файли будуть збережені у теці, вказаній у команді дії "Зберегти як", а не в теці, вказаній у команді "Пакетна обробка". Крім цього, якщо цей параметр не позначено, а команда "Зберегти як" в дії визначає ім'я файлу, команда "Пакетна обробка" перезаписує один і той самий файл (вказаний в дії) кожного разу після обробки зображення.

Якщо потрібно, щоб під час пакетної обробки файли зберігалися у теці, вказаній в команді "Пакетна обробка", під своїм вихідним ім'ям, то зображення необхідно зберегти у дії. Після цього слід позначити в меню "Пакетна обробка" параметр "Ігнорувати параметри команд "Зберегти як" в дії" та вказати теку призначення. Якщо в команді "Пакетна обробка" файл був перейменований та не було вибрано параметр "Ігнорувати параметри команд "Зберегти як" в дії", програма Photoshop зберігає оброблені зображення двічі: один раз – у вказаній теці під новим ім'ям, другий раз – під власним ім'ям у теці, вказаній у команді "Зберегти як" в дії.

Якщо використовується цей параметр, дія повинна містити команду "Зберегти як". В іншому випадку, команда "Пакетна обробка" не збереже оброблені файли. При виборі цього параметру в команді "Зберегти як" ігнорується лише вибір імені файлу та теки призначення, решта параметрів залишаються чинними.

Примітка: *Деякі параметри команди "Зберегти" (наприклад параметри стиснення файлів формату JPEG чи параметри формату TIFF) є недоступними в командах "Пакетна обробка" та "Створити дроплет". Для того, щоб використовувати можливості цих параметрів, необхідно записати в дії етап "Зберегти як", який буде містити потрібні параметри, після чого позначити параметр "Ігнорувати в дії параметри команд "Зберегти як"", тим самими забезпечивши збереження файлів в теках, визначених в командах "Пакетна обробка" та "Створити дроплет". В цьому випадку програма Photoshop ігнорує ім'я файлу та шлях збереження, вказані в в дії у команді "Зберегти як", залишаючи при цьому в силі інші параметри збереження команди та застосовуючи новий шлях збереження та ім'я файлу, вказані в діалоговому вікні "Пакетна обробка".*

Надання імен файлам Визначає способи перейменування файлів у випадку, якщо файли записуються в нову теку. Для того, щоб задати імена для використання за замовчуванням, слід вибрати елементи у спливаючих меню або ввести текст в полях. Комбінація цих елементів складе ім'я. За допомогою полів можна редагувати компоненти імені файлу та змінювати порядок їх розташування. Для того, щоб файли не перезаписувались один одним, необхідно включити принаймні одне унікальне для кожного файлу поле (наприклад, ім'я файлу, порядковий номер чи літеру). Початковий порядковий номер визначає з якого номера будуть починатися компоненти імені файлу, що позначені у відповідних полях варіантами "порядковий номер". У випадку порядкових літер, перший файл завжди має літеру "A" у відповідному компоненті імені.

Сумісність Забезпечується сумісність імен файлів з операційними системами Windows, Mac OS та Unix.

Файли, що зберігаються після пакетної обробки, як правило, зберігаються у вихідному форматі. Для того, щоб після пакетної обробки файли зберігались в іншому форматі, в дію необхідно записати команду "Зберегти як", після якої вказати команду "Закрити". Після цього, під час налаштування пакетної обробки слід вибрати параметр "Ігнорувати параметри команд "Зберегти як" в дії".

Меню "Помилки" Визначає подальші дії при виникненні помилки:

• **"Зупинятись на помилках"** "Призупиняти обробку до ознайомлення із повідомленням про помилку".

• **"Записати звіт про помилки до файлу"** "Записати звіт про помилку, не зупиняючи обробку". Якщо звіт про помилки записується до файлу, після обробки з'являється відповідне повідомлення. Для ознайомлення зі звітом про помилки, після завершення пакетної обробки необхідно відкрити відповідний файл у текстовому редакторі.

Сценарії

Про сценарії

Програма Photoshop підтримує використання зовнішніх сценаріїв для автоматизації дій. В операційній системі Windows для створення сценаріїв можна використовувати мови програмування, що підтримують COM-автоматизацію, наприклад – мову VB Script. В операційній системі Mac OS з цією метою можна використовувати мови, що дозволяють надсилати події Apple, наприклад, таку мову, як AppleScript. Ці мови не є міжплатформовими,

проте можуть використовуватись в декількох програмних продуктах, наприклад, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Microsoft Office. В операційній системі Mac OS з метою автоматизації завдань у програмі Photoshop можна використовувати програму Automator з набором дій Photoshop для Apple.

Мову програмування JavaScript можна використовувати у обох операційних системах. При наявності підтримки мови JavaScript можна писати сценарії для програми Photoshop і застосовувати їх як у операційній системи Windows, так і у Mac OS.

Примітка: *Відомості про сценарії див. у документації, яка входить до інсталяційного пакету програми Photoshop: Photoshop AppleScript Reference Guide.pdf, Photoshop JavaScript Reference Guide.pdf, Photoshop Scripting Guide.pdf та Photoshop VBScript Reference Guide.pdf. Ці довідкові матеріали знаходяться у теці Photoshop CS3/Scripting Guide.*

Виконання сценарію JavaScript

❖ Виконайте команду "Файл" > "Сценарії", після чого виберіть потрібний сценарій зі списку. Список сценаріїв містить усі файли, збережені з розширеннями .js чи .jsx у теці Photoshop CS3/Presets/Scripts. Щоб виконати сценарій, збережений в іншому місці, необхідно вибрати команду "Файл" > "Сценарії" > "Перегляд" та вказати місце розташування сценарію.

Налаштування автоматичного виконання сценаріїв та дій

Можна виконати налаштування таким чином, щоб подія, наприклад відкриття, збереження або експортування файлу у програмі Photoshop, запускала сценарій JavaScript або дію програми Photoshop. В програмі Photoshop передбачено декілька подій, в разі яких запускається сценарій за замовчуванням. Крім того, можна створити сценарії або записати дії, які будуть запускатися будь-якими іншими подіями, котрі допускають створення сценаріїв. З більш детальною інформацією про події, для яких можна створювати сценарії, можна ознайомитись в "Посібнику по створенню сценаріїв у програмі Photoshop".

1 Виберіть команду "Файл" > "Сценарії" > "Менеджер подій сценарію".

2 Виберіть параметр "Дозволити запускати сценарії/дії в разі події".

3 В меню "Події" виберіть подію, яка запускатиме сценарій чи дію.

4 Далі необхідно вибрати варіант "Сценарій" або варіант "Дія", після чого вибрати потрібний сценарій або дію, що запускатиметься в разі виникнення події.

Програма Photoshop пропонує на вибір декілька зразків сценаріїв. Для запуску іншого сценарію слід вибрати команду "Перегляд" та вказати місце розташування сценарію. Для запуску дій слід вибрати у першому спливаючому меню набір дій, а в другому - дію з цього набору. Для того, щоб дія відображалася в цих меню, її необхідно попередньо сформувати в палітрі "Дії".

5 Натисніть кнопку "Додати". У діалоговому вікні наведений список подій та пов'язаних із ними сценаріїв і дій.

6 Щоб вимкнути та видалити певну подію, необхідно виділити її у списку та натиснути кнопку "Видалити". Щоб вимкнути всі події, не видаляючи їх зі списку, необхідно зняти позначку з параметру "Дозволити запускати сценарії/дії в разі події".

Створення динамічної графіки

Про динамічну графіку

Динамічна графіка дозволяє швидко і без помилок створити декілька версій зображення, призначених для друкування або для веб-проектів. Наприклад, на основі певного шаблону дизайну можна створити 100 різних варіантів web-банера, що міститимуть різну текстову та графічну інформацію.

Таку графіку можна створити, експортувавши її з програми Photoshop, або створивши шаблони для використання в інших програмах, таких як Adobe GoLive чи Adobe Graphics Server (Див. розділ Збереження шаблонів для використання в інших програмних продуктах Adobe на сторінці 648).

Для створення графіки за допомогою шаблонів та наборів даних дотримуйтесь такої загальної схеми:

Створіть базовий графічний документ, який буде використовуватись як шаблон.

Для відокремлення елементів, що будуть змінюватись, створіть шари.

Визначте змінні у графічному наповненні.

Змінні визначають частини зображення, що підлягають зміні. (Див. розділ "Визначення змінних" на сторінці 643.)

Створіть або імпортуйте набори даних.

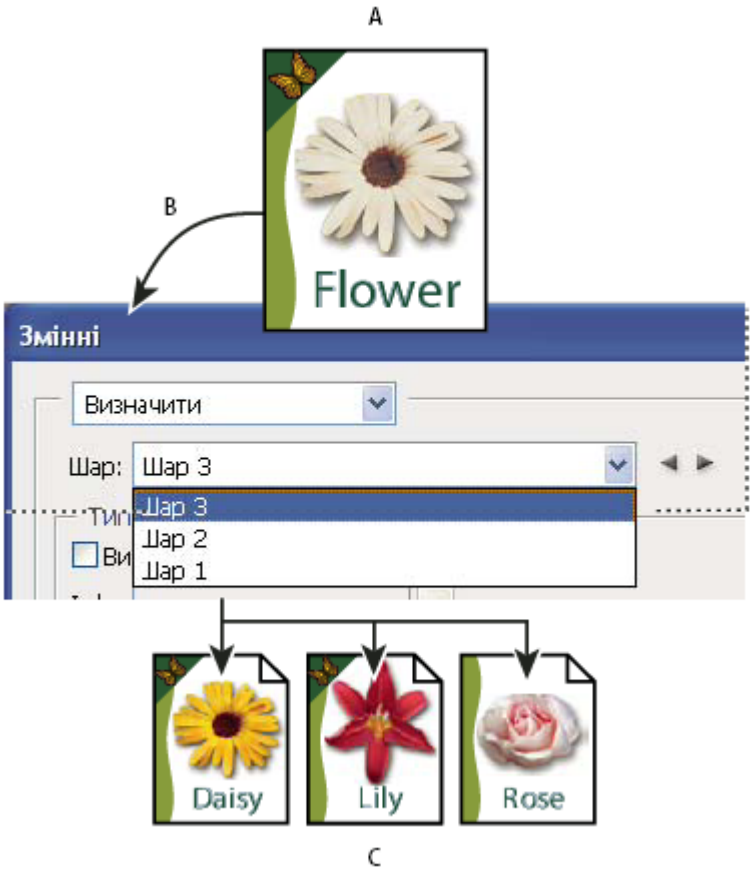
Набори даних можна створити безпосередньо у шаблонах або імпортувати їх з текстового файлу. (Див. розділи "Визначення набору даних" на сторінці 645 та "Створення наборів даних у зовнішніх файлах" на сторінці 646.)

Попередньо перегляньте документ із кожним набором даних.

Щоб побачити як виглядатимуть остаточні версії зображень, їх можна попередньо переглянути перед експортуванням. (Див. розділ "Перегляд та застосування набору даних" на сторінці 646.)

Створіть графічні документи шляхом експортування файлів з даними.

Файли можна експортувати у форматі програми Photoshop (PSD). (Див. розділ "Створення графічних файлів із застосуванням наборів даних" на сторінці 646.)



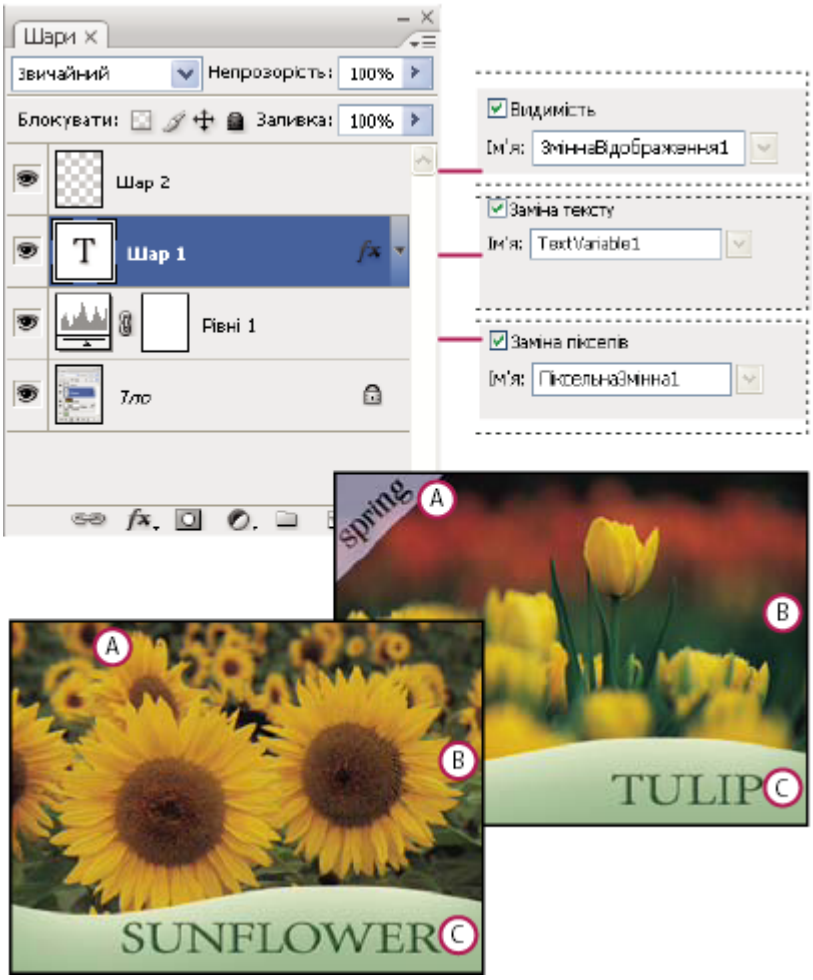
Створення різних версій зображення за допомогою змінних.
A. *Вихідний файл шаблону* ***B.*** *У якості змінних визначаються шари.* ***C.*** *Можна створити різні версії зображення, кожна з яких буде мати різні набори даних для змінних.*

Визначення змінних

Змінні використовуються для того, щоб визначити які елементи шаблону підлягають зміні. Можна визначати три типи змінних. Змінні видимості використовуються для того, щоб показати або приховати вміст шару. Змінні

заміщення пікселів використовуються для заміни пікселів у шарі пікселями з іншого зображення. Змінні заміщення тексту використовуються для заміни тексту у текстовому шарі.

Примітка: *Програма GoLive розпізнає текстові змінні та змінні видимості, але не розпізнає змінні заміщення пікселів.*



Дві версії зображення, створені на основі одного шаблону
A. *Змінна видимості* ***B.*** *Змінна заміщення пікселів* ***C.*** *Заміна заміщення тексту*

Для фонового шару призначити змінні неможливо.

1 Виконайте команду "Зображення" > "Змінні" > "Визначити".

2 Зі спливаючого меню "Шар" виберіть шар, що містить дані, які потрібно визначити як змінну.

3 Виділіть один або кілька типів змінних:

Видимість	**Показує або приховує вміст шару.**
Заміна пікселів	**Замінює пікселі шару пікселями з іншого зображення.**
Заміна тексту	**Замінює текст у текстовому шарі.**

4 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть пункт "Назва" та введіть назву для змінної. Імена змінних повинні починатися з літери, знака підкреслення чи двокрапки, та не повинні містити пробіли чи спеціальні символи (за винятком крапок, дефісів, знаків підкреслення та двокрапок).
- Виберіть наявну змінну зі спливаючого меню "Ім'я", щоб призначити її шару. Шари, яким призначено одну й ту саму змінну, показані поруч із меню "Ім'я" разом із значком посилання.

5 Для змінних заміщення пікселів слід встановити такі параметри.

- Виберіть метод масштабування, що буде застосовано при заміні зображення: "Припасувати" – виконується масштабування зображення таким чином, щоб його розмір не виходив за межі обмежувальної рамки (при цьому деякі частини рамки можуть залишатися вільними), "Заповнити" – виконується масштабування зображення таким чином, щоб воно заповнювало обмежувальну рамку (при цьому частини зображення можуть виходити за обмежувальну рамку), "Як є" – масштабування зображення не виконується , "Узгодити" – застосовується непропорційне масштабування зображення таким чином, щоб його розміри повністю співпадали з розмірами обмежувальної рамки.
- За допомогою піктограми "Вирівнювання" можна визначити спосіб вирівнювання під час розміщення зображення в обмежувальній рамці. (В разі вибору параметру "Узгодити" цей параметр недоступний.)
- Щоб обрізати частини зображення, що виходять за межі обмежувальної рамки, слід вибрати параметр "Обрізати за обмежувальною рамкою". Цей параметр можна застосовувати лише в разі вибору методів "Заповнити" або "Як є". (В разі вибору параметру "Узгодити" цей параметр недоступний.)

6 Щоб призначити змінні для іншого шару, виберіть цей шар у спливаючому меню "Шари". Поруч із іменем шару, який містить змінні, з'являється зірочка. Для переходів між шарами можна використовувати навігаційні стрілки.

7 Клацніть на "OK".

Перейменування змінної

1 Виконайте команду "Зображення" > "Змінні" > "Визначити".

2 У спливаючому меню "Шари" виберіть шар, що містить змінну.

3 Щоб перейменувати змінну, введіть ім'я у текстовому полі "Ім'я". Імена змінних мають починатися з літери, знака підкреслення чи двокрапки, та не повинні містити пробіли чи спеціальні символи (за винятком крапок, дефісів, знаків підкреслення та двокрапок).

4 Щоб видалити змінну, слід зняти позначку, що свідчить про її виділення.

Визначення набору даних

Набір даних – це набір змінних та пов'язаних із ними даних. Набір даних необхідно визначати для кожної новоствореної версії графічного файлу.

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виконайте команду "Зображення" > "Змінні" > "Набори даних".
- Якщо діалогове вікно "Змінні" відкрите, виберіть набори даних зі спливаючого меню вгорі діалогового вікна, або натисніть кнопку "Далі".

Примітка: *Перед тим, як вносити зміни до набору даних, необхідно визначити принаймні одну змінну.*

2 Натисніть кнопку "Новий набір даних".

3 Виберіть змінну зі спливаючого меню "Ім'я" або зі списку, що знаходиться внизу діалогового вікна.

4 Редагування змінних:

- Змінні типу "Видимість" - виберіть значення "Видимий", якщо потрібно показати вміст шару, або "Невидимий", якщо цей вміст потрібно приховати.
- Змінні типу "Заміщення пікселів" - натисніть кнопку "Вибрати файл" та виберіть графічний файл для заміни. Щоб залишити шар у поточному стані, перед застосуванням набору даних слід натиснути кнопку "Не заміняти".

  Примітка: *Команда, виконана кнопкою "Не заміняти", не відновлює файл до вихідного стану, якщо перед цим було здійснено іншу заміну.*
- Змінні типу "Заміщення тексту" - уведіть текстовий рядок у текстове поле "Значення".

5 При створенні нових версій графічного файлу для кожної нової версії слід призначити додатковий набір даних.

Згодом набір даних можна буде змінити, перейменовувати чи видалити, для чого потрібно вибрати його зі спливаючого меню "Набір даних" та змінити параметри цього набору. Для переходів між наборами даних можна використовувати навігаційні стрілки. Щоб видалити набір даних, натисніть значок "Видалити".

Перегляд та застосування набору даних

Набори даних можна застосувати до основного графічного файлу, не змінюючи при цьому самі змінні та набори даних. Це дає змогу змінювати вигляд документів формату PSD відповідно до значень набору даних, які вони містять. Існує можливість попереднього перегляду для того, щоб подивитися як виглядатимуть версії графічних файлів із кожним з наборів даних.

Примітка: *Застосування набору даних призводить до того, що вихідний документ перезаписується новим.*

❖ Виконайте команду Зображення > Застосувати набір даних. Виділіть набір даних зі списку та подивіться у вікні документа як виглядатиме зображення. Щоб застосувати набір даних, слід натиснути кнопку "Застосувати". Якщо попередній перегляд показує, що бажаного результату не досягнуто, слід натиснути кнопку "Відмінити", при цьому файл не буде змінено.

Можна застосувати набори даних та переглянути результат застосування на сторінці "Набір Даних" діалогового вікна "Змінні".

Створення графічних файлів за допомогою наборів даних

Після призначення змінних та одного чи більше набору даних, зображення із значеннями цих наборів даних можна вивести у пакетний режим. Файли можна вивести у форматі PSD.

1 Виконайте команду Файл > Експортувати > Набори даних як файли.

2 Введіть основне ім'я для всіх створених файлів. В разі потреби можна створити власну схему найменування файлів.

3 Щоб вибрати теку для збереження файлів, слід натиснути кнопку "Вибрати".

4 Виберіть набори даних для експорту.

5 Клацніть на "OK".

Створення наборів даних у зовнішніх файлах

Щоб швидко створити значну кількість наборів даних, можна створити зовнішній текстовий файл, що міститиме всю інформацію про змінні, та завантажити цей файл у PSD-документ, що містить змінні. В цьому методі слід увести необхідні дані в текстовий файл або електронну таблицю Microsoft Excel та експортувати його у файл із комою у якості роздільника (формат CSV) або у файл із знаком табуляції у якості роздільника.

Зовнішній файл має такий синтаксис (причому кожен рядок в цьому файлі, що починається зі "Змінна" або "Значення", є закінченим рядком):

```
VariableName1<sep>VariableName2<sep> <sep>VariableNameN <nl>
Value1-1<sep>Value2-1<sep>><sep>ValueN-1<nl>
Value1-2<sep>Value2-2<sep><sep>ValueN-2<nl>
Value1-M<sep>Value2-M<sep><sep>ValueN-M<nl>
```

Всі імена змінної перелічені в першому рядку, в порядку їх розташування у наступних рядках. Кожен наступний рядок позначає один набір даних зі значеннями для кожної відповідної змінної.

Щоб створити групу текстових рядків у одному рядку, потрібно взяти текст у подвійні лапки та вставити примусовий розрив рядка у файлі із комою у якості роздільників (формат CSV) або із знаком табуляції у якості роздільника в місце, в якому потрібно зробити розрив.

