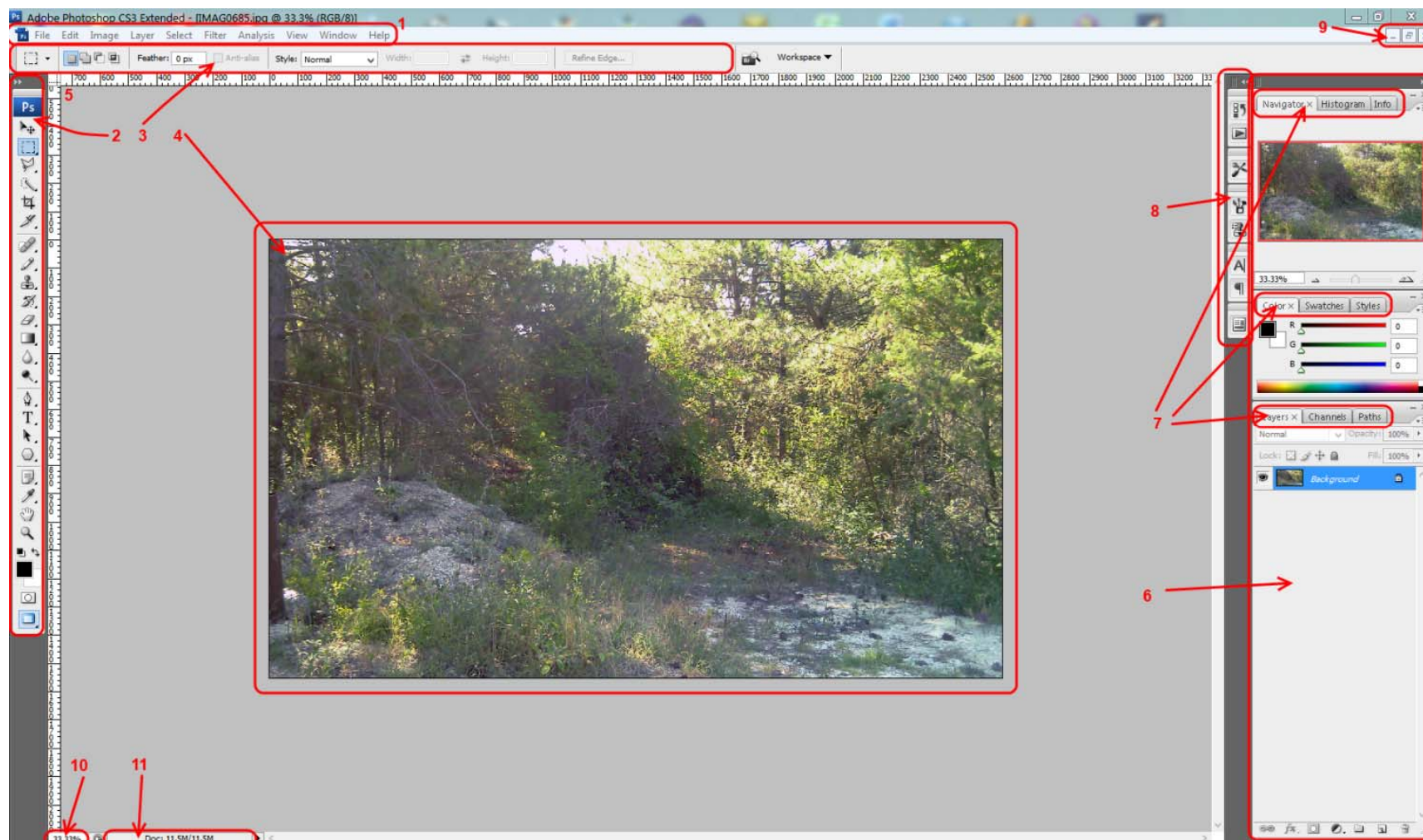


Основное коно Adobe Photoshop CS3 Extended (часть 1)



1. Панель меню. Содержит меню со всеми командами (функциями) Adobe Photoshop.