Синтаксичні елементи у зовнішніх текстових файлах	
<sep>	Як файл із комою у якості роздільника (формат CSV), так і файл зі знаком табуляції у якості роздільника, розділяє усі назви змінних або значень між собою.
<nl>	Символом, що закінчує кожен набір даних та визначає новий рядок, може бути переведення рядка, повернення каретки, або обидва символи одночасно.
значення "істина" та "неправда"	Допустимі значення змінної видимості.
Пробіли	Під час синтаксичного аналізу файлу видаляються пробіли навколо роздільників. Між словами у текстовому рядку значення (наприклад, "two of a kind") пробіли зберігаються, а на початку та наприкінці рядка пробіли можна зберегти, якщо взяти їх у лапки (наприклад, “one kind ”).
Лапки	Можуть входити у склад значення, якщо взяті їх ще у одні лапки (наприклад, ““B”” буде використовуватися у наборі даних як значення “B”).

Якщо у склад змінної входять такі роздільники як <sep> чи <nl>, то все значення необхідно взяти у лапки.

Усі змінні, визначені в документі PSD, мають бути визначені в текстовому файлі. Якщо кількість змінних у текстовому файлі не відповідає кількості змінних у документі, виводиться повідомлення про помилку.

Приклад набору даних:

При використанні шаблону для квітів, що містить змінні для тюльпана та соняшника, можна створити такий текстовий файл:

```
{contents of FlowerShow.txt}
Variable 1, Variable 2, Variable 3
true, TULIP, c:\My Documents\tulip.jpg
false, SUNFLOWER, c:\My Documents\sunflower.jpg
false, CALLA LILY, c:\My Documents\calla.jpg
true, VIOLET, c:\My Documents\violet.jpg
```

Примітка: *Якщо текстовий файл знаходиться у тій самій теці, що й файл зображення, можна вказувати відносний шлях до файлу зображення. Скажімо, остання частина в цьому прикладі може виглядати таким чином: true, VIOLET, violet.jpg.*

Імпортування набору даних

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виконайте команду "Файл" > "Імпорт" > "Набори змінних даних".
- Виконайте команду "Зображення" > "Змінні" > "Набори даних" та натисніть кнопку "Імпорт".

2 Вкажіть шлях до файлу, який потрібно імпортувати.

3 Налаштуйте параметри імпорту.

Використовувати перший стовпчик як назви наборів даних	**В якості назв наборів даних використовується вміст першого стовпчика текстового файлу (значення першої змінної у списку). Інакше, набори даних іменуються таким чином: “Data Set 1, Data Set 2 і т.д.”**
Замінити існуючі набори даних	**Всі поточні набори даних перед імпортуванням видаляються.**

4 Вкажіть кодування текстового файлу або залиште значення "Автоматично".

5 Клацніть на "OK".

Збереження шаблонів для використання в інших програмних продуктах Adobe

Шаблони можна використовувати з іншими програмними продуктами Adobe, наприклад, Adobe Graphics Server (доступний лише англійською мовою) та Adobe GoLive. Для цього шаблони потрібно зберегти у форматі PSD. Наприклад, користувач програми GoLive може вставити PSD-шаблон на сторінку, зв'язати змінні цього шаблону з базою даних за допомогою динамічних посилань, після чого застосувати програму Graphics Server для створення циклу художніх зображень. Подібним чином, розробник, що використовує програму Graphics Server, може зв'язати змінні у PSD-файлі безпосередньо із базою даних або з іншим джерелом даних.

Більш детальну інформацією щодо використання PSD-шаблонів для створення динамічної графіки див. у довідці програми Adobe GoLive та у посібнику розробника до програми Adobe Graphics Server.

Глава 21: Комбінації клавіш

Використання комбінацій клавіш зробить вашу роботу в Photoshop продуктивнішою. Ви можете використовувати зазначені тут стандартні комбінації клавіш, а також додавати та налаштовувати комбінації клавіш, які відповідатимуть вашим потребам.

Персоналізація комбінацій клавіш

Про персоналізацію комбінацій клавіш

У Photoshop можна переглянути список усіх комбінацій клавіш, а також відредагувати існуючі або створити нові комбінації клавіш. Діалогове вікно "Комбінації клавіш" виконує функції редактора комбінацій клавіш, а також містить усі команди, для яких можна призначати комбінації клавіш (у стандартному наборі комбінацій клавіш деякі з цих команд не представлені).

Окрім використання комбінацій клавіш ви можете отримати доступ до багатьох команд, користуючись контекстно-залежними меню. Контекстно-залежні меню відображають команди, що стосуються активного інструмента, виділення або палітри. Для відображення контекстно-залежного меню клацніть у вікні документа або на палітрі правою клавішею миші (Windows) або кнопкою миші, утримуючи клавішу Control (Mac OS).

Визначення нових комбінацій клавіш

1 Виконайте одну з таких дій:

- Виберіть "Правка" > "Комбінації клавіш".
- Виберіть "Вікно" > "Робоче середовище" > "Комбінації клавіш та меню" і клацніть на вкладці "Комбінації клавіш".

2 Виберіть набір комбінацій клавіш з меню "Набір", що знаходиться у верхній частині діалогового вікна "Комбінації клавіш та меню".

3 Виберіть тип комбінацій клавіш з меню "Комбінації клавіш для":

Меню програми	**Дозволяє персоналізувати комбінації клавіш для елементів, що знаходяться у рядку меню.**
Меню палітри	**Дозволяє персоналізувати комбінації клавіш для елементів, що знаходяться в меню палітри.**
Інструменти	**Дозволяє персоналізувати комбінації клавіш для інструментів, що знаходяться на палітрі інструментів.**

4 У стовпчику "Комбінація клавіш" прокручуваного списку виберіть комбінацію клавіш, яку потрібно змінити.

5 Введіть нову комбінацію клавіш.

Якщо введена комбінація клавіш вже була призначена іншій команді або інструменту з набору, з'явиться відповідне попередження. Натисніть "Прийняти", щоб призначити комбінацію клавіш новій команді або інструменту та вилучити попередньо призначену комбінацію клавіш. Після перепризначення комбінації клавіш можна натиснути "Відмінити зміни", щоб скасувати зміни, або "Прийняти" та "Перейти до конфлікту", щоб призначити нову комбінацію іншій команді або інструментові.

6 Коли ви закінчите змінювати комбінації клавіш, виконайте одну з таких дій:

- Щоб записати усі зміни, внесені до поточного набору комбінацій клавіш, натисніть кнопку "Записати набір"  . Зміни, внесені до персоналізованого набору, будуть записані. Якщо ви записуєте зміни до набору типових параметрів Photoshop, відкриється діалогове вікно "Запис". Введіть назву для нового набору та натисніть "Записати".

- Для створення нового набору на основі поточного набору комбінацій клавіш, натисніть кнопку "Записати набір як" . У діалоговому вікні "Запис" введіть назву для нового набору в текстове поле "Назва", потім натисніть "Записати". Новий набір комбінацій клавіш з'явиться у спливному меню під новою назвою.
- Щоб скасувати останні записані зміни, не закриваючи діалогового вікна, натисніть "Відмінити".
- Щоб повернути нову комбінацію клавіш до стандартних значень, натисніть "Використовувати типові".
- Для виконання експорту відображеного набору комбінацій клавіш натисніть "Зведення". Цей HTML-файл можна використовувати для відображення набору комбінацій клавіш у Web-переглядачі.
- Для скасування усіх змін та виходу з діалогового вікна натисніть "Скасувати".

Примітка: *Якщо внесені зміни не були записані, натисканням кнопки "Скасувати" можна скасувати усі зміни та вийти з діалогового вікна.*

Вилучення комбінацій клавіш з команди або інструмента

1. Виберіть "Правка" > "Комбінації клавіш".
2. У діалоговому вікні "Комбінації клавіш" виберіть назву команди або інструмента, для якого потрібно вилучити комбінацію клавіш.
3. Натисніть "Вилучити комбінацію клавіш".

Вилучення набору комбінацій клавіш

1. Виберіть "Правка" > "Комбінації клавіш".
2. У спливному меню "Набір" виберіть набір комбінацій клавіш для вилучення.
3. Натисніть на значок "Вилучити" , потім натисніть "Гаразд" для виходу з діалогового вікна.

Стандартні комбінації клавіш

Клавіші для вибору інструментів

У Photoshop комбінації клавіш можна персоналізувати за допомогою команди "Комбінації клавіш". Виберіть "Правка" > "Комбінації клавіш". Більш докладну інформацію див. у розділі Визначення нових комбінацій клавіш на сторінці 649.

Примітка: *У рядках, де перераховано багато інструментів, для переключення між інструментами використовуйте однакову комбінацію клавіш (інструменти групуються за комбінаціями клавіш таким самим чином, як і на палітрі інструментів).*

Результат	Windows	Mac OS
Перехід між інструментами, яким призначено однакову комбінацію клавіш	Натисніть комбінацію клавіш, утримуючи натиснутою клавішу Shift (якщо вибрано уподобання "Використовувати клавішу Shift для зміни інструментів")	Натисніть комбінацію клавіш, утримуючи натиснутою клавішу Shift (якщо вибрано уподобання "Використовувати клавішу Shift для зміни інструментів")
Перехід між схованими інструментами	Утримуючи натиснутою клавішу Alt, клацніть потрібний інструмент (крім додавання опорної точки, вилучення опорної точки та інструмента "Кут").	Утримуючи натиснутою клавішу Option, клацніть потрібний інструмент (крім додавання опорної точки, вилучення опорної точки та інструмента "Кут").
Інструмент "Переміщення"	V	V
Інструмент "Прямокутна область"† Інструмент "Овальна область"	M	M

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент "Ласо" Інструмент "Багатокутне ласо" Інструмент "Магнітне ласо"	L	L
Інструмент "Чарівна паличка" Інструмент "Швидке виділення"	W	W
Інструмент "Кадр"	C	C
Інструмент "Фрагмент" Інструмент "Виділення фрагмента"	K	K
Інструмент "Точковий відновлювальний пензель" Інструмент "Відновлювальний пензель" Інструмент "Латка" Інструмент "Червоні очі"	J	J
Інструмент "Пензель" Інструмент "Олівець" Інструмент "Заміна кольору"	B	B
Інструмент "Клонувальний штамп" Інструмент "Візерунковий штамп"	S	S
Інструмент "Архівний пензель" Інструмент "Архівний художній пензель"	Y	Y
Інструмент "Гумка"† Інструмент "Фонова гумка" Інструмент "Чарівна гумка"	E	E
Інструмент "Градієнт" Інструмент "Залив"	G	G
Інструмент "Розмиття" Інструмент "Різкість" Інструмент "Палець"	R	R
Інструмент "Освітлювач" Інструмент "Випалювач" Інструмент "Губка"	O	O
Інструмент "Перо" Інструмент "Вільне перо"	P	P
Інструмент "Горизонтальний текст" Інструмент "Вертикальний текст" Інструмент "Горизонтальний текст-маска" Інструмент "Вертикальний текст-маска"	T	T

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент "Виділення шляху" Інструмент "Часткове виділення"	A	A
Інструмент "Прямокутник" Інструмент "Прямокутник із заокругленими кутами" Інструмент "Еліпс" Інструмент "Багатокутник" Інструмент "Лінія" Інструмент "Довільна фігура"	U	U
Інструмент "Коментар" Інструмент "Аудіо-анотація"	N	N
Інструмент "Піпетка"† Інструмент "Колірна піпетка" Інструмент "Лінійка" Інструмент "Лік"*	I	I
Інструмент "Рука"†	H	H
Інструмент "Масштаб"†	Z	Z
†Використовуйте ті самі комбінації клавіш для вибору інструментів на палітрах інструментів "Вилучення", "Пластика" та "Конструктор візерунків" *Тільки для Photoshop Extended		

Клавіші для вибору інструментів на палітрі інструментів "Вилучення"

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент "Підсвітлювання країв"	B	B
Інструмент "Залив"	G	G
Інструмент "Піпетка"	I	I
Інструмент "Очищення"	C	C
Інструмент "Редагування країв"	T	T

Клавіші для вибору інструментів на палітрі інструментів "Пластика"

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент "Деформація"	W	W
Інструмент "Реконструкція"	R	R
Інструмент "Обертання за годинниковою стрілкою"	C	C
Інструмент "Втягування"	S	S
Інструмент "Роздування"	B	B
Інструмент "Витіснення вліво"	O	O
Інструмент "Віддзеркалення"	M	M

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент "Турбулентність"	T	T
Інструмент "Заморозити"	F	F
Інструмент "Розморозити"	D	D

Клавіші для роботи з палітрами інструментів "Вилучення", "Пластика" та "Конструктор візерунків"

Результат ("Вилучення", "Пластика" та "Конструктор візерунків")	Windows	Mac OS
Перехід між розміщеними праворуч елементами керування, починаючи згори	Tab	Tab
Перехід між розміщеними праворуч елементами керування, починаючи знизу	Shift+Tab	Shift+Tab
Тимчасова активація інструмента "Рука"	Клавіша "Пропуск"	Клавіша "Пропуск"
Заміна "Скасувати" на "Скинути"	Alt	Option

Результат ("Вилучення" та "Пластика")	Windows	Mac OS
Зменшення або збільшення розміру пензля	Стрілка вгору або вниз	Стрілка вгору або вниз

Результат ("Вилучення" та "Конструктор візерунків")	Windows	Mac OS
За розміром вікна	Control + 0	Command + 0
Збільшити масштаб	Control + + (плюс)	Command + + (плюс)
Зменшити масштаб	Control + - (дефіс)	Command + - (дефіс)

Результат (тільки для "Вилучення")	Windows	Mac OS
Переключення між інструментом "Підсвітлювання країв" та інструментом "Гумка"	Alt + Інструмент "Підсвітлювання країв"/"Гумка"	Option + Інструмент "Підсвітлювання країв"/"Гумка"
Переключення до інструмента "Розумне підсвітлювання"	Control, коли вибрано інструмент "Підсвітлювання країв"	Command, коли вибрано інструмент "Підсвітлювання країв"
Скасування поточного підсвітлювання	Alt + Delete	Option + Delete
Підсвітлювання усього зображення	Control + Delete	Command + Delete
Залив області переднього плану та вилучення попереднього перегляду	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift, коли вибрано інструмент "Залив"	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift, коли вибрано інструмент "Залив"
Переміщення маски, коли вибрано інструмент "Редагування країв"	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Control	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Command
Додавання непрозорості, коли вибрано інструмент "Очищення"	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option

Результат (тільки для "Вилучення")	Windows	Mac OS
Переключення параметрів меню "Показ" під час попереднього перегляду між "Вихідне" та "Вилучене"	X	X
Увімкнення інструментів "Очищення" та "Редагування країв" перед попереднім переглядом	Shift + X	Shift + X
Перехід згори донизу по пунктах меню "Відображення" під час попереднього перегляду	F	F
Перехід знизу догори по пунктах меню "Відображення" під час попереднього перегляду	Shift+F	Shift+F
Зменшення/збільшення розміру пензля на 1	Стрілка вниз/Стрілка вгору в текстовому полі "Розмір пензля"†	Стрілка вниз або Стрілка вгору в текстовому полі "Розмір пензля"†
Зменшення/збільшення розміру пензля на 1	Стрілка ліворуч/стрілка праворуч, коли відображається бігунець розміру пензля†	Стрілка ліворуч/стрілка праворуч, коли відображається бігунець розміру пензля†
Визначення інтенсивності інструмента "Очищення" або "Редагування країв"	0–9	0–9
†Натисніть і утримуйте Shift для зменшення/збільшення на 10		

Результат (тільки для "Пластика")	Windows	Mac OS
Зворотний напрямок для інструментів "Роздування", "Втягування", "Витіснення вліво" та "Віддзеркалення"	Alt + інструмент	Option + інструмент
Безперервна вибірка викривлення	Здійснюйте перетягування під час попереднього перегляду, утримуючи клавішу Alt, коли вибрано інструмент "Реконструкція", "Зсув", "З поворотом" або режим "Аффінна".	Здійснюйте перетягування під час попереднього перегляду, утримуючи клавішу Option, коли вибрано інструмент "Реконструкція", "Зсув", "З поворотом" або режим "Аффінна".
Зменшення/збільшення розміру пензля на 2, або щільності, натиску, швидкості чи турбулентних коливань на 1	Стрілка вниз/стрілка вгору в текстовому полі "Розмір пензля", "Густина", "Натиск", "Швидкість" або "Турбулентні коливання"†	Стрілка вниз/стрілка вгору в текстовому полі "Розмір пензля", "Густина", "Натиск", "Швидкість" або "Турбулентні коливання"†
Зменшення/збільшення розміру пензля на 2, або щільності, натиску, швидкості чи турбулентних коливань на 1	Стрілка ліворуч/стрілка праворуч, коли відображається бігунець "Розмір пензля", "Густина", "Натиск", "Швидкість" або "Турбулентні коливання"†	Стрілка ліворуч/стрілка праворуч, коли відображається бігунець "Розмір пензля", "Густина", "Натиск", "Швидкість" або "Турбулентні коливання"†
Повтор останнього кроку	Control + Z	Command + Z
†Натисніть і утримуйте Shift для зменшення/збільшення на 10		

Результат (тільки для "Конструктор візерунків")	Windows	Mac OS
Вилучення поточного виділення	Control + D	Command + D

Результат (тільки для "Конструктор візерунків")	Windows	Mac OS
Відміна переміщення виділення	Control + Z	Command + Z
Генерування або повторне генерування	Control + G	Command + G
Перетин із поточним виділенням	Shift + Alt + виділення	Shift + Option + виділення
Переключення перегляду: початковий/генерований візерунок	X	X
Перехід до першого сегмента на панелі "Історія мозаїки"	Home	Home
Перехід до останнього сегмента на панелі "Історія мозаїки"	End	End
Перехід до попереднього сегмента на панелі "Історія мозаїки"	Стрілка ліворуч, Page Up	Стрілка ліворуч, Page Up
Перехід до наступного сегмента на панелі "Історія мозаїки"	Стрілка праворуч, Page Down	Стрілка праворуч, Page Down
Вилучення поточного сегмента з панелі "Історія мозаїки"	Delete	Delete
Переміщення виділення під час перегляду вихідного документа	Стрілка ліворуч, стрілка праворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз	Стрілка ліворуч, стрілка праворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз
Збільшення переміщення виділення під час перегляду вихідного документа	Shift + Стрілка праворуч, стрілка ліворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз	Shift + Стрілка праворуч, стрілка ліворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз

Клавіші для роботи з галереєю фільтрів

Результат	Windows	Mac OS
Застосування нового фільтра поверх вибраного	Утримуючи натиснутою клавішу Alt, клацніть на фільтрі	Утримуючи натиснутою клавішу Option, клацніть на фільтрі
Відкривання/закривання усіх трикутників розкриття	Утримуючи натиснутою клавішу Alt, клацніть на трикутник розкриття	Утримуючи натиснутою клавішу Option, клацніть на трикутник розкриття
Заміна кнопки "Скасувати" на "Стандартні"	Control	Command
Заміна кнопки "Скасувати" на "Скинути"	Alt	Option
Відміна/повторення	Control + Z	Command + Z
Крок вперед	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Крок назад	Control + Alt + Z	Command + Option + Z

Клавіші для роботи з діалоговим вікном "Уточнення краю"

Результат	Windows	Mac OS
Відкривання діалогового вікна "Уточнення краю"	Control + Alt + R	Command + Option + R
Перехід (вперед) по режимах перегляду	F	F

Результат	Windows	Mac OS
Перехід (назад) по режимах перегляду	Shift + F	Shift + F
Переключення між початковим зображенням та переглядом виділення	X	X
Переключення параметра перегляду (вмикання та вимикання)	P	P

Клавіші для роботи з діалоговим вікном "Чорно-білий"

Результат	Windows	Mac OS
Відкривання діалогового вікна "Чорно-білий"	Shift + Control + Alt + B	Shift + Command + Option+ B
Збільшення/зменшення вибраного значення на 1%	Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч	Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч
Збільшення/зменшення вибраного значення на 10%	Shift + Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч	Shift + Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч
Зміна значень найближчого колірного бігунця	Натисніть на зображенні і перетягніть.	Натисніть на зображенні і перетягніть.