2. Панель инструментов. Здесь содержатся все инструменты программы, для работы с точечными изображениями.

3. Панель свойств выбранного инструмента. Позволяет настроить поведение инструмента при работе с изображением.

4. Полотно открытого изображения. Вносите изменения здесь. Не забудьте сохранить изменения.

5. Линейки. Позволяют отмерять области нужного размера в пикселях.

6. Панель модальных окон. Модальные окна

облегчают работу с изображением, предлагая такие функции как: наглядное отображение слоёв, тонкий подбор цвета, координаты указателя на полотне, и т.д.

7. Панель переключения модальных окно в группе. (В виде вкладок)

8. Панель вызова расширенных свойств, для некоторых инструментов.

9. Управление текущим файлом, в пределах окна Photoshop: Свернуть, Развернуть/Восстановить, Закрыть

10. Текущий масштаб изображения.

11. Текущий размер изображения в Байтах или Килобайтах, или Мегабайтах (зависит от величины размера)

Панель инструментов Adobe Photoshop CS3 Extended (часть 2) (см. ч.1 п.2)

Для переключения между вариантами инструмента, нажмите ЛКМ на значке инструмента.

Для указания цели инструменту, щёлкните по целевой области ЛКМ, с зажатой клавишей ALT.

1) Move Tool – инструмент предназначенный для перемещения выделенного в данный момент слоя относительно остальных слоёв (см. слои)

2) Rectangular Marquee Tool – Набор инструментов для выделения областей изображения. **Elliptical Marquee Tool** – позволяет выделять овальную область, а **Single Row** и **Single Col Marquee Tool** – позволяют выделить горизонтальную или вертикальную часть изображения по всей ширине или высоте.

3) Lasso Tool – позволяет выделять области произвольной формы на изображении. **Polygonal LT** – позволяет выделять области произвольной многоугольной формы. **Magnetic LT** – позволяет выделять произвольную область изображения по контрастному краю, примагнитиваясь к любой контрастирующей линии на картинке.

4) Quick Selection Tool – является развитием старого инструмента: **Magic Wand**. Оба инструмента служат для автоматического выделения любой произвольной области на изображении, имеющей контрастные края. **Magic Wand** отличается крайней скрупулёзностью, выделяя только максимально близкие по цвету части объекта на изображении, в то время как **Quick Selection Tool** – имеет настраиваемую чувствительность.

5) Crop Tool – позволяет выделить нужную часть изображения, и обрезать картинку по выделению.

6) Slice Tool – позволяет наметить на изображении «линии разреза». Используя эти линии, вы сможете разрезать изображения на необходимые вам прямоугольные участки, при сохранении. **Slice Selection Tool** – позволяет выделять, удалять и редактировать «линии разреза», созданный основным инструментом.

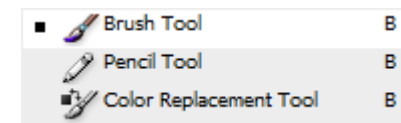
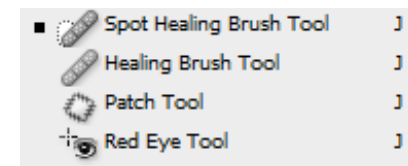
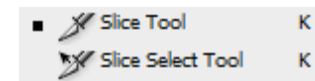
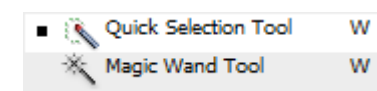
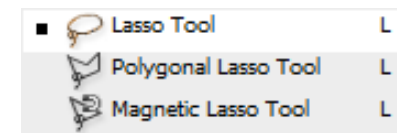
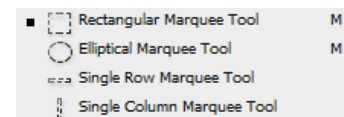
7) Spot Healing Brush – Цифровой пластырь. Используется для «вылечивания» изображения, то есть интуитивной корректировки проблемной областей фотографии. Является кистью. **Healing Brush Tool** – похож на предшественника, но использует не произвольный участок изображения, для подбора «лечения», а указанный вами или шаблон. **Patch** – дословно «Заплата». Позволяет клонировать ограниченную область, в другую часть холста, используя её как заплатку. **Red**

Eye Tool – инструмент для автоматической коррекции «эффекта красных глаз», возникающего при фотографировании на «мыльницы», и некоторые дешёвые цифровые фотоаппараты.

8) Brush Tool – Простая кисть. Позволяет рисовать произвольные линии на поверхности холста указанным цветом. В Photoshop, кисть по умолчанию имеет круглую форму, и «пушистые» края. Используя свойства инструмента, вы можете выбрать форму, диаметр, и цвет кисти. **Pencil Tool** – дословно «Карандаш». На подобии кисти позволяет рисовать произвольные линии. Всегда имеет размер 1 пиксел, поэтому не имеет настроек формы, и типа кисти. **Color Replacement Tool** – Продвинутая кисть, позволяющая «заменять цвет», то есть при рисовании по поверхности изображения будет заменять цвет под кистью на цвет, указанный инструменту, оставляя нетронутыми другие части цвета. Идеально при умном тонировании, например при смене цветового тона

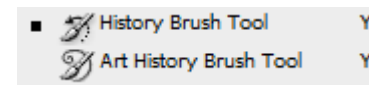
затенённой части фото.

9) Clone Stamp Tool – Особая клонирующая кисть. Именно с помощью него убираются все мелкие дефекты с фотографий. При использовании

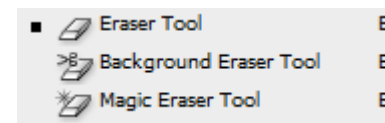


клонировать участок изображения с указанной точки, передвигаясь с кистью. **Pattern Stamp Tool** – Другая разновидность этой кисти, наносящая на поверхность вашего изображения “pattern” = «шаблон», как правило, это текстурного типа орнамент или узор.

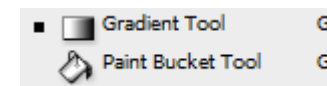
10) History Brush Tool – дословно «Кисть истории». Представляет из себя инструмент, сочетающий популярную функцию «Отменить последнее действие», и свойства инструмента «Кисть». Проще говоря, позволяет локально отменить внесённые вами изменения в изображение. **Art History Brush Tool** – «Художественная кисть истории» Инструмент, не только локально отменяющий ваши изменения, но накладывающий на восстановленные области различные художественные эффекты



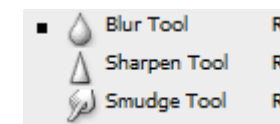
11) Eraser Tool – дословно «Ластик». Имитирует применение ластика к вашему изображению. Стирает изображение под кистью до цвета фона. **Background Eraser Tool** – стирает изображение вместе с цветом фона. Как правило, образует прозрачные дырки в изображении, или слое. **Magic Eraser Tool** – Является комбинацией **Background Eraser Tool** и **Magic Wand Tool**. То есть этот инструмент стирает изображение и фон, не только под кистью, но и всей прилегающей, сходной по цвету, области.



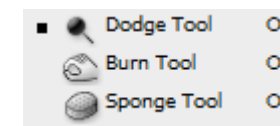
12) Gradient Tool – Позволяет залить выбранную область изображения, или всё изображение целиком, указанным в свойствах инструмента цветовым градиентом. «Градиент» - особая заливка содержащая от переход(ы) от 2х до 100 цветов. **Paint Bucket Tool** - инструмент, позволяющий залить выбранную область или всё изображение указным цветом.