Клавіші для роботи з діалоговим вікном "Camera Raw"

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент "Масштаб"	Z	Z
Інструмент "Рука"	H	H
Інструмент "Баланс білого"	I	I
Інструмент "Колірна піпетка"	S	S
Інструмент "Кадр"	C	C
Інструмент "Випрямлення"	A	A
Обертання зображення ліворуч	L	L
Обертання зображення праворуч	R	R
Збільшення масштабу	Control + + (плюс)	Command + + (плюс)
Зменшення масштабу	Control + - (дефіс)	Command + - (дефіс)
Тимчасове переключення до інструмента "Наближення" (Не працює, якщо вибрано інструмент "Випрямлення". Якщо активовано інструмент "Кадр", тимчасово перемикається до інструмента "Випрямлення".)	Control	Command
Тимчасова активація інструмента "Баланс білого" (не працює, якщо використовується інструмент "Кадр")	Shift	Shift
Вибір кількох точок на панелі "Криві"	Натисніть на першій точці, потім, утримуючи натиснутою клавішу Shift, натискайте на додаткові точки	Натисніть на першій точці, потім, утримуючи натиснутою клавішу Shift, натискайте на додаткові точки

Результат	Windows	Mac OS
Додавання точки до кривої на панелі "Криві"	Натисніть під час попереднього перегляду, утримуючи клавішу Control	Натисніть під час попереднього перегляду, утримуючи клавішу Command
Переміщення вибраної точки в панелі "Криві" (1 точка)	Клавіші зі стрілками	Клавіші зі стрілками
Переміщення вибраної точки в панелі "Криві" (10 точок)	Натискайте відповідну клавішу зі стрілкою, утримуючи Shift	Натискайте відповідну клавішу зі стрілкою, утримуючи Shift
Відкривання виділених зображень з Bridge у діалоговому вікні "Camera Raw"	Control + R	Command + R
Відкривання виділених зображень з Bridge, оминаючи діалогове вікно "Camera Raw"	Shift + двічі клацніть на зображенні	Shift + двічі клацніть на зображенні
Заміна кнопки "Скасувати" на "Відновити та записати" з метою уникнення появи діалогового вікна "Запис"	Alt	Option
Відображення бліків, які можна буде обрізати під час попереднього перегляду	Утримуючи Alt, пересувайте бігунці "Експозиція", "Відновлення" або "Чорний"	Утримуючи Option, пересувайте бігунці "Експозиція", "Відновлення" або "Чорний"

Клавіші для роботи з діалоговим вікном "Криві"

Результат	Windows	Mac OS
Відкривання діалогового вікна "Криві"	Control + M	Command + M
Вибір наступної точки на кривій	Control + Tab	Control + Tab
Вибір попередньої точки на кривій	Shift + Control + Tab	Shift + Control + Tab
Вибір кількох точок на кривій	Утримуючи Control, натискайте на точках	Утримуючи Command, натискайте на точках
Зняття виділення з точки	Control + D	Command + D
Вилучення точки з кривої	Виділіть точку та натисніть Delete	Виділіть точку та натисніть Delete.
Переміщення вибраної точки (1 точка)	Клавіші зі стрілками	Клавіші зі стрілками
Переміщення вибраної точки (10 точок)	Shift + клавіші зі стрілками	Shift + клавіші зі стрілками
Відображення бліків та тіней, які будуть обрізані	Утримуючи Alt, пересувайте бігунці білої або чорної точки	Утримуючи Option, пересувайте бігунці білої або чорної точки
Встановлення точки для складеної кривої	Утримуючи Control, клацніть на зображення	Утримуючи Command, клацніть на зображення
Встановлення точки для кривих каналу	Shift + Утримуючи Control, клацніть на зображення	Shift + Утримуючи Command, клацніть на зображення
Переключення розміру сітки	Утримуючи Alt, клацніть на полі	Утримуючи Option, клацніть на полі

Клавіші для роботи з Photomerge

Результат	Windows	Mac OS
Вибір інструмента "Зображення"	A	A
Інструмент "Поворот зображення"	R	R
Встановлення інструмента "Виправлення перспективи"	V	V
Інструмент "Масштаб"	Z	Z
Інструмент "Переміщення перегляду"	H	H
Переключення до інструмента "Переміщення перегляду" (тимчасово)	Клавіша "Пропуск"	Клавіша "Пропуск"
Крок назад	Control + Z	Command + Z
Крок вперед	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Переміщення виділеного зображення (1 піксель)	Стрілка ліворуч, стрілка праворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз	Стрілка ліворуч, стрілка праворуч, стрілка вгору чи стрілка вниз
Заміна "Скасувати" на "Скинути"	Alt	Option
Відображення межі окремого зображення	Утримуючи Alt, переміщуйте вказівник по зображенню	Утримуючи Option, переміщуйте вказівник по зображенню

Клавіші для використання "Виправлення перспективи".

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент "Масштаб"	Z	Z
Масштаб 2x (тимчасово)	X	X
Інструмент "Рука"	H	H
Переключення до інструмента "Рука" (тимчасово)	Клавіша "Пропуск"	Клавіша "Пропуск"
Збільшення масштабу	Control + + (плюс)	Command + + (плюс)
Зменшення масштабу	Control + - (дефіс)	Command + - (дефіс)
За розміром вікна	Control + 0 (нуль), двічі клацніть на інструменті "Рука"	Command + 0 (нуль), двічі клацніть на інструменті "Рука"
Масштабування по центру на 100%	Двічі клацніть інструмент "Масштаб"	Двічі клацніть інструмент "Масштаб"
Збільшення розміру пензля (інструменти "Пензель", "Штамп")	]	]
Зменшення розміру пензля (інструменти "Пензель", "Штамп")	[	[
Збільшення жорсткості пензля (інструменти "Пензель", "Штамп")	Shift +]	Shift +]
Зменшення жорсткості пензля (інструменти "Пензель", "Штамп")	Shift + [	Shift + [
Відміна останньої дії	Control + Z	Command + Z
Повторення останньої дії	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Зняття всього виділення	Control + D	Command + D

Результат	Windows	Mac OS
Приховування виділення та площин	Control + H	Command + H
Переміщення виділення (1 піксель)	Клавіші зі стрілками	Клавіші зі стрілками
Переміщення виділення (10 пікселів)	Shift + клавіші зі стрілками	Shift + клавіші зі стрілками
Копіювання	Control + C	Command + C
Вставлення	Control + V	Command + V
Повторення останнього створення дубліката та переміщення	Control + Shift + T	Command + Shift + T
Створення плавучої області з поточного виділення	Control + Alt + T	Command + Option + T
Залив виділення із зображенням під вказівником	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Control	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Command
Створення дубліката плавучої області	Перетягуйте, утримуючи натиснутими клавіші Control + Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутими клавіші Command + Opt
Обмеження площини обертання поворотом на 15°	Alt + Shift для обертання	Option + Shift для обертання
Виділення площини під іншою виділеною площиною	Утримуючи Control, клацніть на площині	Утримуючи Command, клацніть на площині
Візуалізація сіток площин	Утримуючи Alt, натисніть "Гаразд"	Утримуючи Option, натисніть "Гаразд"
Створення площини з поворотом на 90 градусів від основної площини	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Control	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Command
Вилучення останнього вузла під час створення площини	Backspace	Backspace
Створення площини повного полотна, що відповідає зображенню з камери	Двічі клацніть на інструменті "Створити площину"	Двічі клацніть на інструменті "Створити площину"
Відображення/приховування лінійок (тільки для Photoshop Extended)	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Експортування у файл DFX (тільки для Photoshop Extended)	Control + E	Command + E
Експортування у файл 3DS (тільки для Photoshop Extended)	Control + Shift + E	Command + Shift + E

Клавіші для роботи з режимами накладання

Результат	Windows	Mac OS
Перехід між режимами накладання	Shift + + (плюс) або – (мінус)	Shift + + (плюс) або – (мінус)
Звичайний	Shift + Alt + N	Shift + Option + N
Розчинення	Shift + Alt + I	Shift + Option + I
Позаду (тільки для інструмента "Пензель")	Shift + Alt + Q	Shift + Option + Q
Очищення (тільки для інструмента "Пензель")	Shift + Alt + R	Shift + Option + R
Затемнення	Shift + Alt + K	Shift + Option + K

Результат	Windows	Mac OS
Множення	Shift + Alt + M	Shift + Option + M
Затемнення основи	Shift + Alt + B	Shift + Option + B
Лінійний затемнювач	Shift + Alt + A	Shift + Option + A
Заміна світлим	Shift + Alt + G	Shift + Option + G
Екран	Shift + Alt + S	Shift + Option + S
Освітлення основи	Shift + Alt + D	Shift + Option + D
Лінійний освітлювач	Shift + Alt + W	Shift + Option + W
Перекриття	Shift + Alt + O	Shift + Option + O
Розсіяне світло	Shift + Alt + F	Shift + Option + F
Направлене світло	Shift + Alt + H	Shift + Option + H
Живе світло	Shift + Alt + V	Shift + Option + V
Лінійне світло	Shift + Alt + J	Shift + Option + J
Точкове світло	Shift + Alt + Z	Shift + Option + Z
Жорстке змішування	Shift + Alt + L	Shift + Option + L
Різниця	Shift + Alt + E	Shift + Option + E
Виключення	Shift + Alt + X	Shift + Option + X
Колірний тон	Shift + Alt + U	Shift + Option + U
Насиченість	Shift + Alt + T	Shift + Option + T
Колір	Shift + Alt + C	Shift + Option + C
Свічення	Shift + Alt + Y	Shift + Option + Y
Зниження насиченості	Інструмент "Тубка" + Shift + Alt + D	Інструмент "Губка" + Shift + Option + D
Підвищення насиченості	Інструмент "Тубка" + Shift + Alt + S	Інструмент "Губка" + Shift + Option + S
Освітлення/затемнення тіней	Інструмент "Освітлювач"/ Інструмент "Випалювач" + Shift + Alt + S	Інструмент "Освітлювач"/ Інструмент "Випалювач" + Shift + Option + S
Освітлення/затемнення середніх тонів	Інструмент "Освітлювач"/ Інструмент "Випалювач" + Shift + Alt + M	Інструмент "Освітлювач"/ Інструмент "Випалювач" + Shift + Option + M
Освітлення/затемнення бліків	Інструмент "Освітлювач"/ Інструмент "Випалювач" + Shift + Alt + H	Інструмент "Освітлювач"/ Інструмент "Випалювач" + Shift + Option + H
Встановлення для режиму накладання значення "Поріг" для бітових зображень та "Звичайних" для всіх інших зображень	Shift + Alt + N	Shift + Option + N

Клавіші для перегляду зображень

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказано лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Перехід між відкритими документами	Control + Tab	Control + Tab

Результат	Windows	Mac OS
Закривання файла у Photoshop та відкривання Bridge	Shift-Control-W	Shift-Command-W
Переключення між режимами "Стандартний" та "Швидка маска"	Q	Q
Переключення (вперед) між режимами "Стандартне вікно", "Збільшене вікно", "На весь екран" та "На весь екран з головним меню".	F	F
Переключення (назад) між режимами "Стандартне вікно", "Збільшене вікно", "На весь екран" та "На весь екран з головним меню".	Shift + F	Shift + F
Переключення (вперед) кольору полотна	Клавіша "Пробіл" + F (або клацніть правою кнопкою миші на тлі полотна та виберіть колір)	Клавіша "Пробіл" + F (або, утримуючи натиснутою клавішу Control, клацніть на тлі полотна та виберіть колір)
Переключення (назад) кольору полотна	Клавіша "Пропуск" + Shift + F	Клавіша "Пропуск" + Shift + F
Зображення за розміром вікна	Двічі клацніть інструмент "Рука"	Двічі клацніть інструмент "Рука"
Збільшення на 100%	Двічі клацніть інструмент "Масштаб"	Двічі клацніть інструмент "Масштаб"
Переключення до інструмента "Рука" (не в режимі редагування тексту)	Клавіша "Пропуск"	Клавіша "Пропуск"
Переключення до інструмента "Збільшення"	Control + клавіша "Пропуск"	Command + клавіша "Пропуск"
Переключення до інструмента "Зменшення"	Alt + клавіша "Пропуск"	Option + клавіша "Пропуск"
Переміщення області "Масштаб" під час перетягування інструмента "Масштаб"	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу "Пропуск"	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу "Пропуск"
Застосування відсотків масштабування та залишення поля відсотків масштабування активним	Shift + Enter у полі відсотків масштабування палітри "Навігатор"	Shift + Return у полі відсотків масштабування палітри "Навігатор"
Збільшення вказаної області зображення	Утримуючи Control, перетягніть через перегляд на палітрі "Навігатор"	Утримуючи Command, перетягніть через перегляд на палітрі "Навігатор"
Прокручування зображення за допомогою інструмента "Рука"	Перетягніть, утримуючи натиснутою клавішу "Пропуск", або перетягніть область перегляду на палітрі "Навігатор"	Перетягніть, утримуючи натиснутою клавішу "Пропуск", або перетягніть область перегляду на палітрі "Навігатор"
Прокручування на один екран вгору або вниз	клавіша "Page Up" або "Page Down"†	клавіша "Page Up" або "Page Down"†
Прокручування вгору або вниз (10 елементів)	Shift + клавіша "Page Up" або "Page Down"†	Shift + клавіша "Page Up" або "Page Down"†
Переміщення області перегляду у верхній лівий або нижній правий кут	клавіша "Home" або "End"	клавіша "Home" або "End"

Результат	Windows	Mac OS
Увімкнення/Вимкнення шар-маски шару як рубіліту (має бути вибраний шар-маска)	\ (зворотний слеш)	\ (зворотний слеш)
†Утримуйте натиснутою клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) для прокручування ліворуч (Page Up) або праворуч (Page Down)		

Клавіші для виділення та переміщення об'єктів

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказано лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Переміщення області під час вибору‡	Будь-який інструмент "Область" (крім одного стовпчика та одного рядка) + перетягування з натиснутою клавішею "Пропуск"	Будь-який інструмент "Область" (крім одного стовпчика та одного рядка) + перетягування з натиснутою клавішею "Пропуск"
Додавання до виділення	Будь-який інструмент "Виділення" + перетягування з натиснутою клавішею Shift	Будь-який інструмент "Виділення" + перетягування з натиснутою клавішею Shift
Віднімання з виділення	Будь-який інструмент "Виділення" + перетягування з натиснутою клавішею Alt	Будь-який інструмент "Виділення" + перетягування з натиснутою клавішею Option
Перетин виділення	Будь-який інструмент "Виділення" (крім інструмента "Швидке виділення") + перетягування з натиснутими кнопками Shift та Alt	Будь-який інструмент "Виділення" (крім інструмента "Швидке виділення") + перетягування з натиснутими кнопками Shift та Option
Обмеження області прямокутною або круглою формою (якщо немає інших активних виділень)‡	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift
Рисування області з центру (якщо немає інших активних виділень)‡	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option
Обмеження форми та рисування області з центру‡	Перетягуйте, утримуючи натиснутими клавіші Shift та Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутими клавіші Shift та Option
Переключення до інструмента "Переміщення"	Control (крім випадків, коли вибрано інструмент "Рука", "Фрагмент", "Шлях", "Фігура" або "Перо")	Command (крім випадків, коли вибрано інструмент "Рука", "Фрагмент", "Шлях", "Фігура" або "Перо")
Переключення з інструмента "Магнітне ласо" до інструмента "Ласо"	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option
Переключення з інструмента "Магнітне ласо" до інструмента "Багатокутне ласо"	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Option
Застосування/скасування операції з магнітним ласо	Enter/Esc або Control + . (точка)	Return/Esc або Command + . (точка)
Переміщення копії виділення	Інструмент "Переміщення" + перетягування виділення з натиснутою клавішею Alt‡	Інструмент "Переміщення" + перетягування виділення з натиснутою клавішею Option‡

Результат	Windows	Mac OS
Переміщення області виділення (1 піксель)	Будь-яке виділення + Стрілка праворуч, Стрілка ліворуч, Стрілка вгору чи Стрілка вниз†	Будь-яке виділення + Стрілка праворуч, Стрілка ліворуч, Стрілка вгору чи Стрілка вниз†
Переміщення виділення (1 піксель)	Інструмент "Переміщення" + Стрілка праворуч, Стрілка ліворуч, Стрілка вгору чи Стрілка вниз†‡	Інструмент "Переміщення" + Стрілка праворуч, Стрілка ліворуч, Стрілка вгору чи Стрілка вниз†‡
Переміщення шару на 1 піксель, коли на шарі немає виділень	Control + Стрілка праворуч, Стрілка ліворуч, Стрілка вгору чи Стрілка вниз†	Command + Стрілка праворуч, Стрілка ліворуч, Стрілка вгору чи Стрілка вниз†
Збільшення/зменшення ширини визначення	Інструмент "Магнітне ласо" + [або]	Інструмент "Магнітне ласо" + [або]
Приймання кадрування або вихід з кадрування	Інструмент "Кадр" + Enter або Esc	Інструмент "Кадр" + Return або Esc
Увімкнення та вимкнення екрана кадрування	/ (клавіша "слеш")	/ (клавіша "слеш")
Транспортир	Інструмент "Лінійка" + утримуючи клавішу Alt, перетягніть кінцеву точку	Інструмент "Лінійка" + утримуючи клавішу Option, перетягніть кінцеву точку
Прив'язка напрямної до позначок лінійки (крім випадків, коли не вибрано "Перегляд" > "Прив'язка")	Перетягуйте напрямну, натиснувши клавішу Shift	Перетягуйте напрямну, натиснувши клавішу Shift
Перетворення горизонтальної напрямної у вертикальну і навпаки	Перетягуйте напрямну, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте напрямну, утримуючи натиснутою клавішу Option
†Утримуйте натиснутою клавішу Shift, щоб виконувати переміщення на 10 пікселів ‡Використовується для інструментів "Фігура"		

Клавіші для редагування шляхів

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказано лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Виділення кількох опорних точок	Інструмент "Часткове виділення" + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Інструмент "Часткове виділення" + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
Вибір усього шляху	Інструмент "Часткове виділення" + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Інструмент "Часткове виділення" + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Option
Створення дубліката шляху	Інструмент "Перо" (будь-який інструмент "Перо"), "Виділення шляху" або "Часткове виділення" + Control + перетягування з натиснутою клавішею Alt	Інструмент "Перо" (будь-який інструмент "Перо"), "Виділення шляху" або "Часткове виділення" + Command + перетягування з натиснутою клавішею Option
Переключення з інструментів "Виділення шляху", "Перо", "Додавання опорної точки", "Вилучення опорної точки" або "Перетворити точку" до інструмента "Часткове виділення"	Control	Command

Результат	Windows	Mac OS
Переключення з інструмента "Перо" або "Вільне перо" до інструмента "Перетворити точку", коли вказівник знаходиться над опорною точкою або точкою напряму	Alt	Option
Замикання шляху	Двічі клацніть інструмент "Магнітне перо"	Двічі клацніть інструмент "Магнітне перо"
Замикання шляху за допомогою відрізка прямої лінії	Інструмент "Магнітне перо" + двічі клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Інструмент "Магнітне перо" + двічі клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Option

Клавіші для об'єктів малювання

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказано лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент "Піпетка"	Будь-який інструмент для малювання + Alt або будь-який інструмент для створення фігур + Alt (крім випадків, коли вибрано параметр "Шляхи")	Будь-який інструмент для малювання + Option або будь-який інструмент для створення фігур + Option (крім випадків, коли вибрано параметр "Шляхи")
Вибір фонового кольору	Інструмент "Піпетка" + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Інструмент "Піпетка" + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Option
Інструмент "Колірна піпетка"	Інструмент "Піпетка" + Shift	Інструмент "Піпетка" + Shift
Вилучення колірної піпетки	Інструмент "Колірна піпетка" + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Інструмент "Колірна піпетка" + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Option
Визначення непрозорості, допуску, інтенсивності або експозиції для режиму малювання	Будь-який інструмент для малювання або редагування + клавіші з цифрами (наприклад, 0 = 100%, 1 = 10%, 4 та 5 у швидкій послідовності = 45%) (Коли активовано параметри інструмента "Аерограф", використовуйте Shift + клавіші з цифрами)	Будь-який інструмент для малювання або редагування + клавіші з цифрами (наприклад, 0 = 100%, 1 = 10%, 4 та 5 у швидкій послідовності = 45%) (Коли активовано параметри інструмента "Аерограф", використовуйте Shift + клавіші з цифрами)
Визначення потоку для режиму малювання	Будь-який інструмент для малювання або редагування + Shift + клавіші з цифрами (наприклад, 0 = 100%, 1 = 10%, 4 та 5 у швидкій послідовності = 45%) (Коли активовано параметри інструмента "Аерограф", не натискайте Shift)	Будь-який інструмент для малювання або редагування + Shift + клавіші з цифрами (наприклад, 0 = 100%, 1 = 10%, 4 та 5 у швидкій послідовності = 45%) (Коли активовано параметри інструмента "Аерограф", не натискайте Shift)
Перехід між режимами накладання	Shift + + (плюс) або – (мінус)	Shift + + (плюс) або – (мінус)
Залив виділення/шару кольором переднього плану або фоновим кольором	Alt + Backspace або Control + Backspace†	Option + Delete або Command + Delete†
Залив з історії	Control + Alt + Backspace†	Command + Option + Delete†
Відображення діалогового вікна "Залив"	Shift + Backspace	Shift + Delete

Результат	Windows	Mac OS
Увімкнення/вимкнення блокування прозорих пікселів	/ (клавіша "слеш")	/ (клавіша "слеш")
Приєднання точок до прямої лінії	Будь-який інструмент для малювання + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Будь-який інструмент для малювання + клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
†Утримуйте натиснутою клавішу Shift для збереження прозорості		

Клавіші для трансформування виділень, меж виділень та шляхів

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказано лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Трансформування від центра або дзеркальне відображення	Alt	Option
Обмеження	Shift	Shift
Дисторсія	Control	Command
Застосування	Enter	Return
Скасування	Control + . (точка) або Esc	Command + . (точка) або Esc
Вільне трансформування зі створенням дублікатів даних	Control + Alt + T	Command + Option + T
Повторне трансформування зі створенням дублікатів даних	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T

Клавіші для виділення, редагування та навігації по тексту

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказано лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Переміщення тексту на зображенні	Утримуючи Control, перетягніть текст, коли вибрано шар "Текст"	Утримуючи Command, перетягніть текст, коли вибрано шар "Текст"
Виділення 1 символу ліворуч/праворуч, 1 рядка згори/знизу або 1 слова ліворуч/праворуч	Shift + Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч або Стрілка вниз/Стрілка вгору, або Control + Shift + Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч	Shift + Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч або Стрілка вниз/Стрілка вгору, або Command + Shift + Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч
Виділення символів, починаючи з місця введення до місця клацання мишкою	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
Переміщення на 1 символ ліворуч/праворуч, на 1 рядок вгору/вниз або на 1 слово ліворуч/праворуч	Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч або Стрілка вниз/Стрілка вгору, або Control + Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч	Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч, Стрілка вниз/Стрілка вгору, або Command + Стрілка ліворуч/Стрілка праворуч
Створення нового текстового шару, коли на палітрі "Шари" вибрано текстовий шар	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
Виділення слова, рядка, абзацу або матеріалу	Клацніть двічі, тричі, чотири рази або п'ять разів	Клацніть двічі, тричі, чотири рази або п'ять разів

Результат	Windows	Mac OS
Відображення/Приховування виділення на вибраному типі	Control + H	Command + H
Відображення розмірної рамки для трансформування тексту під час його редагування, або активація інструмента "Переміщення", якщо курсор знаходиться всередині розмірної рамки	Control	Command
Масштабування тексту всередині розмірної рамки під час зміни розміру останньої	Утримуючи Control, потягніть за держак на розмірній рамці	Утримуючи Command, потягніть за держак на розмірній рамці
Переміщення тексту під час його створення	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу "Пропуск"	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу "Пропуск"

Клавіші для форматування тексту

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказано лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Вирівнювання ліворуч, по центру, або праворуч	Інструмент "Горизонтальний текст" + Control + Shift + L, C або R	Інструмент "Горизонтальний текст" + Command + Shift + L, C або R
Вирівнювання згори, по центру, або знизу	Інструмент "Вертикальний текст" + Control + Shift + L, C або R	Інструмент "Вертикальний текст" + Command + Shift + L, C або R
Повернення до стандартного накреслення	Control + Shift + Y	Command + Shift + Y
Вибір 100% горизонтального масштабу	Control + Shift + X	Command + Shift + X
Вибір 100% вертикального масштабу	Control + Shift + Alt + X	Command + Shift + Option + X
Вибір автоінтерліньяжу	Control + Shift + Alt + A	Command + Shift + Option + A
Виберіть 0 для трекінгу	Control + Shift + Q	Command + Control + Shift + Q
Вирівнювання абзацу, вирівнювання ліворуч для останнього рядка	Control + Shift + J	Command + Shift + J
Вирівнювання абзацу, вирівнювання всього	Control + Shift + F	Command + Shift + F
Увімкнення/вимкнення розставлення переносів у абзацах	Control + Shift + Alt + H	Command + Control + Shift + Option + H
Увімкнення/вимкнення однорядкового/багаторядкового компонувальника	Control + Shift + Alt + T	Command + Shift + Option + T
Зменшення або збільшення розміру шрифту виділеного тексту на 2 точки або пікселя	Control + Shift + < або >[†]	Command + Shift + < або >[†]
Зменшення або збільшення інтерліньяжу на 2 точки або пікселя	Alt + Стрілка вниз або Стрілка вгору[††]	Option + Стрілка вниз або Стрілка вгору[††]
Зменшення або збільшення відхилення від базової лінії на 2 точки або пікселя	Shift + Alt + Стрілка вниз або Стрілка вгору[††]	Shift + Option + Стрілка вниз або Стрілка вгору[††]

Результат	Windows	Mac OS
Зменшення або збільшення кернінгу/трекінгу на 20/1000 ems	Alt + Стрілка ліворуч або Стрілка праворуч††	Option + Стрілка ліворуч або Стрілка праворуч††
†Утримуйте натиснутою клавішу Alt (Win) або Option (Mac OS) для зменшення/збільшення на 10 ††Утримуйте натиснутою клавішу Ctrl (Windows) або Command (Mac OS) для зменшення/збільшення на 10		

Клавіші для поділу на фрагменти та оптимізації

Результат	Windows	Mac OS
Переключення між інструментами "Фрагмент" та "Виділення фрагмента"	Control	Command
Малювання квадратного фрагмента	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift
Малювання з центру в напрямку назовні	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу Option
Малювання квадратного фрагмента з центру в напрямку назовні	Перетягуйте, утримуючи натиснутими клавіші Shift та Alt	Перетягуйте, утримуючи натиснутими клавіші Shift та Option
Зміна положення фрагмента під час його створення	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу "Пропуск"	Перетягуйте, утримуючи натиснутою клавішу "Пропуск"
Відкривання контекстно-залежного меню	Клацніть правою кнопкою миші на фрагменті	Клацніть на фрагменті, утримуючи клавішу Control

Клавіші для роботи з палітрами

Цей список комбінацій клавіш не є повним. У таблиці вказано лише ті комбінації клавіш, які не відображаються в командах меню або підказках.

Результат	Windows	Mac OS
Визначення параметрів (не працює для палітр "Дії", "Анімація", "Стилі", "Пензлі", "Стилі інструментів" та "Композиція шарів")	Утримуючи Alt, натисніть кнопку "Створити"	Утримуючи Option, натисніть кнопку "Створити"
Вилучення без підтвердження (не діє для палітри "Пензлі")	Утримуючи Alt, натисніть кнопку "Вилучити"	Утримуючи Option, натисніть кнопку "Вилучити"
Застосування значення та залишення текстового поля активним	Shift + Enter	Shift + Return
Завантаження як виділення	Утримуючи Control, клацніть на каналі, шарі або мініатюрі шляху.	Утримуючи Command, клацніть на каналі, шарі або мініатюрі шляху.
Додавання до поточного виділення	Control + Утримуючи Shift, клацніть на каналі, шарі або мініатюрі шляху.	Command + Утримуючи Shift, клацніть на каналі, шарі або мініатюрі шляху.
Віднімання від поточного виділення	Control + Утримуючи Alt, клацніть на каналі, шляху або мініатюрі шару.	Command + Утримуючи Option, клацніть на каналі, шляху або мініатюрі шару.
Перетин з поточним виділенням	Control + Shift + Утримуючи Alt, клацніть на каналі, шляху або мініатюрі шару.	Command + Shift + Утримуючи Option, клацніть на каналі, шляху або мініатюрі шару.

Результат	Windows	Mac OS
Відображення/приховування всіх палітр	Tab	Tab
Відображення/приховування всіх палітр крім палітри інструментів та панелі параметрів	Shift+Tab	Shift+Tab
Підсвітлювання панелі параметрів	Візьміть інструмент і натисніть Enter	Візьміть інструмент і натисніть Return
Збільшення/зменшення елементів на 10 у спливному меню	Shift + Стрілка вгору/Стрілка вниз	Shift + Стрілка вгору/Стрілка вниз

Клавіші для роботи з палітрою "Дії"

Результат	Windows	Mac OS
Увімкнення однієї команди та вимкнення решти або увімкнення усіх команд	Утримуючи Alt, клацніть на полі для позначки поряд із командою.	Утримуючи Option, клацніть на полі для позначки поряд із командою.
Увімкнення поточного модального елемента контролю та переключення усіх інших модальних елементів контролю	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Option
Зміна параметрів набору дій	Alt + двічі клацніть на наборі дій	Option + двічі клацніть на наборі дій
Відображення діалогового вікна "Параметри"	Двічі клацніть на наборі або діях	Двічі клацніть на наборі або діях
Відтворення дії повністю	Control + двічі клацніть на дії	Command + двічі клацніть на дії
Розгортання/згортання усіх компонентів дії	Утримуючи Alt, клацніть на трикутнику	Утримуючи Option, клацніть на трикутнику
Відтворення команди	Утримуючи Control, натисніть кнопку "Відтворити"	Утримуючи Command, натисніть кнопку "Відтворити"
Створення нової дії та початок запису без підтвердження	Утримуючи Alt, натисніть кнопку "Створити дію"	Утримуючи Option, натисніть кнопку "Створити дію"
Виділення суміжних об'єктів однакового типу	Утримуючи Shift, клацніть на дії/команді	Утримуючи Shift, клацніть на дії/команді
Виділення несуміжних об'єктів однакового типу	Утримуючи Control, клацніть на дії/команді	Утримуючи Command, клацніть на дії/команді

Клавіші для роботи з палітрою "Анімація"

Результат	Windows	Mac OS
Виділення/скасування виділення кількох суміжних кадрів	Утримуючи Shift, клацніть на другому кадрі.	Утримуючи Shift, клацніть на другому кадрі.
Виділення/скасування виділення кількох несуміжних кадрів	Утримуючи Control, натискайте на кількох кадрах.	Утримуючи Command, натискайте на кількох кадрах.
Вставлення з використанням попередніх параметрів без відображення діалогового вікна	Alt + команда "Вставити кадри" зі спливного меню "Палітра"	Option + команда "Вставити кадри" зі спливного меню "Палітра"

Клавіші для роботи з режимом "Шкала часу" палітри "Анімація" (тільки для Photoshop Extended)

Результат	Windows	Mac OS
Початок відтворення шкали часу або палітри "Анімація"	Клавіша "Пропуск"	Клавіша "Пропуск"
Переключення між кодом часу та номерами кадрів (перегляд поточного часу)	Alt + клацніть відображення поточного часу в лівому верхньому куті шкали часу.	Option + клацніть відображення поточного часу в лівому верхньому куті шкали часу.
Розгортання та згортання списку шарів	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Alt	Option + клацніть на трикутниках списку
Перехід до наступної/попередньої повної секунди на шкалі часу (під час відтворення)	Утримуючи клавішу Shift, натискайте кнопки "Наступний кадр"/"Попередній кадр" (з будь-якого боку кнопки "Відтворення").	Утримуючи клавішу Shift, натискайте кнопки "Наступний кадр"/"Попередній кадр" (з будь-якого боку кнопки "Відтворення")
Збільшення швидкості відтворення	Натисніть та утримуйте натиснутою клавішу Shift під час перетягування поточного часу.	Натисніть та утримуйте натиснутою клавішу Shift під час перетягування поточного часу.
Зменшення швидкості відтворення	Натисніть та утримуйте натиснутою клавішу Control під час перетягання поточного часу.	Натисніть та утримуйте натиснутою клавішу Command під час перетягання поточного часу.
Прив'язка об'єкта (ключового кадру, поточного часу, шару в точці тощо) до найближчого об'єкта на часовій шкалі	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift	Перетягуйте, натиснувши клавішу Shift
Масштабування (рівномірний розподіл згідно зменшеної або збільшеної довжини) виділеної групи з кількох ключових кадрів	Перетягніть, утримуючи Alt (перший або останній ключовий кадр у виділенні)	Перетягніть, утримуючи Option (перший або останній ключовий кадр у групі)

Клавіші для роботи з джерелом клонування

Результат	Windows	Mac OS
Відображення джерела клонування (виконує перекриття зображення)	Alt + Shift	Opt + Shift
Переміщення джерела клонування	Alt + Shift + клавіші зі стрілками	Opt + Shift + клавіші зі стрілками
Обертання джерела клонування	Alt + Shift + < або >	Opt + Shift + < або >
Масштабування (збільшення або зменшення розміру) джерела клонування	Alt + Shift + [або]	Opt + Shift + [або]

Клавіші для роботи з палітрою "Пензлі"

Результат	Windows	Mac OS
Вилучення пензля	Утримуючи натиснутою клавішу Alt, клацніть на пензлі	Утримуючи натиснутою клавішу Option, клацніть на пензлі
Перейменування пензля	Двічі клацніть на пензлі	Двічі клацніть на пензлі
Зменшення/збільшення розміру пензля	[або]	[або]

Результат	Windows	Mac OS
Зменшення/збільшення м'якості або жорсткості пензля із приростом у 25%	Shift + [або]	Shift + [або]
Вибір попереднього/наступного розміру пензля	, (кома) або . (точка)	, (кома) або . (точка)
Вибір першого/останнього пензля	Shift + , (кома) або . (точка)	Shift + , (кома) або . (точка)
Відображення чіткого перехрестя для пензлів	Caps Lock	Caps Lock
Переключення параметрів інструмента "Аерограф"	Shift + Alt + P	Shift + Option + P

Клавіші для роботи з палітрою "Канали"

Результат	Windows	Mac OS
Визначення параметрів для кнопки "Записати виділення як канал"	Утримуючи натиснутою клавішу Alt, клацніть на кнопці	Утримуючи натиснутою клавішу Option, клацніть на кнопці
Створення нового плашкового каналу	Утримуючи Control, клацніть на кнопку "Створити новий канал"	Утримуючи Command, клацніть на кнопку "Створити новий канал"
Виділення/скасування виділення кількох колірних каналів	Утримуючи Shift, клацніть на колірному каналі	Утримуючи Shift, клацніть на колірному каналі
Виділення/скасування виділення альфа-каналу та відображення/ приховування рубілітового перекриття	Утримуючи Shift, клацніть на альфа-каналі	Утримуючи Shift, клацніть на альфа-каналі
Відображення параметрів каналу	Двічі клацніть на мініатюрі плашкового чи альфа-каналу	Двічі клацніть на мініатюрі плашкового чи альфа-каналу
Відображення складених	~ (тильда)	~ (тильда)

Клавіші для роботи з палітрою "Колір"

Результат	Windows	Mac OS
Вибір фонового кольору	Утримуючи Alt, клацніть на кольорі у колірній шкалі	Утримуючи Option, клацніть на кольорі у колірній шкалі
Відображення меню "Колірна шкала"	Клацніть правою кнопкою миші на колірній шкалі	Утримуючи Control, клацніть на колірній шкалі
Перехід між варіантами кольорів	Утримуючи Shift, клацніть на колірній шкалі	Утримуючи Shift, клацніть на колірній шкалі

Клавіші для роботи з палітрою "Історія"

Результат	Windows	Mac OS
Створення нового знімка	Alt + "Створити знімок"	Option + "Створити знімок"
Перейменування знімка	Двічі клацніть на назві знімка	Двічі клацніть на назві знімка
Крок вперед у станах зображення	Control + Shift + Z	Command + Shift + Z
Крок назад у станах зображення	Control + Alt + Z	Command + Option + Z

Результат	Windows	Mac OS
Створення дубліката будь-якого стану зображення, крім поточного стану	Утримуючи Alt, клацніть на стані зображення	Утримуючи Option, клацніть на стані зображення
Остаточне очищення історії (відміна неможлива)	Alt + "Очистити історію" (у спливному меню палітри "Історія")	Option + "Очистити історію" (у спливному меню палітри "Історія")

Клавіші для роботи з палітрою "Інфо"

Результат	Windows	Mac OS
Зміна режимів зчитування кольорів	Натисніть значок піпетки	Натисніть значок піпетки
Зміна одиниць вимірювання	Натисніть значок перехрестя	Натисніть значок перехрестя

Клавіші для роботи з палітрою "Композиція шарів"

Результат	Windows	Mac OS
Створення нової композиції шарів + фрагмент	Утримуючи Alt, натисніть кнопку "Створити нову композицію шарів"	Утримуючи Option, натисніть кнопку "Створити нову композицію шарів"
Відкривання діалогового вікна "Параметри композиції шарів"	Двічі клацніть на композиції шарів	Двічі клацніть на композиції шарів
Перейменування	Двічі клацніть на назві композиції шарів	Двічі клацніть на назві композиції шарів
Виділення/скасування виділення кількох суміжних композицій шарів	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
Виділення/скасування виділення кількох несуміжних композицій шарів	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Control	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Command

Клавіші для роботи з палітрою "Шари"

Результат	Windows	Mac OS
Завантаження прозорості шару як виділення	Утримуючи Control, натисніть мініатюру шару	Утримуючи Command, клацніть на мініатюрі шару
Завантаження фільтр-маски як виділення	Утримуючи Control, клацніть на мініатюрі фільтр-маски	Утримуючи Command, клацніть на мініатюрі фільтр-маски
Групування шарів	Control + G	Command + G
Розгрупування шарів	Control + Shift + G	Command-Shift + G
Створення/вивільнення відсічної маски	Control + Alt + G	Command-Option + G
Вибір усіх шарів	Control + Alt + A	Command + Option + A
Об'єднання видимих шарів	Control + Shift + E	Command + Shift + E
Створення нового пустого шару за допомогою діалогового вікна	Утримуючи Alt, натисніть кнопку "Створити шар"	Утримуючи Option, натисніть кнопку "Створити шар"
Створення нового шару під цільовим шаром	Утримуючи Control, натисніть кнопку "Створити шар"	Утримуючи Command, натисніть кнопку "Створити шар"
Вибір верхнього шару	Alt + . (точка)	Option + . (точка)

Результат	Windows	Mac OS
Вибір нижнього шару	Alt + , (кома)	Option + , (кома)
Додавання до виділення шарів на палітрі "Шари"	Shift + Alt + [або]	Shift + Option + [або]
Вибір наступного шару згори/знизу	Alt + [або]	Option + [або]
Переміщення цільового шару вгору/вниз	Control + [або]	Command + [або]
Об'єднання копій усіх видимих шарів у цільовому шарі	Control + Shift + Alt + E	Command + Shift + Option + E
Об'єднання з попереднім	Control + E	Command + E
Переміщення шару вниз або вгору	Control + Shift + [або]	Command + Shift + [або]
Копіювання поточного шару до шару, що знаходиться нижче	Alt + команда "Об'єднати з попереднім" зі спливного меню "Палітра"	Option + команда "Об'єднати з попереднім" зі спливного меню "Палітра"
Об'єднання усіх видимих шарів у новий шар, що знаходитиметься вище поточно виділеного шару	Alt + команда "Об'єднати видимі" зі спливного меню "Палітра"	Option + команда "Об'єднати видимі" зі спливного меню "Палітра"
Відображення/приховування тільки поточного шару чи групи шарів або усіх шарів чи груп шарів	Правою кнопкою миші клацніть значок ока	Утримуючи Control, клацніть значок ока
Відображення/приховування усіх інших поточно видимих шарів	Утримуючи Alt, клацніть значок ока	Утримуючи Option, клацніть значок ока
Переключення між блокуванням прозорості для цільового шару та останнім застосованим блокуванням	/ (клавіша "слеш")	/ (клавіша "слеш")
Редагування ефектів/стилю шару, параметри	Двічі клацніть на ефекті/стилі шару	Двічі клацніть на ефекті/стилі шару
Приховування ефекту/стилю шару	Утримуючи Alt, двічі клацніть на ефекті/стилі шару	Утримуючи Option, двічі клацніть на ефекті/стилі шару
Редагування стилю шару	Двічі клацніть на шарі	Двічі клацніть на шарі
Вимкнення/увімкнення векторної маски	Утримуючи Shift, клацніть на мініатюрі векторної маски	Утримуючи Shift, клацніть на мініатюрі векторної маски
Відкривання діалогового вікна "Параметри відображення шар-маски"	Двічі клацніть на мініатюрі шар-маски	Двічі клацніть на мініатюрі шар-маски
Увімкнення/вимкнення шар-маски	Утримуючи Shift, клацніть на мініатюрі шар-маски	Утримуючи Shift, клацніть на мініатюрі шар-маски
Увімкнення/вимкнення фільтр-маски	Утримуючи Shift, клацніть на мініатюрі фільтр-маски	Утримуючи Shift, клацніть на мініатюрі фільтр-маски
Переключення між шар-маскою та складеним зображенням	Утримуючи Alt, клацніть на мініатюрі шар-маски	Утримуючи Option, клацніть на мініатюрі шар-маски
Переключення між фільтр-маскою та складеним зображенням	Утримуючи Alt, клацніть на мініатюрі фільтр-маски	Утримуючи Option, клацніть на мініатюрі фільтр-маски
Увімкнення/вимкнення рубілітового режиму для шар-маски	\ (зворотний "слеш") або Shift + натискання з утримуванням клавіші Alt	\ (зворотний "слеш") або Shift + натискання з утримуванням клавіші Option
Вибір усього тексту; тимчасовий вибір інструмента "Текст"	Двічі клацніть на мініатюрі шару тексту	Двічі клацніть на мініатюрі шару тексту

Результат	Windows	Mac OS
Створення відсічної маски	Утримуючи Alt, клацніть на лінії, що розділяє два шари	Утримуючи Option, клацніть на лінії, що розділяє два шари
Перейменування шару	Двічі клацніть на назві шару	Двічі клацніть на назві шару
Редагування параметрів фільтра	Двічі клацніть на ефекті фільтра	Двічі клацніть на ефекті фільтра
Редагування параметрів змішування фільтра	Двічі клацніть значок "Змішування фільтра"	Двічі клацніть значок "Змішування фільтра"
Створення нового набору шарів під поточним шаром/набором шарів	Утримуючи Control, натисніть кнопку "Створити набір шарів"	Утримуючи Command, натисніть кнопку "Створити набір шарів"
Створення нового набору шарів за допомогою діалогового вікна	Утримуючи Alt, натисніть кнопку "Створити набір шарів"	Утримуючи Option, натисніть кнопку "Створити набір шарів"
Створення шар маски, яка приховує усе/виділення	Утримуючи Alt, натисніть кнопку "Додати шар-маску"	Утримуючи Option, натисніть кнопку "Додати шар-маску"
Створення векторної маски, яка показує все/виділення	Утримуючи Control, натисніть кнопку "Додати шар-маску"	Утримуючи Command, натисніть кнопку "Додати шар-маску"
Створення векторної маски, яка приховує все/виділення	Control + Утримуючи Alt, натисніть кнопку "Додати шар-маску"	Command + Утримуючи Option, натисніть кнопку "Додати шар-маску"
Відображення властивостей групи шарів	Клацніть правою кнопкою миші або двічі клацніть на групі шарів	Утримуючи Control, клацніть на групі шарів або двічі клацніть на ній
Виділення/скасування виділення кількох суміжних шарів	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Shift
Виділення/скасування виділення кількох несуміжних шарів	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Control	Клацніть, утримуючи натиснутою клавішу Command

Клавіші для роботи з палітрою "Шляхи"

Результат	Windows	Mac OS
Додати шлях до виділеного	Control + утримуючи Shift, натисніть назву шляху	Command + утримуючи Shift, натисніть назву шляху
Віднімання шляху з виділення	Control + утримуючи Alt, натисніть назву шляху	Command + утримуючи Option, натисніть назву шляху
Збереження перетину шляхів як виділення	Control + Shift + утримуючи Alt, натисніть назву шляху	Command + Shift + утримуючи Option, натисніть шляху
Приховування шляхів	Control + Shift + H	Command + Shift + H
Визначення параметрів для заливу шляху за допомогою кнопки "Колір переднього плану", обведення шляху за допомогою кнопки "Пензель", завантаження шляху за допомогою кнопки "Виділення", створення робочого шляху за допомогою кнопки "Виділення" та кнопки "Створити новий шлях"	Утримуючи натиснутою клавішу Alt, клацніть на кнопці	Утримуючи натиснутою клавішу Option, клацніть на кнопці

Клавіші для роботи з палітрою "Зразки"

Результат	Windows	Mac OS
Створення нового зразка з кольору переднього плану	Натисніть на пустій області на палітрі	Натисніть на пустій області на палітрі
Вибір фонового кольору	Утримуючи Control, клацніть на зразку	Утримуючи Command, клацніть на зразку
Вилучення кольору	Утримуючи натиснутою клавішу Alt, клацніть на зразку	Утримуючи Option, клацніть на зразку