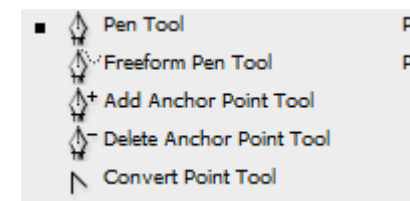
13) Blur Tool – Инструмент «Размытие». Позволяет локально «размыть» (уменьшить резкость) изображение под кистью. **Sharpen Tool** – Инструмент «Резкость» является противоположностью инструменту «Размытие», т.е. позволяет локально увеличивать резкость изображения. **Smudge Tool** – Инструмент «Размазывание», не путать с «Размытием». Этот инструмент имитирует размазывание пальцем мокрого рисунка, как будто ваше полотно является сырым, ещё не просохшим рисунком.



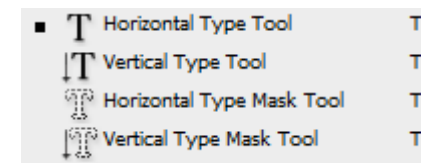
14) Dodge Tool – инструмент «Высветление», или «Отбеливание». Позволяет плавно высветлять область под кистью. **Burn Tool** – инструмент «Выжигание», позволяет плавно затемнять область под кистью. **Sponge Tool** – инструмент «Губка», плавно смешивает цвета, а затем стремится к обесцвечиванию. Имитирует применение мокрой губки к высохшему рисунку.



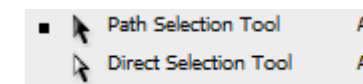
15) Pen Tool – дословно «Перо», позволяет рисовать векторные линии на холсте. При использовании автоматически создаёт для себя новый слой. Используется для вычерчивания векторных фигур на поверхности холста. **Freedom Pen Tool** – дословно «Свободное Перо» - позволяет создавать векторные линии произвольной формы. **Add Anchor Point Tool** и **Delete Anchor Point Tool** – Позволяют добавлять и удалять точки изгиба на векторные кривые. **Convert Point Tool** – позволяет преобразовывать точки изгиба векторных кривых между дугообразными, управляемыми, и остроугольными. Фигуры образованные инструментом «перо», заливаются основным цветом.



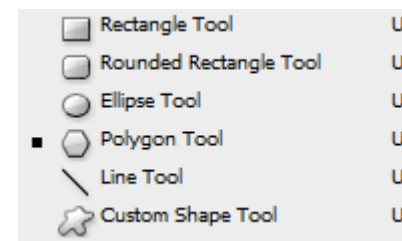
16) Horizontal Type Tool – инструмент «Горизонтальный текст», позволяет создавать текстовые надписи на поверхности изображения. При использовании создаёт для себя новый слой. Имеет множество настроек, разделённых на свойства инструмента, и специальную панель. **Vertical Type Tool** – аналог предыдущего инструмента, но позволяет писать текст вертикально (буква под буквой). **Horizontal Type Mask Tool** и **Vertical Type Mask Tool** – работают аналогично предыдущим инструментам, но вместо создания слоя с залитыми цветом буквами, создают области выделения, повторяющими форму набранных вами букв.



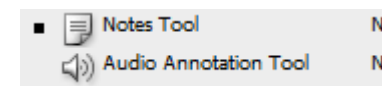
17) Path Selection Tool – Позволяет выбирать\выделять векторные фигуры и линии на холсте. **Direct Selection Tool** – позволяет выбрывать\выделять точки на векторных кривых на вашем холсте. Является группой вспомогательных инструментов, к векторным инструментам «Перо» и «Фигуры».