Клавіші для використання інструмента "Вимірювання" (тільки для Photoshop Extended)

Результат	Windows	Mac OS
Запис вимірювання	Shift + Control + M	Shift + Command + M
Зняття виділення з усіх вимірювань	Control + D	Command + D
Виділення усіх вимірювань	Control + A	Command + A
Відображення/приховування усіх вимірювань	Shift + Control + H	Shift + Command + H
Вилучення вимірювання	Backspace	Delete
Переміщення вимірювання	Клавіші зі стрілками	Клавіші зі стрілками
Переміщення вимірювання з приростом	Shift + клавіші зі стрілками	Shift + клавіші зі стрілками
Розширення/скорочення виділеного вимірювання	Клавіша зі стрілкою ліворуч/праворуч	Клавіша зі стрілкою ліворуч/праворуч
Розширення/скорочення виділеного вимірювання з приростом	Shift + Клавіша зі стрілкою ліворуч/праворуч	Shift + Клавіша зі стрілкою ліворуч/праворуч
Обертання виділеного вимірювання	Control + клавіша зі стрілкою	Command + клавіша зі стрілкою
Обертання виділеного вимірювання з приростом	Shift + Control + клавіша зі стрілкою	Shift + Command + клавіша зі стрілкою

Клавіші для роботи з інструментами 3D (Photoshop Extended)

Результат	Windows	Mac OS
Увімкнення інструментів об'єктів 3D	O	O
Увімкнення інструментів 3D-камери	C	C
Обмеження інструмента об'єкта 3D/3D-камери одним напрямком руху	Shift	Shift
Поворот об'єкта 3D/Обертання 3D-камери	R	R
Крутіння об'єкта 3D/Крутіння 3D-камери	L	L
Перетягнення об'єкта 3D/Панорама 3D-камери	H	H

Результат	Windows	Mac OS
Зсув об'єкта 3D/Переміщення 3D-камери	S	S
Масштабування об'єкта 3D/ Масштабування 3D-камери	Z	Z

Клавіші для роботи з файлами DICOM (Photoshop Extended)

Результат	Windows	Mac OS
Інструмент "Масштаб"	Z	Z
Інструмент "Рука"	H	H
Інструмент "Рівень вікна"	W	W
Виділення усіх кадрів	Control + A	Command + A
Скасування виділення усіх кадрів	Control + D	Command + D
Навігація по кадрах	Стрілка праворуч/Стрілка ліворуч	Стрілка праворуч/Стрілка ліворуч

Функціональні клавіші

Результат	Windows	Mac OS
Виклик довідки	F1	Клавіша "Довідка"
Відміна/повторення		F1
Вирізання	F2	F2
Копіювання	F3	F3
Вставлення	F4	F4
Відображення/приховування палітри "Пензлі"	F5	F5
Відображення/приховування палітри "Колір"	F6	F6
Відображення/приховування палітри "Шари"	F7	F7
Відображення/приховування палітри "Інфо"	F8	F8
Відображення/приховування палітри "Дії"	F9	Option + F9
Повернення назад	F12	F12
Залив	Shift + F5	Shift + F5
Розтушовка виділеної області	Shift + F6	Shift + F6
Інвертування виділення	Shift + F7	Shift + F7

Покажчик

Цифри

32-бітні зображення, перетворення до 8- або 16-біт/канал 84

3D-моделі
- зміна освітлення 623
- зміна режиму візуалізації 623
- перегляд поперечного перерізу 623
- переміщення та масштабування 623
- перетворення 623
- редагування текстур 627
- розташування по відношенню до тла 628

3D-файли
- відкриття 623
- запис 628

3D-шари 628

A

Acrobat. Див. Adobe Acrobat

Adobe Acrobat
- порівняння версій 460
- стилі для експорту у 458

Adobe After Effects, імпортування файлів Photoshop (PSD) у 571

Adobe Bridge
- метадані у 481
- налаштовування кольорів Creative Suite 132, 134
- про 21

Adobe Illustrator
- використання файлів Photoshop; запис 495
- використання файлів Photoshop в; збереження 495
- імпортування ілюстрації шляхом розміщення;імпортування 72
- метадані у 481
- файли, відкриття 73, 75

Adobe InDesign метадані у 481

Adobe Photoshop
- використання з Device Central 455
- метадані у 481
- перевірка мобільного вмісту, створеного в 455

Adobe Premiere Pro 477

Adobe Version Cue про 71

Adobe Video Workshop 5

ALT-елемент HTML 532

AppleScript 641

B

Bridge. Див. Adobe Bridge

C

Camera Raw
- база даних 104
- елементи керування переглядом 92
- налаштування профілів 101
- опис;Camera Raw
- параметри робочого процесу 108
- файли XMP 104

CJK-текст. Див. Азійський текст

CSS-шари, генерування 545

D

Design Center 9

DIC Color Guide 125

DNG (Digital Negative);формат файла Digital Negative, про 476

dpi (точок на дюйм) 60

E

e-mail збереження у 546

Encapsulated PostScript (EPS). Див. Файли EPS

EPS-файли відкриття 75

H

HDR-зображення
- команда "Об'єднати в HDR" 81
- команда "Об'єднати у HDR" 81
- перегляд 83
- перетворення на 8- та 16-бітове 84
- про 79

High Quality Print, стиль PDF 458

HKS-колір модель 125

HTML
- ALT-елемент 532
- MESSAGE-елемент 532
- URL у фрагментах 532
- вирівнювання клітинок для тексту 533
- додавання HTML-тексту до фрагментів 533
- параметри експорту 558, 559
- цільовий кадр 532

I

ICC-профілі вбудовування у файли 547

Illustrator. Див.Adobe Illustrator

InDesign. Див. Adobe InDesign

IPTC 105

ITPC;Міжнародна рада з видавництва та телекомунікацій. Див. IPTC

J

JavaScript 642

JPEG-кодування, в файлах EPS 469

JPEG-стиснення. Див. формат JPEG

K

kinsoku shori. Див. Азійський текст

L

letterbox 598

LiveDocs 2

lpi (рядків на дюйм) 60, 64

M

Mac OS, Системна палітра кольорів 118, 120

MATLAB
- використання з Photoshop 609
- встановлення 609
- з'єднатися з... 610
- інформація про команди 610
- створення нового документа Photoshop 610

MESSAGE-елемент HTML 532

Mojikumi, про Див. <Default Para Font>Азійський текст

O

OLE (Object Linking and Embedding - Зв'язування та вбудовування об'єктів) 497

P

PCD-формат 75

PDF
- відкриття 73
- зниження роздільності 461
- стискання 461

PDF/X-сумісні файли
параметри 463
стандарти 460
PDF-презентації
про 486
створення 487
PDF-файли
врахування керування кольором 138
захист 463
збереження;формат переносних документів (PDF) 456
рівні сумісності 460
стиль Adobe PDF 463
сумісні зі стандартом PDF/X 460
Photomerge
вибір файлів для використання у 245
використання в Bridge 245
використання області мініатюр з 248
вихідні фотографії для 245
зйомка зображень для 244
налаштування виправлення перспективи в 248
налаштування перспективи у 248
про 244
створення композиції 244
створення композицій інтерактивно 244
Photoshop. Див. Adobe Photoshop
PostScript, точковий розмір 44
ppi (пікселів на дюйм);бітові зображення роздільна здатність 60
ppi (пікселів на дюйм);пікселі на дюйм (ppi) 60

R

renmoji Див. Азійській текст
RGB-зображення
перетворення на індексований колір 117, 118
числове зазначення кольорів у 127

S

SVG (scalable vector graphics) команда "Зберегти для Web" 557

T

tate-chu-yoko Див. Азійській текст
TWAIN-інтерфейс для сканерів 70

U

URL, призначення фрагментам 532

V

Video Workshop 5

W

web-графіка
врахування керування кольором 138
генерування CSS-шарів 545
оптимізація 540
параметри експорту 559, 560
перегляд 546
Також дивіться окремі формати файлів
формати файлів, порівняння 547
web-графіка, оптимізація 639
web-графіка, розгляд керування кольором 138
web-формати файлів PNG-24 555
web-фотогалереї
використання маркерів у 537, 538
параметри 535
web-фотогалерея
персоналізація 536
створення 534
стилі 536
Windows (Microsoft)
палітра кольорів 118
покажчик кольорів 126
системна палітра кольорів 120

X

XHTML-сумісні web-сторінки 558
XMP (Extensible Metadata Platform, платформа розширюваних метаданих) 481

Z

Zoomify 523

А

абзаци
висяча пунктуація 436
висячі розділові знаки 436
відступи 435
інтервал між 436
інтервал між словами та літерами 435
опис 432
розстановка переносів 437
форматування 432
абзаци з відступом 435
автоматизація
використання дроплетів 639
Див. дії 629
за допомогою сценаріїв 641
збереження шаблонів для використання в інших програмних продуктах Adobe 648
пакетна обробка 638
пакетна обробка із застосуванням наборів даних 646
автоматизація оглядових аркушів 489
автоматичне вивільнення кадру 588
автофрагменти 525
автофрагменти. Див. фрагменти
Адаптивна палітра кольорів 118
аерограф 350
Азіатський текст
burasagari 451
вирівнювання символів у 445, 446
інтерліньяж 444
параметри переходу на новий рядок для 451
Азійський текст
kinsoku shori 450
kumimoji 445
mojikumi 448
tsume 444
атрибути шрифту OpenType 446
винятки форматування у 436
опис 444
параметри налаштування 444
tate-chu-yoko 445
активація програми 1
активний шар 291
альфа-канали
видалення 276
в файлах JPEG 2000 473
додавання текстури за допомогою 411
завантаження збережених виділень 283
збереження 453
збереження виділень 282
інтерпретація 574

обчислення 284
опис;альфа-канали 272
параметри 281
перетворення на плашковий канал 519
розмір файлу 272
створення 281
формати файлу для збереження 272
анімації
видалення 589
додавання кадрів до 583
експортування 600
затримка кадру 587
збереження 599
оптимізація 599
перегляд 596
перегляд на часовій смузі 597
створення 572
час затримки 587
анімація
про 561
цикли 563, 589
анімовані GIF-файли Див. анімації 561
артефакти JPEG зниження 208
Артефакти JPEG 211
аудіо-коментарі. Див. коментарі

Б

багатоканальний режим та видалені канали 276
Багатоканальний режим
використання тексту 413
опис 113
Багаторядковий компонувальник 438
базовий шар 330
баланс білого для файлів camera raw 97
баланс кольорів
команда "Замінити колір" 182
узагальнені налаштування 190
баланс кольору
автоматичне налаштування 187
налаштування за допомогою кривих 167
безпечні для кольори Web вибір на палітрі кольорів 124
безпечні кольори Web
вибір у Покажчику кольорів Adobe 124
зміна на 124
про 124, 549
безрастрові зображення друк Див. друк 498
бібліотеки контурів 311
бігунці
приховані бігунці 22
спливні бігунці 22
бітова глибина 61
Бітовий режим
використання тексту 413
інструмент "Заливка" 360
опис 113, 115
параметр власного візерунку 116
перетворення у градації сірого 117
бітові зображення
про 59
прозорість у 60
Буфер візерунків 58
буфер обміну
збереження після виходу з Photoshop 269
копіювання з однієї програми в іншу 268
параметр "Експорт буфера обміну" 269
растеризування зображень 268
стирання 58

В

варіанти накреслення гліфів шрифти OpenType 426
векторна графіка
друк 502
про 59, 366
текст 442
формат SWF (Flash) 556
векторні маски
вилучення 329
вимкнення та ввімкнення 329
додавання 328
перетворення на шар-маску 329
редагування 329
векторні фігури, про 366
взаємодія створення за допомогою CSS-шарів 545
вибирання
зображень інструментом 198, 201
зображень інструментом "Латка" 204
вибиття
створення 303
та плашкові кольори 520
вибір
знімки 57
кольори RGB 123
Вибіркова палітра кольорів 118
вибіркова різкість 212, 215
Вибірковий колір 184
видалення
альфа-канали 276
виділення 269
заблоковані виділення 269
канали 276
об'єкти 269
виділення
видалення 269
видалення граничних пікселів 264
видалення навколишнього гало 264
виділення аналогічних пікселів 261
виділення невиділених частин 259
вилучення 269
вилучення з фону 270
вирівнювання 250
віднімання 260
віднімання з каналу 283
вставляння 266
вставляння в інше виділення 265
додавання 259
додавання до каналу 283
дублікати 266
завантаження 283
завантаження з альфа-каналу 283
за допомогою тимчасових масок 280
заливка 360
заміна в каналі 283
збереження в каналі 282
збереження у вигляді маски 282
звуження 260
згладжування 261, 262
зняття виділення 249
інверсія 259
інструменти та команди 249
канали;виділення
колірні діапазони 256
кольори в усіх виділених шарах 256
комбінації клавіш для 662
копіювання 266
копіювання з однієї програми в іншу 268

"Малювання від руки" 251
налаштування для інструменту "Чарівна паличка" 256
обведення 360
області з прямими межами 251
переміщення, приховування або інвертування 258
перетворення на шар 290
перетин 260
перетин у каналі 283
перетягування з одного документа в інший 266
пікселі 249
поліпшення за допомогою команди "Колірний діапазон" 256
пом'якшення за допомогою команди "Колірний діапазон" 257
пом'якшення країв 262
попередній перегляд, використання параметру "Уточнення краю" 261
прив'язування 45
приховування або показ країв 259
розтушовка 262
розширення 260, 261
створення в режимі "Швидка маска" 278
створення декількох копій 266
створення ефектів країв за допомогою 397
стирання сегментів 251
суміжні пікселі 206, 256
текст 420
уточнення меж 261
шари 291, 292
шари в групі 292
визначення комбінацій клавіш 649
визначення та налаштування перспективних площин за допомогою виправлення перспективи 230
визначення ширини, інструмент "Магнітне ласо" 253
Використання параметра діалогового вікна Adobe 72
Викривлення застосування фільтром "Пластика" 225
викривлення зображення Див. зображення
вилучення
кольори з наборів зразків 128
фрагменти 530
вилучення об'єктів із фону 270
вимірювання
використання області виділення 618
експорт даних вимірювання у файл 620
застосування інструмента "Лінія" 38
застосування області кадрування 38
зміна одиниць 43
інструменти 618
кут повороту 38
про 44
типи 618
точки даних 618
у виправленні перспективи 230
вимоги, системні 1
виправлення перспективи
визначення та налаштування перспективних площин 230
вимірювання у 230
вставка елемента в 230
експорт вимірів, текстур і тривимірних даних 230
заповнення виділення з іншої ділянки зображення 230
копіювання виділень 230
малювання вибраними пікселями 230
малювання кольором у 230
про 230
про виділення в 230
Виправлення перспективи
перспективні площини та сітка 230
робота у 230
виправлення помилок
відміна останньої дії 52
повернення до записаного зображення 52
вирівнювання
виділення 250
фігури 386
фрагменти 530
шари 294
вирівнювання. Див. вирівнювання
вирівнювання тексту по ширині 434
вирівнювання тексту по ширині Див. <Default Para Font>форматування тексту
вирізання в команді "Авторівні" 187
висяча пунктуація 436
висяча пунктуація Див. текст, форматування
висячі розділові знаки 436
відбір із шарів 291
віддзеркалення, зображення 196
відео
вміст клонування 575
експортування 600
перегляд на часовій смузі 597
Відеофільтри
кольори NTSC 405
Усунення черезрядковості 405
відеошари
колірний режим, бітова глибина 562
опис 288
растрування 581
відкриті контури створення, інструментом "Перо" 374
відкриті паролі, в PDF-файлах;паролі, в PDF-файлах 463
відкриття
EPS-файли 75
PDF-файли 73
файли фотодиску 75
відновлення зображень Дивіться зображення
відрізки контуру підштовхування 384
відсікання групи 300
відсічення опис 163
відсічні контури друк 496
відсічні маски
вилучення шарів з 331
опис 330
створення 331
відтінки кольору
Див. також баланс кольору 187
коригування за допомогою піпеток 169
коригування за допомогою рівнів 164
відхилення від базової лінії 431
візерунки
визначення зображення 363
завантаження бібліотеки 363
заливка виділення 360
збереження бібліотеки 363
малювання 334
опис 362
створення за допомогою конструктора візерунків 364
тека візерунків PostScript 363

шари заливки 316
візуалізація сіток Див. сітки
вікно документа, перегляд відомостей про файл 41
вікно інформації 63
віньєтування про 209
віньєтування, корекція у файлах camera raw 102
віртуальна пам'ять 57
вказівники інструментів 31
власні колірні фільтри, в команді "Фотофільтр" 185
власні кольори фарб, вибір у Покажчику кольорів Adobe 125
водяні знаки, вбудовування 484, 485
вологі краї або ефект акварелі 350
вставка кадри 585
вставляння
виділення 266
ілюстрація PostScript 268

Г

Галерея фільтрів 394
гами 161
гарнітура. Див. шрифти
гарячі точки інструментів 31
гістограми
опис 152
рівень кеша 155
читання 152
глибина кольору. Див. бітова глибина
гліфи шрифти OpenType 426
гліфи, інтервал між 435
глобальне освітлення 311
градаційна шкала
внесення змін з використанням коригувальних шарів 160
налаштування за допомогою кривих 166, 167
перевірка на гістограмі 152
повторне співставлення пікселів каналу 192
градієнти
бібліотека 356
заливка шарів 316
застосування 355
комбінації клавіш для 664
прозорість 356, 357
співставлення градаційної шкали до 192
створення 358
створення стилів на 358
граничні пікселі, видалення 264
групи
групування шарів 292
додавання шарів 292
перегляд 291
режими накладання 302

Д

двійкове кодування, в файлах EPS 469
Двофарбовий колірний режим 113
двофарбові зображення
друк 517
експорт в інші програми 517
запис та завантаження параметрів 516
криві 515
накладання кольорів 516
опис 514
перегляд окремих форм 516
створення 515
двохбітовий текст. Див. Азійський текст
декілька копій. Див. створення дублікатів
деформація зображення 218
динаміка форми, пензлі 345
динамічна графіка
застосування наборів даних 646
змінні 643
про 642, 645
створення графічних файлів 646
Динамічні комбінації клавіш 421
дисторсії реконструкція 227
Діалогове вікно "Виправлення перспективи" 230
діалогове вікно "Зберегти для Web"
зміна розміру зображень 544
панель "Розмір зображення" 544
панель "Таблиця кольорів" 552
перегляд коментарів 542
робота з фрагментами 544
Діалогове вікно "Зберегти для Web" про 540
діалогове вікно "Параметри експорту"
встановлення параметрів 558
параметри виводу HTML 558
Діалогове вікно "Параметри фрагмента" 524
Діалогове вікно "Редактор градієнтів" 357
діжкоподібне викривлення 208
дії
виділення 630
виключення завдань 635
вилучення 631
відміна 630
відтворення 630
вставляння зупинок 634
дублювання 631
завантаження 632
запис 633
зміна записаних значень 635
налаштування градаційної шкали та кольору за допомогою 161
обробка файлів за допомогою дроплетів 640
перевпорядкування 631
перейменування 631
повторний запис 636
про 629
редагування 636
Довідка про 2
Довідка Adobe 2
додаткові кольори. Див. колірне коло
документи, комбінації клавіш для 660
Домашня сторінка Bridge 8
допоміжні елементи показ і приховування 47
Допоміжні елементи
Також дивіться назви окремих допоміжних елементів
цільовий шлях 385
Допоміжні елементи; онлайнові ресурси 7
допоміжні файли 104, 105
допоміжні файли XMP у Camera Raw 104
Допоміжні файли XMP перегляд у Bridge 105
дроплети
обробка файлів за допомогою 640
питання сумісності 640
про 639
створення для різних операційних систем 640
створення у програмі Photoshop 639
друк
атрибути півтонів для 509
безрастрові зображення 498

векторна графіка 502
врахування керування кольором 140
двофарбові зображення 517
закодовані дані зображення 512
зображення 498
із керуванням кольорів 502
кольороподіл 511
комерційний 506, 507
масштабування для 502
накладання кольорів 516
опис 498
параметри, налаштування 499
параметри сторінки для 501
попередній перегляд 499
трепінг кольору до 512
частина зображення 502
друкарські позначки 507
друкування попередній перегляд 68

Е

експорт
вимірів у виправленні перспективи 230
двофарбові зображення 517
контури 496
прозорість 495
текстур у виправленні перспективи 230
тривимірних даних 230
елементах умовного керування, у діях 635
Ескізні фільтри 403
Ефект "Внутрішнє світіння шару" 308
Ефект "Внутрішня тінь" 308
Ефект "Зовнішнє світіння шару" 308
ефекти
вилучення 313
групування переходів 304
ефекти масштабування 313
зміна з контурами 310
масштабування 313
ефекти країв 397
ефекти освітлення 311
Ефект "Обведення" 308
Ефект освітлення "Лампочка" 409
Ефект "Прожектор" 409, 410
Ефект "Скіс та рельєф" 308
Ефект спрямованого освітлення 410
Ефект "Тінь" 308