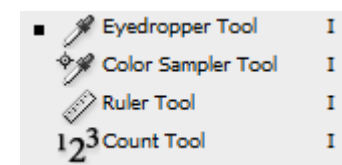
18) Rectangle Tool, Rounded Rectangle Tool, Ellipse Tool, Polygon Tool, Line Tool, Custom Shape Tool – набор векторных инструментов «Фигуры». Позволяет рисовать соответствующие фигуры на поверхности вашего холста. Каждый раз создают для себя новый, векторный слой. **Rectangle** – «Прямоугольник». **Rounded Rectangle** – Прямоугольник со скруглёнными углами. В Photoshop, радиус скругления зависит от размера прямоугольника. **Ellipse** – Эллипс. Позволяет также создавать круги, с зажатой клавишей Shift. **Polygon** – многоугольник. Позволяет создавать многоугольник, с произвольным количеством углов. **Line** – линия. Позволяет рисовать векторные линии, без заполнения. **Custom Shape Tool** – Своя форма. Позволяет создать фигуру определённой формы, используя встроенные в Photoshop шаблоны фигур. Если вам нужна своя векторная фигура произвольной формы, используйте инструменты «Перо».



19) Notes Tool – Позволяет прикрепить к выбранной точке изображения текстовые «аннотации» или «заметки». **Audio Annotation Tool** – позволяет прикрепить к заданной точке изображение звуковую аннотацию, например запись вашего голоса. Их сможет прочесть\прослушать другой художник или пользователь, но только в том случае если изображение будет сохранено в формат PSD, и открыто с помощью Adobe Photoshop.



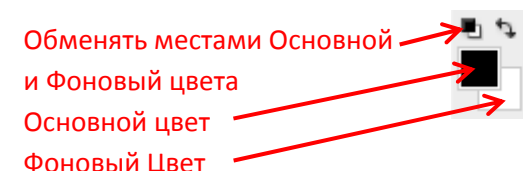
20) Eyedropper Tool – Инструмент «пипетка», позволяет взять в качестве основного цвета, цвет любой точки вашего изображения. **Color Sampler Tool** – позволяет сравнить цвета 4х выбранных точек в виде цветовых кодов. Для использования этого инструмента обязательно включение модального окна «Info». **Ruler Tool** – «Линейка» позволяет измерить расстояние между двумя произвольными точками на холсте в пикселах, и уклон относительно оси X в градусах. Для использования этого инструмента обязательно включение модального окна «Info». **Count Tool** - инструмент «Счётчик», позволяет пересчитать интересующие вас детали на холсте. Эти инструментом вы может нанести на холст, произвольное количество точек, автоматически снабжаемых порядковыми номерами.



21) Hand Tool – дословно «Рука». Позволяет прокручивать увеличенное изображение по осям X и Y, «схватившись», за любую точку на его поверхности.

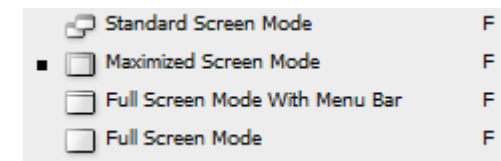
22) Zoom Tool – инструмент «Лупа», позволяет увеличивать и уменьшать изображение между масштабами 0,476% и 3200% (Adobe Photoshop CS3 Extended)

23) Индикатор цветов «Основной» и «Фоновый» - с помощью этого индикаторы вы можете увидеть и изменить 2 цвета: Основной и Фоновый. **Основной** – это цвет для всех красящих инструментов типа «Кисти», а так же цвет заливки, для инструмента «Заливка», и цвет заполнения для всех векторных фигур. **Фоновый** – это цвет для инструментов, взаимодействующих с фоном, таких как наборы инструментов «Выделение», и «Ластики».



24) Edit in Quick Mask Mode / Edit in Normal Mode – позволяет переключиться в режим «Экспресс-Маски» - т.е. все ваши действия будут восприниматься как действия с маской; Т.е. любые изменения, после перехода в обычный режим превратятся в контуры выделения. Это механизм удобен для создания контуров по сложным формам, с использованием «рисующих» инструментов.

25) Переключатель режимов интерфейса Adobe Photoshop. Standard Screen Mode – в этом режиме каждое из открытых изображений отображается в своём MDI-окне (дочернем окне). Режим идеален при работе сразу с несколькими изображениями, лежащим в разных файлах. **Maximized Screen Mode** – В этом режиме всё рабочее пространство занимает холст одного изображения. Все панели «вдавливаются» в края экрана, но остаются видимыми. Окно может по прежнему занимать указанную вами часть экрана, или весь экран. **Full Screen Mode with Menu Bar** – В этом режиме всё рабочее пространство занимает холст одного изображения, скрывается заголовок окна Photoshop, а само окно автоматически разворачивается на весь экран. Остальные панели остаются видимыми. **Full Screen Mode** – Режим только для экспертов! В этом режиме всё рабочее пространство занимает холст одного изображения, скрывается заголовок окна Photoshop, панель меню программы, ваша панель задач, с кнопкой «Пуск», и все панели кроме панели инструментов, и панели свойств инструмента.



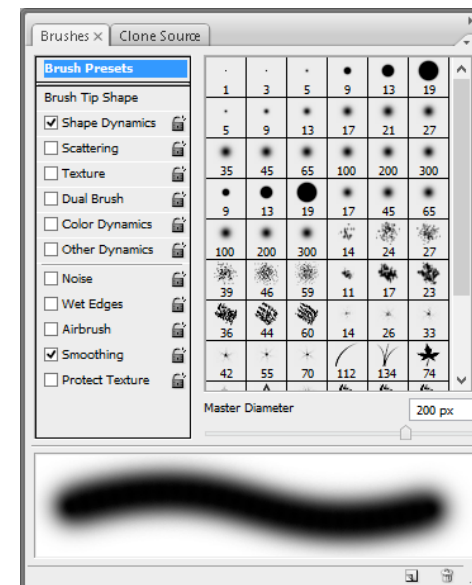
Панель свойств инструментов Adobe Photoshop CS3 Extended (часть 3) (см. ч.1 п.3)

Панель свойств изменяется вместе с выбранным вами инструментом. С помощью неё можно вносить изменения в поведение инструмента, или обрабатываемой им области. У некоторых инструментов, таких как «Кисть» или «Текст», часть свойств хранится в отдельной доп. панели.

- 1)  Это панель свойств кисти.

Она является наиболее часто встречающейся. Она появляется когда вы работаете со следующими инструментами: **Quick Selection Tool (ч.2 п.4)**, набор из 2х инструментов **Healing Brush (ч.2 п.7)**, наборы инструментов **Brush Tool (ч.2 п.8)**, **Clone Stamp Tool (ч.2 п.9)**, **Eraser Tool (ч.2 п.11)**, **History Brush Tool (ч.2 п.10)**, все инструменты группы **Blur, Sharpen, Smudge Tools (ч.2 п.13)**, и **Dodge, Burn, Sponge Tools (ч.2 п.14)**. У всех этих инструментов есть одно общее, и очень важное свойство – это свойство «Кисть» (“Brush”), оно определяет диаметр кисти (в пикселах), жёсткость кисти (степе «распушённости»), и форму кисти (да, да в Adobe Photoshop огромное количество самых различных форм кистей.) Второе свойство – «Режим» (“Mode”) имеет важную роль при работе с «красящими» кистями. Так как от его состояние влияет на то, насколько применяемая «Краска», будет вытеснять оригинальное изображение под кистью. Свойство «Прозрачность» (“Opacity”) – есть только у «красящих» кистей, и влияет на прозрачность наносимой кистью «краски». Свойство «Поточность» (“Flow”) – регулирует скорость «стекания» «краски», с кисти на полотно. Т.е. если у вас Flow = 50%, и выбудете быстро водить кистью по полотну, то линии будут более прозрачными, если будете вести кисть медленно по поверхности полотна, то получите более насыщенные линии. У большинства перечисленных в начале абзаца инструментов, есть ряд своих свойств, заменяющих Opacity и Flow, но их описание в данный момент будет иметь не много смысла.