Ж

жетони 527

З

заблокування, фрагменти 531
завантаження
бібліотеки візерунків 361
контури 311
криві двофарбових зображень 516
параметри експорту 558
параметри тональних та колірних змін 160
таблиці кольорів 120, 554
Загальні уподобання Вимкнути автоматичне додавання/вилучення 387
закриті контури створення інструментом "Перо" 374
залив шляхи 390
заливка
виділення 360
градієнтна 355
колір переднього плану 360
станом історії 52
текст 423
фоновий колір 360
шари 360
заливка, комбінації клавіш для 664
залив растрової ділянки 367
за межами охоплення кольорів виділення 256
замикання шарів
декілька шарів 298
цілковите 298
часткове 298
заморозити ділянки за допомогою фільтра "Пластика" 224
Запасні файли 481
запис
криві двофарбових зображень 516
макети сторінок;формат TIFF 494
параметри двофарбових зображень 516
таблиці кольорів 120, 554
запис, дії 633
записи вставляння зупинок 634
застереження, приховування та показ 50
затримка кадру 587
захист, PDF-файли 463
захист гліфу 426
збереження
альфа-канали 453
вбудовані водяні знаки 484
визначення розширення імені файлу під час 454
Див. також імена конкретних форматів файлів
документи з підтримкою керування кольором 453
зображення 452
інформація про авторські права 484
коментарі 453
мініатюри 453
параметри 453
параметри тональних та колірних змін 160
плашкові канали 453
попередній перегляд зображень 453
розширення імен файлів малими літерами 454
шари 453
як копію 453
збереження деталей світлого тону та тіней 177
збільшення різкості зображень 212, 214
зв'язані файли врахування керування кольором 136
зведення зображення 301
зведення, зображення 301
Звичайний режим 352
згладжування
web-графіки 545
виділення 261, 262
межі виділених ділянок 389
стилі шару 309
текст 417
згладжування кольорів
EPS-файли 75
файли Adobe Illustrator 75
згортка 405
зміна роздільної здатності
Див. також зміна розміру
про 65
зміна роздільності Див. також зміна розміру 32
зміна розміру
зображення під час друку 501
про 65
текст 415
фрагменти 528
змінення роздільної здатності методи інтерполяції 66
змінні

визначення 644
про 643
значення кольорів, попередній перегляд 156
значення пікселів
медіана 155
попередній перегляд 156
середнє значення 155
стандартне відхилення 155
значки панелі як 19
зниження роздільної здатності
PDF-файли 461
про 65
знімки
стану 53
стирання 53
зняття виділення 249
зображення
RGB 112
бітова глибина 61
вертання до будь-якого стану 53, 57
виведення на екран розміру 63
відновлення 52
градації сірого 113
деформація за допомогою фільтра "Пластика" 224
друк 498
завантаження виділень 283
застосування перспективи 218
збереження 452
збереження деталей світлого тону та тіней в 177
збільшення 35
збільшення різкості 212, 214
зведення 301
зміна роздільної здатності 65
зміна розміру в діалоговому вікні "Зберегти для Web" 544
кадрування 193
колірні зміни 159, 160
копіювання виділень з одного в інше 266
максимальний розмір 64
нахил 218, 221
обрізання 194
параметри перетворення індексованих кольорів 118
пастеризування 192
перегляд для використання у відео 597
перетворення глибини кольору 61
перетворення між колірними режимами 114
поворот або віддзеркалення 193, 196
пофарбовані вручну 184
псевдокольорові 119
реконструкція за допомогою фільтра "Пластика" 227
розміри для друку 67
світлі тони 152
сканування 69, 70
сполучання декількох 331
створення 71
створення зі знімка 54
створення зі стану історії 54
створення панорамних 244
створення чорно-білого зображення за допомогою 183
темні тони 152
точний поворот або віддзеркалення 218
зображення, що пофарбовані вручну 184
Зображення 16 біт/канал перетворення до 32-біт/канал 61
Зображення 16 біт на канал підтримка 61
Зображення 8 біт/канал, конвертування 61
зображення CMYK відображення каналів 274
Зображення CMYK кольори поза межами гами 161
Зображення HDR малювання 87
зображення Lab
відображення каналів 274
режими накладання для 302
зображення RGB відображення каналів 274
Зображення з високим динамічним діапазоном. Див.HDR-зображення
зображення зі світлими тонами 152
зображення із темними тонами 152
зображення у градаціях сірого
атрибути напівтонового растру для 510
зберігання виділень 272
колоризація 100
опис 113
перетворення з бітового режиму 117
перетворення на індексований колір 117
перетворення на чорно-білі зображення 191
розфарбування 171
створення з кольорових зображень 115, 191
створення шляхом змішування каналів 182
зовнішні модулі
в крамниці Adobe Store; завантаження 10
в крамниці Adobe Store; пробні версії; оновлення; завантаження 10
для формату файлів, що не підтримується 474
зразки спільне використання у програмах 129
зразок піпетки 121
зупинки, вставляння у записи 634

І

імпорт
зображення з підтримкою WIA 70
ілюстрації шляхом перетягування 268
імпортування
Див. також сканування
зображення з підтримкою WIA 69
Інструмент "Архівний пензель" 52, 57
Інструмент "Архівний художній пензель" 335
Інструмент "Випалювач" 207
інструмент "Відновлювальний пензель" 198
інструмент "Візерунковий штамп" 334
Інструмент "Вільне перо" 376
Інструмент "Втягування" 225
Інструмент "Градієнт" 38
Інструмент "Градієнтна заливка" 38
Інструмент "Губка" 208
інструмент "Гумка" 52, 335
Інструмент "Гумка" Стерти до історії 337
Інструмент "Деформація" 225
інструмент "Дзеркальний градієнт" 356
інструмент "Заливка" 271
Інструмент "Заливка" 360
інструменти
відбір шарів 291
встановлення вигляду вказівника 31

галерея 30
Дивиться також стилі інструментів, *індивідуальні назви інструментів*
заливка 271
запис в діях 633
комбінації клавіш для 650
малювання 333
перебирання 31
перегляд поточних 42
перегляд прихованих 26, 30
прив'язування 45
стандартні та точні курсори 32
інструменти градієнта. *Див. назви окремих градієнтних інструментів*
Інструменти групи "Перо" про 371
інструменти області у виправленні перспективи 230
інструменти "Область" параметр "Сталий розмір" 250
інструменти-пера 38
інструменти фільтра "Пластика"
воронка за годинниковою стрілкою 225
воронка проти годинникової стрілки 225
втягування 225
деформація 225
дзеркало 225
реконструкція 227
роздування 225
турбулентність 225
штовхнути ліворуч 225
Інструмент "Кадр" 38, 193
Інструмент "Клонувальний штамп"
використання 198
налаштування джерел-зразків для 200
інструмент "Конусний градієнт" 356
інструмент "Ласо"
використання 251
параметр "Натиск пера" 253
Інструмент "Латка" 204
Інструмент "Лінійка" 44
інструмент "Лінійний градієнт" 356
Інструмент "Лінія", вимірювання відстаней 38
Інструмент "Лічильник" 622
Інструмент Магнітне ласо 252
Інструмент "Магнітне перо" 376
Інструмент "Масштаб" 38
інструмент "Область"
координати на палітрі "Інфо" 38
опис 250
Інструмент "Область (вертикальний рядок)" 250
Інструмент "Область (горизонтальний рядок)" 250
Інструмент "Овальна область" 250
інструмент "Олівець"
автостирання 337
опис 333
Інструмент "Освітлювач" 207
Інструмент "Палець" 206
Інструмент "Переміщення" 265
інструмент "Перо"
малювання прямих ліній 372
рисування кривих 372, 375
рисування кривих та ліній 374
інструмент "Перо" вимкнути автоматичне перемикання 387
інструмент "Перо" зміна перемикання 387
інструмент "Піпетка"
біла точка 169
в команді "Тон/насиченість" 171
сіра точка 165
у виправленні перспективи 230
цільовий колір для 169
чорна точка 169
Інструмент "Піпетка" опис 157
інструмент "Прямокутна область" 250
інструмент "Прямолінійне ласо" 252
інструмент "Радіальний градієнт" 356
інструмент "Редагувати площину", у виправленні перспективи 230
інструмент "Реконструкція" режими 229
Інструмент "Реконструкція" 227
Інструмент "Різкість" 207
Інструмент "Розмиття" 207
інструмент "Ромбовидний градієнт" 356
Інструмент "Рука" 34
Інструмент "Скручування за часовою стрілкою" 225
інструмент "Створити площину", у виправленні перспективи 230
Інструмент Текст 414
інструмент "Точковий відновлювальний пензель" 198
інструмент "Трансформування", у виправленні перспективи 230
інструмент "Фонова гумка" 337
Інструмент "Фрагмент" 525
інструмент "Чарівна гумка" 336
інструмент "Чарівна паличка" 255
інструмент "Часткове виділення" тимчасове ввімкнення 382
Інструмент "Червоні очі" 205
Інструмент Швидке виділення 254
інструмент "Щітка"
про 333
у виправленні перспективи 230
Інтеграція Device Central Photoshop 455
інтервали, між словами та літерами Див. текст, форматування
інтервал між літерами 429, 435
інтервал між словами 435
інтерліньяж за верхнім краєм 444
інтерліньяж з нижнім краєм 444
Інтерліньяж у азіатському тексті 444
інформація про авторські права, додавання 484
Інші фільтри 405

К

кадри
виділення 584
додавання 583
твінінгові 586
кадри анімації
вміст клонування 575
додавання кадрів до;кадри анімації
дублювання 564
копіювання та вставка;анімації
метод вивільнення 588
об'єднання у шари 600
редагування 584
твінінг 586
канали
бітова глибина 61

видалення 276
виділення 273
джерело 183
Див. також альфа-канали, палітра "Канали", колірні канали, плашкові канали
збереження виділень 282
змішування 182
інвертування 183
інформація щодо кольору та
колірні 272
максимальна кількість 272
мініатюри 273, 274
накладання 284
об'єднання 276
обчислення 284
оптимізація зображень 545
параметри 282
перегляд 273
перегляд в палітрі "Гістограма" 154
послідовність 282
приховування та показ 273
розділення на окремі зображення 275
розмір файлу 272
створення дублікатів 275
шар-маска 328
Швидка маска 278
канали кольору. Див. канали
канал шар-маски 328
капітелі Див. текст, форматування
Каскадні таблиці стилів (CSS) параметр виводу фрагменту "Створити CSS" 559
кернінг 429, 430
керування кольорами керування друком в Photoshop 503
керування кольором
врахування для друку документів 140
врахування імпортованих зображень 136, 137
врахування стосовно тріадних та плашкових кольорів 136
в файлах JPEG 2000 473
Див. також колірні профілі, налаштування кольору 142
для графіки в Інтернеті 138
друк кольорових копій 505
друк кольоропроби 504
збереження документів 453
налаштовування 133
опис 130, 131, 132
параметри друку 502
посібник із налаштовування кольорів 147
синхронізація налаштовування кольорів 134
створення умов перегляду 131
у PDF-файлах 138
у відеошарах 576
цифрова кольоропроба 139
керування кольором драйвера принтера 502
кінцевий канал 273
кінцеві точки з'єднання 383
кінчики пензлів
параметри форми 342
створення 341
клонування кадрів відео та анімації 575
клонування та відновлення — налаштування джерела-зразку 198
кнопка переходу в стандартний режим для вимикання режиму швидкої маски;режим "Швидка маска" вимикання 280
Кнопка "Створити знімок" 56
Кнопки вирівнювання 294
код часу 564
кола, малювання;квадрати,малюванняДив. зображення
колекція пензлів 338, 340
коливання
глибина текстури 348
колір 349
кут 346
лічильник 347
непрозорість 350
округлість 346
опис 345
потік 350
розмір 345
Колірна модель HSB 111
Колірна модель Lab 112
колірне коло
додаткові кольори у 110
про 110
колірний діапазон, зазначення для композиції 305
Колірний простір Adobe RGB 148
Колірний простір RGB, Adobe 147
колірний простір sRGB 138, 148
колірний режим CMYK тональні та колірні зміни в 161
Колірний режим CMYK
вибір кольорів в 124
кольори поза межами гами 161
Колірний режим Lab
опис 113
у Покажчику кольорів Adobe 124
Колірний режим RGB
вибір кольору в 123
тональні та колірні зміни в 161
Колірний режим "Індексовані кольори"
опис 117
параметри перетворення 118
перетворення RGB-зображень та зображень у градаціях сірого в 118
колірний тон, опис 111
колірні зразки
зміна відображення 158
переміщення 158
показати або приховати 158
Колірні зразки опис 157
колірні моделі
HSB 111
Lab 112
про 111
колірні простори, про 111
колірні простори CMYK
опис 112
попередній перегляд 161
колірні профілі
для імпортованих зображень 136, 137
для моніторів 143, 144
для настільних принтерів 141
опис 142
перетворення 146
попереджувальні повідомлення 148
призначення та видалення 145
призначення та вилучення з документів 145
установка 144
колірні режими
RGB 112
багатоканальний 113
бітове зображення 113
градації сірого 113
двофарбовий 113
зміна режиму за умовою 114
індексований колір 117

колір Lab 113
налаштування нових зображень 71
перегляд в палітрі "Гістограма" 154
перетворення бітового зображення у градації сірого 117
перетворення зображень між 114
перетворення на індексований колір 117
перетворення у бітове зображення режим 115
колірність, опис 111
колір переднього плану
вибір 120, 127
вибір за допомогою інструменту "Піпетка" 121
заливка виділення 360
редагування за допомогою палітри кольорів 127
колір тла
вибір 120, 127
редагування за допомогою палітри кольорів 127
кольори
вилучення 554
Див. також керування кольором, колірні моделі 132
див. також колір заднього плану, управління кольором 422
для тексту 422
зсув до web-палітри 553
інвертування зображення 191
перетворення на прозорість 554
перетворення у режим градацій сірого 115
співставлення 180
у цифровій графіці 111
фіксування на палітрі "Таблиця кольорів" 554
шари або групи 298
Кольори ANPA 125
Кольори Toyo 126
кольори за межами охоплення сигнал у Покажчикові кольорів 122
кольори поза діапазоном показ на палітрі "Інфо" 38
кольори поза межами гами опис 161
кольори редагування маски 282
кольороподіл друк 511
кольороподіли
налаштування трепінгу 512
опис 498
кольороподіли. Див. кольороподіли
кольоропроба 504
Команда «Об'єднати кадри у шари» 600
Команда "Автовирівнювання шарів" 295, 331
Команда "Автоконтраст"
опис 187
параметри для 188
Команда "Автоматичне накладання шарів" 297
Команда "Автоматичний колір"
опис 188, 189
параметри для 188
Команда "Авторівні"
вирізання стандартних 187
опис 187, 189
параметри для 188
Команда "Активний контур" 329
Команда "Баланс кольору" 186
Команда "Без розриву" 437
Команда "Варіації" 190
Команда "Вбудувати водяний знак" 485
Команда "Видалити робоче середовище" 20
команда "Визначити візерунок" 363
команда "Визначити пензель" 342
Команда "Виконати зведення" 301
команда "Виконати обведення контуру" 362
команда "Вилучити", перегляд 271
Команда "Вилучити колір" 554
Команда "Вимкнути автоматичне додавання/вилучення" 387
Команда "Вирівняти" 190
Команда "Вирівняти за виділенням" 294
Команда "Вирівняти шари" 294
команда "Вирізати" 269
Команда "Відкрити" 73, 75
Команда "Відкрити останній" 73
Команда "Відкрити як" 73
Команда "Відкрити як смарт-об'єкт" 319
Команда "Відмінити" 52
Команда "Відновити дії" 632
Команда "Вільне трансформування", про 221
команда "Вставити в" 265
Команда "Вставити зупинку" 635
Команда "Гама" 542
Команда "Друк" 498, 499
Команда "Друк однієї копії" 499
Команда "Дублювати" 42
команда "Дублювати канал" 275
Команда "Експортувати вміст" 320
Команда "Експорт шарів у файли" в програмі Photohop 474
Команда "Заблокувати фрагмент" 531
Команда "Завантажити дії" 632
Команда "Закрити контур" в InDesign;контури закриття 372, 374
команда "Заливка" 360, 361
Команда "Замінити вміст" 320
Команда "Замінити дії" 632
Команда "Замінити колір" 182
Команда "Записати дії" 632
команда "Застосувати зображення" 284
Команда "Зафіксувати/вивільнити виділені кольори" 554
Команда "Зберегти" 452, 453
Команда "Зберегти версію" 452
команда "Зберегти виділення" 282
Команда "Зберегти для Web" 540
Команда "Зберегти для веб" 452
Команда "Зберегти оптимізоване" 540
Команда "Зберегти поточне" 20
команда "Зберегти робоче середовище" 20
Команда "Зберегти як" 452, 453
Команда "Змінити вміст шару" 316
Команда "Змінити режим за умовою" 114
команда "Змішувач каналів"
змішування каналів 183
параметр "Постійний" 183, 184
параметр "Цільовий канал" 183
створення чорно-білих зображень 183
Команда Знайти й замінити 418
Команда "Знизити насиченість" 191
Команда "Знімок" 56
команда "Зняти виділення" 249
Команда "Зняти виділення всіх кольорів" 553

Команда "Зсув до web"/"Скасувати зсув виділених кольорів" 553
Команда "Імпорт" 70
Команда "Імпортувати теку як кадри" 572
команда "Інверсія" 259
Команда "Інвертувати" 191
Команда "Кнопковий режим" 630
команда "Колірний діапазон"
опис 256
параметр "Розкид" 257
попередній перегляд виділення 258
Команда "Контури в Illustrator" 496
Команда "Копіювати кадри" 585
Команда "Копіювати стиль шару" 313
команда "Корегування піксельної пропорції" 569
команда "Криві"
використання інструменту "Піпетка" для налаштування тональності 169
встановлення значень світлих тонів та тіней за допомогою 176
додання точок за допомогою 167
комбінації клавіш для 169
налаштування балансу кольору та градаційної шкали за допомогою 167
налаштування кольору та тону за допомогою 168
опис 165
Команда "Криві" параметри автоматизації для 188
команда "Криві " встановлення цільових значень за допомогою 177
команда Малі великі 424
Команда "Мапа градієнту" 192
Команда "Масштабувати ефекти" 313
команда "Межа" 261
Команда Надіндекс 424
Команда "Нова дія" 633
Команда "Новий вигляд" 37
Команда "Об'єднати видимі шари" 300
команда "Об'єднати канали" 276
Команда "Об'єднати у HDR" 81
команда "Обведення" 362
Команда "Обрізання" 194
Команда "Обчислення" 285
Команда "Оглядовий аркуш II" 489
Команда "Освітлення/тіні" 173, 174
команда "Очистити" 269
Команда "Очистити" 58
Команда "Очистити стиль шару" 314
Команда "Пакетна обробка" 638
Команда "Параметри відтворення" 630
Команда "Параметри друку" 498
команда "Параметри кольоропроби" 139, 161
Команда "Параметри кольоропроби" 161
Команда "Пастеризувати", опис 192
Команда "Перевірити колір" 161
Команда Перевірка правопису 418
Команда "Перетворити за профілем" 146
Команда "Перетворити на смарт-об'єкт" 319
Команда Перетворити на текст абзацу 416
Команда Перетворити на точковий текст 416
Команда "Перетворити на фігури" 442
Команда "Перетворити на шар" 320
Команда "Підібрати колір" опис 179
команда "Підібрати кольори"
налаштування кольору за допомогою 181
співставлення кольорів шарів 180
Команда Підіндекс 424
Команда "Повернути" 52
Команда "Повернути полотно" 196
Команда "Повторно виділити" 250
Команда "Показати автофрагмент" 527
Команда "Показати всі стилі шару" 311
команда "Показати канали" 273
Команда "Показати лінійки" 43
Команда "Показати номер фрагмента" 527
Команда "Помістити", опис 76
Команда "Поріг" 191
команда "Прив'язка" 47, 250
Команда "Призначити профіль" 145
Команда "Припасувати до екрана" 36
Команда "Приховати автофрагмент" 527
Команда "Приховати номер фрагмента" 527
команда "Рівні"
встановлення значень світлих тонів за допомогою 176
встановлення значень тіней за допомогою 176
встановлення сірої точки піпетки в 165
коригування відтінків кольору за допомогою 164
налаштування тональності за допомогою піпетки в 169
Команда "Рівні"
налаштування градаційної шкали за допомогою 163
опис 162
параметри автоматизації для 188
повзунки "Рівні введення" 163
повзунки "Рівні виводу" 177
команда "Рівні " встановлення цільових значень за допомогою 177
Команда "Розгрупувати" 331
команда "Розділити канали" 275
Команда "Розкладка зображень"
про 491
створення нестандартних розкладок 493
Команда "Розмір зображення"
використання параметру Авто 68
змінена розмірів у пікселях 67
Команда "Розмір полотна" 197
Команда "Розподілити шари" 295
Команда "Скасувати зсув усіх кольорів" 553
Команда "Сортувати за колірним тоном" 552
Команда "Сортувати за популярністю" 552
Команда "Сортувати за світністю" 552
Команда "Сполучити фрагменти" 530
Команда "Створити" 71
Команда "Створити дроплет" підменю у меню "Автоматизація" 639
Команда "Створити дублікат шляху" 385

Команда "Створити колір" 552
Команда "Створити смарт-об'єкт шляхом копіювання" 319
Команда "Створити фрагмент із напрямних" 525
Команда ""Створити фрагмент на базі шару" 526
Команда "Створити шари" 314
Команда "Стерти фрагменти" 531
команда "Суміжні пікселі" 261
Команда "Сховати всі стилі шару" 311
Команда "Таблиця кольорів" 119
команда "Тон/насиченість"
  встановлення діапазону кольорів за допомогою 171
  зміна колірного діапазону за допомогою піпетки 171
  налаштування 170
  опис 170
  розфарбування зображень в градаціях сірого за допомогою 171
Команда "Трансформувати" 38
Команда "Трепінг" 513
команда Усі великі 424
Команда "Утворити виділення" 389
Команда "Утворити робочий шлях" 390
команда "Уточнити край" 261
команда "Фотофільтр"
  власні колірні фільтри 185
  опис 185
  теплі фільтри 185
  холодні фільтри 185
Команда "Чорно-білий" 172
Команда "Шар через вирізання" 290
Команда "Шар через копіювання" 319
Команда "Яскравість/контраст" 186
команди, що записуються в діях 633
команди надавання матовості
  команда "Видалити білий ореол" 264
  команда "Видалити чорний ореол" 264
  команда "Прибрати кайму" 264
команди налаштування кольорів та тонів
  автоконтраст 187
  замінити колір 182
  підібрати кольори 181
  Тон/насиченість 170
комбінації клавіш
  в Довідці 4
  визначення 649
  вилучення з команди або інструмента 649
  персоналізація 649
комбінації клавіш для навігаціїу Довідці Adobe 4
комбінація клавіш вилучення набору 649
коментарі
  аудіо 483
  видалення 484
  відкриття 483
  відтворення в діях 631
  додавання 482
  збереження 453
  імпорт 483
  перегляд у діалоговому вікні "Зберегти для Web" 542
  показ та приховування 483
  про 482
  програвання 483
  редагування 483
  створення 482
комерційний друк 506
комірки-розділювачі 559
компенсація чорної точки 150
композиції шарів
  валідація 325
  вилучення 325
  застосування та перегляд 324
  оновлення 325
  робота з 323
компоненти шляху
  вилучення 386
  зміна форми 385
  копіювання 386
  перекриття 385
  переміщення 385
Конструктор візерунків 364
контекстні меню, використання 24
контраст
  автоматичне налаштування 187
  налаштування;яскравість 175
контрольна точка 219
контури
  видалення 383
  визначення прозорості 495
  відсічення 495
  друк 496
  експорт до Illustrator 496
  з'єднування 384
  закриття 374
  залишання відкритими 374
  криві відрізки 374
  налаштування кута нахилу і довжини 382
  перемальовування 382, 383
  переміщення 382
  прямі відрізки 374
  рисування, інструментом "Перо" 372, 374
  сполучання 383
  створені з тексту 442
  текст на 438
контури відсічення про 495
копії профілю принтера 505
копіювання
  виділення 266
  за допомогою перетягування 268
  з однієї програми в іншу 268
  ілюстрації PostScript із буфера обміну 268
  під час перетягування 266
  стилі 313
корегування лінзового викривлення 208
корегування тону та кольору фрагменти 526
корекція кольорів. Див. коригування кольору й відтінків
коригувальні шари
  об'єднання 317
  опис 314
  про 160
  редагування 316
  створення 315, 316
користувацькі фрагменти. Див. фрагменти
краї згладжування 389
краї шарів 294
криві
  перемальовування 382, 383
  рисування, інструментом "Перо" 372, 374
  створення плавних та різко вигнутих 380
курсор пензля 338
кут
  глобальне освітлення 311
  параметри пензля 343

Л

лаки
Див. також фарби тріадних кольорів
опис 518
лапки, про 417
лінзове викривлення 208
лінзове розмиття, додавання 212
лініатура растру
визначення роздільної здатності 68
встановлення 509
про 60
про;частота. Див.лініатура растра 64
лінії
налаштування кута нахилу і довжини 382
перемальовування 382
переміщення 382
рисування, інструментом "Перо" 372, 374
лінії, малювання 334
лінії напряму і точки переміщення 383
лінійки
зміна налаштувань 43
нуль 43
про 43

М

малювання
вибраними пікселями у виправленні перспективи 230
візерунки 334
інструменти 333
коло або квадрат;обведення 362
кольором у виправленні перспективи 230
параметри 351
мапи зсуву 400
мапи рельєфу 411
маркери
використання у web-фотогалереї 538
синтаксис 538
маркери шкали
вилучення 617
створення 617
маски
векторні 327
вибір кольору 281, 282
видалення швидких масок 280
виділення непрозорих ділянок 330
вилучення фільтр-масок 323
вимкнення фільтр-масок 323
від'єднання від шарів 329
відсічні 330
для тексту 442
додавання до шарів 327
додавання фільтр-масок 323
застосування до смарт-фільтрів 322
збереження виділень 277
збереження у вигляді альфа-каналів 277
зміна непрозорості 281
і щільна оптимізація 545
канали, збережені як маски 282
опис 277
створення в альфа-каналах 281
створення з виділення 282
тимчасове створення 278
шари 326
масштаб
збільшення та зменшення 35
текст 431
масштабування
зображення 218
зображення під час друку 501
стилі шару 313
масштабування зображень;масштабування перетягування 36
матовий колір, вибір 119
медіана значень пікселів 155
межі виділення
визначення шляхів 390
для тексту 442
з шляхів 389
кадрування виділення 261
перетворення на шляхи 390
прив'язування 45
штрихування 261
межі виділеної області замикання 251
Менеджер подій 642
Менеджер подій сценарію 642
меню
ввімкнення та вимкнення кольорів 25
вилучення набору 25
перегляд прихованих елементів 25
персоналізація 24
метадані про 481
методи візуалізації 150
методи інтерполяції 66
методи композиції 438
Міжнародний колірний консорціум (ICC) 132
мініатюри
збереження 453
зміна розміру в палітрі "Канали" 274
у PDF-файлі 461
шар 288
мови, призначення тексту 419
модулі
вибір теки 51
для імпортування відсканованих зображень 69
Модуль перегляду відео 597
можливості версії PDF 460
муарові візерунки при друці 509

Н

набори даних
визначення 645
застосування 646
імпортування із зовнішніх файлів 646
пакетна обробка 646
набори дій використання 632
накладання кольорів 516
налаштовування кольорів
для програм Adobe 134
методи візуалізації 150
передналаштування 147
перетворення кольорів 149
робочі простори 147
синхронізація з іншими програмами 134
стратегії керування кольором 148
налаштування кольорів Див. також налаштування тонів та кольорів
налаштування кольорів та тонів
використання інструментів та команд для 160
за допомогою коригувальних шарів 160
Налаштування стійкості водяного знаку 486
напівтони
запис параметрів 511
опис 510
параметр "Функція «Вибіркова плашка»" 510
напівтони, налаштування за допомогою рівнів 164

напівтонова комірка 64
напівтонові растри про 64
напрямні
прив'язування 45
Швидкі напрямні 45
Швидкі напрямні, приховування 45
насиченість
налаштування 170, 208
настройка специфічного колірного діапазону 100
опис 111
насиченість, налаштування 208
настільні принтери, колірні профілі 141
невпорядковане змішання 551
негативи, створення 191
недруківні кольори 125
непрозорість
градієнти 358
заливка 301
шар-маска 328
шар фону 301
непрозорість заливки 301
Неруйнівна правка, опис 317
нуль (лінійки) 43

О

об'єднання
всі видимі шари 300
канали 276
коригувальні шари або шари заливки 317
шари 300
штамповані шари 300
обведення виділення 360
обведення, комбінації клавіш для 664
області зображення
замінити колір 198
налаштувати насиченість кольору 198
освітлення або випалювання 198
палець 198
різкість 198
розмиття 198
область інформації про файл, у рядку стану 42
область латки 198
область перегляду 34
обмежуючі рамки тексту 415
обрізання зображень 194
Однорядковий компонувальник 438
однофарбові. Див. двофарбові зображення
опорні точки
додавання або вилучення 387
переміщення і підштовхування 383, 384
правила налаштування 382
оптимізація
про;оптимізація
файли GIF і PNG-8 548
файли JPEG 547
файли SWF (Flash) 556
оптимізація web-графіки
базова процедура 542
генерування CSS-шарів 545
запис стилів 543
застосування панелі "Таблиця кольорів" до фрагментів 552
параметри SVG 557
перегляд результатів 546
стиснення до певного розміру файлу 544
формати файлів 547
щільна оптимізація 545
Оптимізація за параметром «Рамка розміру» 599
освітлювання налагодження 208
основа розмір виводу 501
основний колір (у режимах накладання) 351
Основні параметри Вимкнути автоматичне додавання/вилучення 387
охоплення 130
охоплення кольору 130

П

пакети зображень
конвертування у шар 614
пакетні режими 614
про 613
редагування 614
створення 614, 615
пакетна обробка 638, 639
Палітра "Абзац", опис 432
Палітра "Анімація"
про 562
режими (анімація кадрів або лінійка часу) 565
палітра "Гістограма"
відображення каналів в кольорі 155
оновлення 156
перегляд змін в 156
перегляд окремого каналу в 154
Палітра "Гістограма"
відображення 152
Компактний вигляд 153
налаштування вигляду гістограми 153
опис 152
Розширений вигляд 153
статистика 155
Палітра "Джерело клонування" 198
палітра "Дії" про 629
палітра "Дії", комбінації клавіш для 668
Палітра журналу вимірювання 620
палітра "Зразки" комбінації клавіш для 674
Палітра "Зразки"
завантаження таблиці кольорів до 120
опис 127
палітра "Інфо"
використання 39
значення кольорів до і після 38
кольори поза діапазоном 38
параметри 39
показ корекції кольорів 38
про 38
Палітра "Інформація"
відображення 157
попередній перегляд змін кольору в 156
палітра "Історія" та пакетна обробка 638
Палітра "Історія" про 53
палітра "Канали"
вибір каналів 274
зміна відображення 274
перевпорядкування каналів 274
Палітра каналів опис 273
Палітра кольорів
вибір безпечних кольорів Web за допомогою 124
сигнали 125
Палітра кольорів;Палітра кольорів Див. також палітри кольорів
Палітра кольорів HDR
вибір кольору 85
відображення 85
Палітра кольорів VGA 478
Палітра "Команди" 52

Палітра "Композиції шарів" 323
Палітра "Навігатор" 34
палітра "Оптимізувати" визначення тремтіння прозорості 551
палітра "Пензлі" комбінації клавіш для 669
палітра пензлів опис 340
Палітра Символ
  про 421
  розмір тексту 422
Палітра "Таблиця кольорів" 552
палітра "Шари"
  комбінації клавіш для 671
  опис 288
Палітра "Шляхи" 378
палітри
  Див. також панелі 14
  опис 14
палітри, комбінації клавіш для 667
палітри web-кольорів 118
палітри кольорів
  Mac OS 118, 120
  web 118
  Windows 118, 120
  Адаптивна;палітри кольорів
  Вибіркова 118
  для перетворень індексованих кольорів 118
  зазначення кольорів 119
  зазначення кольору тла 119
  зазначення прозорості 119
  кількість кольорів 118
  матовий колір 119
  налаштовування 119
  параметр "Абсолютне чорне тіло" 120
  параметр "Градації сірого" 120
  параметр "Спектр" 120
  Перцепційна 118
  Рівномірна 118
  Точна 118
пам'ять, вивільнення 58
панелі
  групування 18
  Див. також палітри 14
  закріплення 16
  згортання до значків 19
  накладання 18
  опис 14
  перенесення 17
  показ і приховання 15
Панель HSL/Колір/Градації сірого 100
Панель інструментів, налаштування 16
панель меню, відображення 15
панель параметрів, пересування 32
панорамні зображення створення 244
Параметр «Оптимізувати за видаленням зайвих пікселів» 600
Параметр "ICC-профіль" 453
Параметр Tsume 444
Параметр "Абсолютно чорне тіло" 120
Параметр "Автовиділення групи" 294
Параметр "Автовиділення шару" 294
Параметр "Вбудувати колірний профіль" 453
Параметр "Векторна маска ховає ефекти" 305
Параметр "Використовувати точні растри" 517
параметр "Віднімання" 286
Параметр "Відновити до фону" 589
Параметр "Динамічні бігунці кольору" 127
параметр "Діаметр" 342, 348
параметр "Додати" 286
Параметр "Дозволити нелінійну історію" 56
Параметр "Дублювати лише сполучені шари" 42
параметр "Жорсткість" 344
Параметр "Заливка нейтральним кольором" 302
параметр "Замінити канал" 283
параметр "Захистити колір переднього плану" 337
параметр "Зберегти прозорість" 336
Параметри Rich Content PDF 459
Параметри Smallest File Size (Мінімальний розмір файлів) 459
Параметри інструментів групи "Фігури" 370
параметри кольорів персоналізація 147
параметри кольору див. також керування кольором
Параметри маски, з фільтром "Пластика" 224
параметри накладання, додаткові 304
параметри обробки за допомогою дроплетів 640
Параметри оптимізації WMMP 555
параметри пакетної обробки 640
параметри перетворення стилі 458
Параметри перетворення Adobe PDF 458
Параметри перетворення PDF 458
Параметри пропорцій
  Letterbox 598
  Кадрування до 14 598
  Кадрувати до формату 4/3 598
  Не масштабувати 598
  Підігнати під кадр 599
  По центру 598
  стояча поштова скринька 598
параметри сторінки 498, 501
параметри стрілок 370
Параметр "Інтервал", пензель 344, 348
параметр "Колірний режим" 353
параметр "Колірні канали у кольорі" 274
Параметр "Малювання пальцем" 206
параметр "Маскована область" 280
параметр "Надати випадковий характер" 359
Параметр "Накладати відсічні шари як групу" 304
Параметр "Накласти внутрішні ефекти як групу" 304
параметр "Натиск пера" 253
Параметр "Об'єднати плашкові канали" 520
параметр "Округлість" 344
параметр "Перетин з каналом" 283
Параметр "Попередній перегляд зображень" 453
Параметр "Постійний" 184
Параметр "Прив'язати нейтральні середні тони" для команди "Автоматичний колір" 189
Параметр "Прогресивний", для формату JPEG 2000 473
Параметр "Прозорість та охоплення" 291
параметр "Розумне підсвічування" 270
Параметр "Суміжні" 206, 336
Параметр "Функція «Вибіркова плашка»" 510
Параметр "Шар-маска ховає ефекти" 305

паролі для зміни прав доступу, у PDF-файлах 463
пастеризування зображення 192
пензель розсіювання 346
пензлі
вологі краї (акварель) 350
динаміка 345
динаміка кольору 349
динаміка форми 345
параметр аерографа 350
параметри очистки 351
параметри очистки на 351
подвійні 348
стиль;стилі 338
текстурні 347, 350
чутливість до натискання 351
перевірка правопису, про 418
перегляд
вилучені об'єкти 271
відео та анімація на часовій смузі 597
документи на відеомоніторі 597
кольори. Див. цифрова кольоропроба 139
обчислення каналу 285
"Перегляд усіх каналів" в палітрі "Гістограма";Палітра "Гістограма" Перегляд усіх каналів 153
перекреслений текст Див. текст
переміщення
комбінації клавіш для 662
фрагменти 528
шари 294
шляхи 384
перетворення кольорів для прозорості 554
перетворення опорних точок 387
переходи
групування ефектів 304
зазначення діапазону для 305
обмеження певними каналами 303
персоналізація комбінацій клавіш 649
перспектива
застосування 221
зміна кадруванням;інструмент "Кадр" 194
корегування 209
налаштування 208
трансформування 194
перспективні площини робота з виправленням перспективи 230
Перцепційна палітра кольорів
кількість кольорів 118
опис 118
півтони вибір атрибутів для 509
підказки інструментів
приховування;приховування та показ 21
про 26
підкреслення тексту Див. текст
Підтримка WIA 69, 70
підштовхування опорних точок і відрізків контуру 384
пікселі
виділення 249
гістограма 155
показ значень кольорів 38
про 59
піксельна пропорція
налаштовування 570
призначення 570
піксельні пропорції
видалення значень 570
відновлення значень за замовчуванням 570
планшет, налаштування натиску пера 351
планшет Wacom 345
Платформа розширюваних метаданих (XMP) 481
плашкові канали
додавання;плашкові канали 518
об'єднання 520
плашкові кольори
врахування керування кольором 136
опис 517
параметри 520
трепінг 520
Повзунок порогу 406
повідомлення переглядача 532
поворот
зображення 196, 221
шари і виділення 221
поворот зображення 218
подвійні пензлі 348
Поділ фрагментів 528
подушкоподібне викривлення 208
позитиви, створення 191
позначки сторінки 507
покажчики кольорів
Покажчик кольорів Apple 126
Покажчик кольорів Windows 126
Покажчик кольорів Adobe
вибір 126
вибір безпечних кольорів Web за допомогою 124
вибір власного кольору за допомогою 125
вибір кольору CMYK за допомогою 124
виведення на екран 123
зазначення кольору Lab за допомогою 124
зазначення шістнадцяткового кольору у 124
сигнали 125
сигнал того, що колір знаходиться поза межами гами 122, 123
Покажчик кольорів Apple 126
полотно
заливка 361
зміна розміру 193, 197
попередження, показ і приховування 50
попередній перегляд
межі виділення 261
надруковане зображення 68
шари 290
попередній перегляд, значення кольорів та пікселів 156
попередні налаштування
контур 310
стиль 307
порожні клітини 559
порядок накладання впорядкування фрагментів 530
Посібник із мови PostScript 510
примітки. Див. коментарі
приховані бігунці 22
приховування та показ
застереження 50
застосування шар-масок 327
канали 273
сітка та напрямні 45
стилі шару 311
програма
активація 1
реєстрація 1
Програми Adobe, взаємоінтеграція 494
прозорість
градієнти 357

застосована за допомогою маски 279
полотно 197
тремтіння 551
у web-графіці 551
у документах 291
пропорції у відеозображеннях 567
Профілі ICC Див. також колірні профілі
профілі ввідних пристроїв 142, 144
профілі вивідних пристроїв 141, 142, 144
профілі документу. Див. колірні профілі
профілі моніторів 142, 143, 144
Процесор зображень 636
прямі лапки Див. текст, форматування

Р

рамки для зображень;обведення зображень Див. зображення
растеризація ілюстрація PostScript 75
растеризований текст Дивіться текст
растеризування
зображення Illustrator 268
шари 299
Растеризувати текстові шари 420
растрові зображення. Див. бітові зображення
регулярне змішування 551
редагування тексту 416
реєстрація програми 1
режим "Виключення" 353
режим "Екран" 352
режим "Жорстке змішування" 353
режим "Заміна світлим" 352
режим Затемнення 352
режим "Затемнення основи" 352
режими. Див. режими сполучення, колірні режими
режими кольору кількість каналів 60
режими накладання
вибір 302
для груп шарів 302
для обчислення каналів 285
опис 351
режими рисування 366
Режим індексованих кольорів використання тексту з 413
режим "Лінійне світло" 353
режим "Лінійний затемнювач" 352
режим "Лінійний освітлювач" 352
режим "Множення" 352
Режим накладання "Пропускання" 302
режим "Направлене світло" 352
режим "Насиченість" 353
режим "Освітлення основи" 352
Режим очистки 352
Режим перекриття 352
режим "Позаду" 352
режим "Різниця" 353
режим "Розсіяне світло" 352, 353
Режим розчинення 352
Режим "Світліший колір" 353
режим "Свічення" 353
режим "Тон" 353
режим "Швидка маска"
зміна непрозорості 281
параметри 280
режим "Яскраве світло" 353
ретушування
інструмент "Клонувальний штамп" 198
інструментом "Відновлювальний пензель" 198
інструментом "Точковий відновлювальний пензель" 198
рисування
від центру 367
група фігур на шарі 368
довільна фігура 369
контури, інструментом "Перо" 372, 374
криві з переходом у пряму лінію 375
про 366
фігури 367
фігури "бублик" або "колесо" 368
Рівномірна палітра кольорів 118
робоча площа опис 14
робоча площа за замовчуванням відновлення 14
робочий простір колірної моделі 145
робочі диски 57
робочі простори, колір 147
робочі середовища
вилучення меню 25
кольори меню 25
персоналізація 20
персоналізація меню 24
робочі шляхи
перетворення виділення на 390
про 366
створення 378, 379
розблокування фрагментів Див. фрагменти
Розділення тонів 100
роздільна здатність
бітових зображень 60
виведення на екран 63
визначення оптимальної 68
лініатура растру та 64
принтера 60
про 62
розмір документа та 67
розмір файлу та 63
роздільна здатність зображення 60
роздільна здатність монітора масштабування та 64
роздільна здатність принтерів 64
розмиття опис 119
розмір документа
перегляд 41
про 67
розмір зображення 62
розмір зображення, перегляд 41
розміри для друку, змінення 67, 501
розміри у пікселях
змінення роздільної здатності та 65
максимальні 64
нові канали 272
перегляд 63
розмір робочих дисків, перегляд 41
розмір файла сканування та 514
розмір файлу
необхідний для альфа-каналів 272
про 63
стеження 299
розморозити ділянки за допомогою фільтра "Пластика" 224
розподіл шари 295
розподілення фігури 386
розриви між словами, запобігання 437
Розробка комплекту програмного забезпечення XMP 481

розставлення переносів автоматичне 437
розстановка переносів
запобігання розривам 437
методи композиції та 438
параметри 437
розтушовка 263
Розширений вигляд палітри "Гістограма" Див. Палітра "Гістограма"
розширення імені файлу, налаштовування збереження 454
ролловери, інструменти для створення 522
рухомі поля. Дивіться CSS-шари
рядок стану про 41

С

світлі тони налаштування за допомогою рівнів 163
свічення, перегляд в палітрі "Гістограма" 154
серійні номери, успадковані Дивіться Успадковані серійні номери Photoshop
сигнал того, що колір є безпечним для web, у Покажчикові кольорів 122
сигнал того, що колір є безпечним для web, у Покажчику кольорів 123
символи масштаб 431
символи. Див.<Default Para Font> текст *Див. текст*
Система кольору FOCOLTONE 125
Система кольору Trumatch 126
системні вимоги 1
сітки 45
сітки, запис за допомогою фільтра "Пластика" 229
сканування
зображення 70
з правильною роздільною здатністю 66
про 69
прогнозування розміру файла для 514
скасування операцій 52
смарт-об'єкти
опис 318
створення 319
Смарт-об'єкти
експортування 320
заміна вмісту 320
перетворення на шар 320
редагування 319
створення дублікатів 319
Смарт-фільтри
видалення 322
визначення параметрів накладання 321
вимкнення масок 323
застосування 321
копіювання 321
маскування 322
опис 320
перевпорядкування 322
переміщення 321
приховування 321
редагування 321
створення дублікатів 322
спецефекти з фільтрами 397
спеціальні можливості Довідки 4
спеціальні символи в шрифтах OpenType 426
співвідношення розмірів 76
співставлення кольорів 180
спливаючі палітри налаштування списку елементів 340
Спливна палітра "Стилі інструментів" 33
спливні палітри
зміна показу 24
налаштування списку елементів 23, 49
про 23
сполучений кінцевий колір 351
сполучений колір 351
Справжній розмір;справжній розмір 36
Спрямований ефект освітлення 409
стандарти ISO 460
стандартне відхилення значень пікселів 155
стандартний режим екрана 34
стани історії
вертання до попереднього 54
вилучення 54
заміна 335
малювання знімком 57
параметри 54
статистика, перегляд в палітрі "Гістограма" Див. Палітра "Гістограма"
створення проміжні кадри анімації 563
Створити команду "Робочий контур" (для тексту) 442
стилі
градієнт 358
для перетворення файлів 458
застосування попередньо налаштованих 307
копіювання та вставлення 313
перетворення на шари 314
попередні налаштування 307
стилі Adobe PDF. Див. PDF-файли
стилі PDF опис;стилі 458
Стилі PDF створення 458
стилі інструментів
палітри 33
про 32
створення 33
Стилі фільтру "Ефекти освітлення"
Ліхтарик 411
П'ять джерел світла вгору 411
П'ять джерел світла вниз 411
Паралельне освітлення 411
Перетин 410
Перетин згори 410
Прожектор світла 411
Типовий 410
стилі шарів
вилучення 314
власні 308
контури 310
попередні налаштування 312
редагування 314
стилі тексту 413
стилі шару
масштабування ефектів 313
параметри для 308
показ та приховування 311
розгортання та згортання 311
стирання
закріплення точок у виділенні 251
історії для відновлення попереднього стану 52
опис 335
сегменти ласо 252
стиснення
PDF-файли 461
про 474
Стиснення CCITT 474
Стиснення Lemple-Zif-Welch (LZW) 474
Стиснення ZIP 474
стиснення із втратами формат JPEG та 474
Стиснення із кодуванням Run Length (RLE) 474

стиснення файлів. Див. стиснення
стовпчики, для точного розташування 44
Сторінки збільшеного розміру, стиль PDF 458
стояча поштова скринька 598
сценарії для автоматизації в програмі Photoshop;сценарії 641

Т

таблиці кольорів
  для перетворень індексованих кольорів 118
  для призначення прозорості кольорам 119
  зазначення кольорів за допомогою 119
  зазначення кольору тла за допомогою 119
  зазначення прозорості за допомогою 119
  запис та завантаження 120
  матовий колір 119
  налаштовування 119
  параметр "Абсолютне чорне тіло" 120
  параметр "Градації сірого" 120
  редагування кольорів у 119
  розмиття 119
  сортування 552
таблиці кольору параметр "Спектр" 120
табличні фрагменти 524
твінінг 586
текст
  виділення 420
  висяча пунктуація 436
  висячі розділові знаки 436
  відміна деформації 441
  встановлення атрибутів азійського шрифту OpenType 446
  Див. також Азійський шрифт, шрифти, форматування тексту, текстові шари 413
  додавання тіні до 442
  загнуті або прямі лапки;загнуті лапки 417
  заливка 423
  зміна розміру 415
  знайте та замінити 418
  межі виділення навколо 442
  на контурі 438
  опис 413
  орієнтація 420
  параметри азійського тексту 444
  перевірка орфографії 418
  підкреслення або перекреслення 423
  призначення мови 419
  растеризований 413
  редагування розстановки переносів 437
  робочий контур на 442
  розмір;розмір пункту Див. текст, форматування
  створення 414
  стиль 424
  текст абзацу 415
  трансформування 415
  фіксування 414
  форматування абзаців 432
  форматування за допомогою палітри Символ 421
  форматування символів 420, 431
текст, комбінації клавіш для;тип комбінації клавіш для 665
текст, редагування розстановка переносів 437
текст, форматування
  відсутні шрифти 426
  відхилення від базової лінії 431
  за допомогою палітри "Абзац" 433
  інтервал між абзацами 436
  інтервал між словами 435
  кернінг та трекінг 430
  комбінації клавіш для 666
  масштаб 431
  методи композиції 438
  усі великі або малі великі 424
  шрифти 425
  шрифти OpenType 426
текст, форматування, кернінг та трекінг 429
текст. Див. текст
текст абзацу. Див. текст
текст великими літерами Див. текст, форматування
текст на контурі 438
текстові шари
  відміна деформації 441
  згладжені 417
  зміна орієнтації 420
  про 413
  растеризація 420
  трансформування 413
текстові шари з відміною деформації 441
тексту обмежуючі рамки 415
текстури
  захист у штрихах 350
  копіювання між інструментами 350
  пензлів 347
  фільтр "Ефекти освітлення" 411
Текстурний канал 411
теплі фільтри 185
Типи ефектів освітлення
  Лампочка 409
  Прожектор 409, 410
  Спрямований 409, 410
типографські лапки 417
тіні
  налаштування за допомогою рівнів 163
  регулювання 174, 208
тло з ефектів фільтрів 397
тональні и колірні зміни
  автоматичне налаштування 187
  внесені в діалоговому вікні "Криві" 167
  опис 159
тональні та колірні зміни
  Див. також команди тональних та колірних змін 159
  збереження 160
точка закріплення; точки, закріплення 253
точки принтера 44
точковий текст Див. текст, форматування
трансформації
  вільна трансформація 218
  повторення 218
трансформація дублювання елемента під час 218
трансформування
  вибір об'єкта для 218
  встановлення та переміщення контрольної точки для 218
  застосування 218
  контрольна точка 219
  текст 415
  шари 294
трансформування об'єктів з меню "Правка";трансформування об'єктів 413
трансформування перспективи 193

трапецієподібне викривлення, виправлення 194
трекінг 430
трекінг Див. текст, форматування
тремтіння
в анімаціях 599
налаштування "Без тремтіння" 555
переглядач;тремтіння у переглядачі 549
прозорість, у палітрі "Оптимізувати" 551
тремтіння кольорів зсув до безпечних web-кольорів 553
трепінг налаштування накладання плашкових кольорів 520
трепінги кольору 512
трифарбові. Див. двофарбові зображення
тріадні кольори врахування керування кольором 136

У

уподобання
колір попередження про вихід з гами 162
показ прозорості 291
список недавно використовуваних файлів 73
Уподобання
відновлення типових налаштувань 50
Зовнішні модулі та робочі диски 58
модулі 51
Покажчик кольорів 126
Уподобання дисплея та курсору 274
Уподобання модулів та робочих дисків 51
усі великі, в тексті 424
успадкований серійний номер Photoshop;успадкований серійний номер Photoshop 51
установка шрифтів 1

Ф

файл read me 1
файли
параметри збереження 454
розширення імен 454
Файли 3D підтримувані формати 623
файли camera raw
автоматизована пакетна обробка 94
база даних для параметрів 105
баланс білого 97
бітова глибина 108
віньєтування 102
гістограма та значення RGB 96
допоміжні файли XMP 105
елементи керування виглядом 92
елементи керування налаштуванням тону 99
елементи керування переглядом 92
запис в інші формати файлів 95
запис та поновлення налаштувань 104
змінення роздільної здатності 108
зниження шуму 103
кадрування та випрямлення зображень 103
кеш у Bridge 90, 93
копіювання та вставка параметрів у Bridge 106
корекція відтінку 101
налаштування профілів 101
не нейтральні кольори 101
опис 89
параметри експорту 107
параметр колірного профілю та бітової глибини 108
підвищення різкості 103
роздільна здатність друку 108
хроматична аберація 102
файли camera raw files пікселі 108
Файли DICOM
анонімізація 612
анотування 611
відкриття 611
відображення перекриття 612
експорт у форматі JPEG 612
Імпортування кадрів як шарів 612
масштабування 612
налаштування контрасту та яскравості 612
налаштування параметрів 611
панорамування 612
перегляд заголовків 611
перегляд метаданих 613
сценарії 611
управління вікнами 612
Файли EPS
JPEG-кодування 469
збереження 468
збереження в форматі DCS 469
про 475
Файли фотодиску 75
файловий формат GIF
параметри оптимізації 548
параметри оптимізації для web 548
Файловий формат для зображень з тегами (Tagged-Image File Format (TIFF)). Див. Формат TIFF
файлові формати web
GIF і PNG-8 548
JPEG 547
файл формату DCS опис 276, 475
Фарби CMYK. Див. фарби тріадних кольорів
фарби для друку, густина 519
фарби тріадних кольорів
імітація суцільності 518
опис 517
фігури
вибір довільних фігур 369
група фігур на шарі 368
довільне рисування 369
додавання до;фігури 368
збереження довільної фігури 369
колесо 368
малювання, інструментом "Перо" 372
растрування 369
редагування 370
рисування 367
розподілення 386
Фільтр "Sumi-e" 400
Фільтр "Акварель" 398
Фільтр "Аплікація" 398
Фільтр "Брижі" 400
Фільтр "Видавлювання" 404
Фільтр "Виділені краї" 400
Фільтр "Виділення країв" 404
Фільтр вилучення 269, 270
Фільтр "Вилучення дрібних деталей" 405
Фільтр "Відблиски" 402
Фільтр "Вітер" 404
Фільтр "Вітраж" 405
Фільтр "Власний" 405
Фільтр "Воронка" 401
Фільтр "Вугілля" 403
Фільтр "Гіпс" 403
Фільтр "Губка" 398

Фільтр "Двостороннє розмиття" 400
Фільтр "Дисторсія" 400
Фільтр "Дифузія" 404
Фільтр "Додати шум" 401
Фільтр "Ефекти освітлення"
додавання 411
про 402, 409
створення стилів 411
текстури у 411
Фільтр збільшення різкості 212
Фільтр "Зернистість" 404
Фільтр "Зигзаг" 401
Фільтр "Зсув" 400, 405
фільтри
Аплікація 398
Відео 405
Візуалізація 402
дисторсія 406
Дисторсія 400
для 16-бітових зображень 393
для 8-бітових зображень 393
Ескіз 403
Ефекти освітлення 409
застосування 394, 396
застосування з галереї фільтрів 394
Інші 405
Кольорові олівці 398
кумулятивне застосування 394
Лінзове розмиття 399
Мала зернистість 398
Масляний живопис 398
Неоновий колір 398
Оформлення 401
Параметр "Огортання" 406
Параметр "Повторити пікселі краю" 406
перегляд 394, 396
покращення результату за допомогою 397
Різкість 402
Розмиття 398
Розмиття за малої глибини різкості 217
створення спецефектів за допомогою 397
створення тла за допомогою 397
Стилізація 404
Сухий пензель 398
Фреска 398
Художні 398
Цифрова мітка 405, 484
Штрихи 400
Шум 401
Фільтри Digimarc
вимірювач сили сигналу для 486
Параметр "Стійкість водяного знаку" 486
перед тим, як додати 484, 485
про 484
читання водяного знаку 484
Фільтри "Візуалізація" 402
фільтри "Оформлення" 401
Фільтри "Розмиття" та "Розмиття +" 399
Фільтри стилізації 404
Фільтри текстури 404
Фільтри "Штрихи" 400
Фільтри шуму 401
Фільтр "Кольори NTSC" 405
Фільтр "Кольорова латка" 405
Фільтр "Кольоровий півтон" 401
Фільтр "Кольорові олівці" 398
фільтр "Контурна різкість" про 212, 213
Фільтр "Контурна різкість" вибіркова різкість 215, 403
Фільтр контурної різкості після змінення роздільної здатності 66
Фільтр "Контурування" 404
Фільтр "Кракелюри" 404
Фільтр "Крейда і вугілля" 403
Фільтр "Кристалізувати" 402
Фільтр "Ксерокопія" 403
Фільтр "Лінзове розмиття" 399
Фільтр лінзової корекції 209
Фільтр "Максимум" 216
Фільтр "Максимум та Мінімум" 405
Фільтр "Мала зернистість" 398
Фільтр "Малювання на звороті" 398, 406
фільтр-маски
вилучення 323
вимкнення 323
додавання 323
опис 322
Фільтр "Масляний живопис" 398
Фільтр "Медіана" 216, 401
Фільтр "Меццо-тінто" 402
Фільтр "Мозаїка" 402
Фільтр "Мозаїчні фрагменти" 404
Фільтр "Мокрий папір" 404
Фільтр "Нахил" 401
Фільтр "Неоновий колір" 398
Фільтр "Низький рельєф" 403
Фільтр "Обведення" 400
Фільтр "Обведення спреєм" 400
Фільтр "Океанські хвилі" 400
Фільтр "Окреслені краї" 398
Фільтр "Олівець Конте" 403, 406
Фільтр "Пастель" 398, 406
Фільтр "Перехресне штрихування" 400
Фільтр "Пил та подряпини" 401
Фільтр "Півтоновий візерунок" 403
фільтр "Пластика"
використання параметрів маски 227
викривлення зображень за допомогою 225
деформація зображення 224
заморожування та розморожування ділянок 226
запис сіток за допомогою 229
застосування сіток за допомогою 229
інвертування заморожених областей з допомогою 226
налаштування параметрів інструмента 225
переміщення пікселів праворуч за допомогою 225
показ задників за допомогою 229
про 224
реконструкція 227
Фільтр "Полярні координати" 400
Фільтр "Похилі штрихи" 400
Фільтр "Поштовий папір" 403
Фільтр "Пуантилізм" 402
Фільтр "Радіальне розмиття" 399
Фільтр "Рвані краї" 404
Фільтр "Рельєф" 404
Фільтр "Ретикуляція" 403
Фільтр "Різкість" 402
Фільтр "Різкість +" 402
Фільтр "Різкість на краях" 403
Фільтр "Розбиття" 404
Фільтр "Розбризкування" 400
Фільтр "Розмиття в русі" 399
Фільтр "Розмиття за Гаусом" 399
Фільтр "Розмиття за зразком" 399
Фільтр "Розмиття за малої глибини різкості" 217
Фільтр "Розмиття за рамкою" 399

Фільтр "Розсіяне світіння" 400
Фільтр "Розтушовка гумкою" 398
Фільтр "Розумна різкість" 212
Фільтр "Розумне розмиття" 399
Фільтр "Світіння країв" 404
Фільтр "Скло" 400, 406
Фільтр "Соляризація" 404
Фільтр "Стискання" 400
Фільтр "Сухий пензель" 398
Фільтр "Сферизація" 401
Фільтр "Текстуризатор" 405, 406
Фільтр "Темні мазки" 400
Фільтр "Туш" 403
Фільтр "Усереднене розмиття" 399
Фільтр "Усунення плямистості" 401
Фільтр "Усунення черезрядковості" 405
Фільтр "Фацет" 402
Фільтр "Фрагмент" 402
Фільтр "Фреска" 398
Фільтр "Хвиля" 401
Фільтр "Хмари" 402
фільтр "Хмари з накладанням" 402
Фільтр "Хром" 403
Фільтр "Целофанова упаковка" 398
Фільтр "Шпатель" 398
Фільтр "Штамп" 403
фон стилі шарів та 307, 308
фони
  перетворення 289
  стирання;стирання 337
фоновий колір
  web-сторінки 559
  заливка виділення 360
фонові зображення 559
Формат Cineon
  збереження в 470
  про 477
Формат EPS збереження файлів в 468
Формат Filmstrip 477
Формат IFF про 477
формат JP2. Див. формат JPEG 2000
Формат JPEG
  визначення якості зображення 466
  збереження файлів в 466, 467
  параметри оптимізації 547
  про 477
  стиснення 474
Формат JPEG 2000
  альфа-канали 473
  визначення області, що становить інтерес, в 473
  додатковий модуль 471
  збереження в 471
  Параметр "Збільшення мініатюри" 473
  Параметр "Прогресивний" 473
  Параметр "Розмір сегмента" 472
  Параметр "Сумісність" 472
  Параметр "Формат метаданих" 472
  Параметр "Хвильовий фільтр" 472
  про 471, 478
формат JPF. Див. формат JPEG 2000
Формат OpenEXR 478
Формат Photoshop 475
Формат Photoshop 2.0, відкриття файлів в 475
Формат Photoshop EPS. Див. EPS-файли
Формат Photoshop PDF;Файли PDF Photoshop PDF 479
Формат Photoshop Raw
  збереження в 470
  про 476
Формат Pixar 479
Формат PNG збереження файлів в 467
формат PNG-24 параметри оптимізації 555
формат PNG-8 параметри оптимізації 548
Формат PSD 475
Формат Radiance 480
Формат Scitex 480
формат SWF про 556
Формат Targa 480
Формат TIFF
  збереження файлів в 465
  про
Формат WBMP 481
Формат великих документів (PSB)
  збереження у 455
  про 478
формати
  для відео 562
  для послідовностей зображень 562
формати стиснення без втрат
  CCITT 474
  LZW 474
  RLE 474
  ZIP 474
формати файлів
  анімація та фільми 477
  Див. також стиснення, діалогове вікно "Зберегти для вебу", *окремі назви форматів*
  для попереднього перегляду, що не підтримується 476
  підтримка шляхів 379
  про 452, 474
Формат переносних документів (PDF) про 479
Формат переносних растрових зображень Portable Bit Map 480
форматування тексту
  Roman або звичайний 424
  Див. також шрифти, стилі символів, стилі абзаців 424
Формат файла DCS для зображень із плашковими каналами 512
Формат файлів BMP про 477
Формат файлів DICOM про 477
Формат файлів GIF
  Параметр "Звичайний" для 468
  Параметр "По точкам" для 468
  про 477
Формат файлів PCX 478
Формат файлів PICT
  про 479
  Файли "Ресурс PICT" 479
Формат файлів PNG
  параметри для 467
  Параметри "По точкам" 467
  про 480
Формат файлу BMP збереження в 470
Формат файлу DCS
  DCS 1,0 469
  DCS 2.0 469
Формат файлу EPS
  JPEG-кодування 469
  двійкове кодування 469
фотогалереї використання маркерів у 537, 538
фотогалерея
  створення 534
  стилі 536
фотокадр створення 193
фрагменти
  виділення 527

видозміна 530
вилучення 530
вирівнювання 530
додавання посилань до 532
жетони у 527
заблокування 531
зазначення повідомлень браузера у параметрах експорту 532
зміна порядку накладання 530
зміна розміру 528
колір тла 531
кольори 526
копіювання 529
користувацький тип;фрагменти 524
лінії меж 526
лінії поділу 527
межі 527
нумерація 527
параметри експорту 531
перегляд 526
перейменування 531
переміщення 528
перетворення 526
перетворення автофрагментів на користувацькі 526
прив'язування до 528
про 524
роботи з "Зберегти для Web" 544
розблокування 531
сполучання 529
створення дублікатів 529
створення з напрямних 525
створення з шарів 525
створення інструментом "Фрагмент" 525
тип "Без зображення" 531
тип "Зображення" 531
типи 524
типи;фрагменти 524
фрагменти на базі шару, створення 526
функціональні клавіші 675

Х

холодні фільтри 185
Художні фільтри 398

Ц

Центр Adobe Design Center 9
циклічне відтворення, в анімаціях 589
цифрова кольоропроба
опис 139
у Photoshop, Illustrator і InDesign 139
цифрові кольоропроби 161
цільові значення, встановлення за допомогою рівнів та кривих 176

Ч

часова смуга перегляд відео та анімації 597
часова шкала навігація 565
частота растру
запис параметрів для 511
сканування та 513
червоні очі, вилучення 198
чернетка, причини 60
чорно-білі зображення, створення;чорно-біле, перетворення на 191
чотирифарбові. Див. двофарбові зображення
чутливість країв, інструмент "Ласо" 253

Ш

шаблони, використання в інших програмних продуктах Adobe 648
шари
автоматичне вирівнювання 295, 331
автоматичне накладання 297
вибиття 302
виділення 291, 292
вилучення 299
вилучення ефектів 313
вилучення уривку 579
вирівнювання 294
від'єднання масок 329
відбір 291
відсічні маски і 330
в обчисленнях каналів 285
групування 292
діапазон накладання та 305
дублювання 290
експорт 299
експорт у файли 474
завантаження меж як виділення 330
заливка 360
заливка нейтральним кольором 302
замикання 297
застосування масок для виділення непрозорих ділянок 330
застосування попередньо налаштованих стилів 307
збереження 453
зв'язування 293
зведення 301
зведення з кадрів анімації 600
зміна ефектів 310
зміна порядку в стосі 293
колірне кодування 298
копіювання та вставлення стилів 313
коригувальні шари, опис 314
маски 325
масштабування ефектів 313
мініатюри 288
непрозорість 301
новий документ з 290
об'єднання 300
обведення 360
перегляд 290
перегляд груп 291
перейменування 298
переміщення 294
переміщення;порядок у стосі 293
перетворення на CSS-шари 545
перетворення стилів 314
поворот 297
показ країв 294
показ та приховування 290
прозорість малювання 352
растеризування 299
редагування векторних масок 327
розподіл 295
створення векторних масок 327
створення нового 289
створення фрагментів з 525
уніфікація 584
фон 289
Шари Див. також текстові шари 413
шари заливки
об'єднання 317
опис 314
редагування 316
створення 316
шари кольорової заливки 316
шари фігур 366
шар-маски
вимкнення та ввімкнення 328
відкидання 330

завантаження як виділення 330
коригувальні шари як 315
показ 328
показ каналу 328
редагування 327
Швидкі напрямні 45
швидкість відтворення дії 630
ширина дробових символів 431
Ширина ласо 253
шістнадцяткові колірні значення 124
шкала вимірювання
налаштування 616
створення передналаштувань 616
шляхи
вибір 378, 381
вилучення 379
відкриті 380
залив 390
замкнуті 380
запис 379
з меж виділення 390
керування 379
копіювання 385
налаштування 384
обведення 392
перейменування 379
перекриття 384
переміщення 384
про 380
редагування 384
рисування від руки 376
розподілення 386
створення нових 378
шрифти
OpenType 426
відсутні 426
гарнітури 424
попередній перегляд 425
Шрифти Multiple Master 425
шрифти OpenType
попередній перегляд 425
про 426
Шрифти TrueType 425
шрифти Type 1 425
штрихування межі виділення 261
шум
градієнти із шумом 359
на зображеннях camera raw 103
у пензлях 350
шум зображення
зниження 208
про 211
шум на зображеннях, визначено 103
шумове змішування 551

Щ

щільна оптимізація
маски і 545
про 545

Я

Якість друку, стилі PDF 459
яскравість
вирівнювання 190
налаштування у Illustrator 16
у колірній моделі HSB 111