[Этот раздел будет дополнен в будущем]



Панель дополнительных свойств кистей

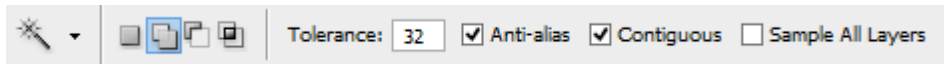
- 2)  Это панель свойств инструмента **Move Tool (ч.2 п.1)**

Здесь есть 4 параметра: **Auto Select** – если включён, добавляет к активному выделению все видимые слои, на которые вы кликаете. **Group/Layer** – Позволяет указать двигать Группу слоёв (Group), или Один активный слой (Layer). **Show Transformation Controls** – Активирует включение специальных «якорей» (“Free Transform”), которые позволяют не только свободно передвигать выбранный слой по поверхности полотна, но и свободно его (слой) вращать и искажать. **Alignment Tools** (набор из 13 пиктограмм) – позволяет автоматически выравнивать относительно друг друга, 2 и более выделенных слоёв.

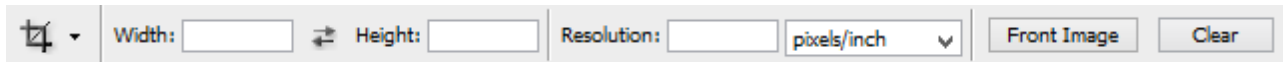
- 3)  Это панель свойств инструментов выделения. Она активна

для группы инструментов **Rectangular, Elliptical, Horizontal and Vertical Marquee Tool (ч.2 п.2)**, и группы инструментов **Polygonal, Magnetic, Regular Lasso Tool (ч.2 п.3)**. У этих инструментов 3 свойства: Режим добавления к выделению – **New Selection** - в этом режиме, когда вы начнёте выделять новую область предыдущее выделение будет убрано. **Add To Selection** - в этом режиме вновь выделенная область будет добавлена к ранее выделенной. **Subtract from Selection** – в этом режиме вновь выбранная область будет исключена из ранее выделенной. **Intersect Selection** – в этом режиме будет оставлена только пресекающаяся часть между предыдущим и текущим выделениями. **Feather** (Облегчение) – это свойство влияет только на инструменты использующие

угловатые формы при выделении, типа Polygonal или Rectangular Selection Tool, и позволяет задать радиус скругления углов в выделенной области. **Style** – может принимать 3 состояния: **Normal** – в этом режиме вы свободно регулирует размер и соотношение сторон выделяемой области. **Fixed Ratio** – в этом режиме вы можете задать соотношения размеров сторон, чтобы сохранять пропорции выделяемой области при создании оной. **Fixed Size** - в этом режиме вы можете задать размеры выделяемой области в пикселах, и с помощью инструмента просто «положить» её на нужную часть холста.



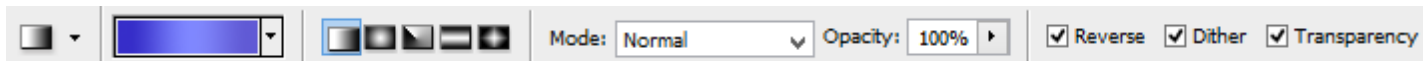
- 4) Это свойства инструмента **Magic Wand (ч.2 п.4)**. Часть её свойств полностью совпадает со свойствами других «выделяющих» инструментов, но есть и свои: **Tolerance** (Погрешность) – позволяет задать степень чувствительности Магической палочки при работе с областям со сходным тоном цвета, чем больше это значение, тем большую разницу цветов инструмент считает одной областью. **Anti-alias** – заставляет инструмент считать размытие контрастных краёв Антилизингом, частью целевой области. **Contiguous** – заставляет инструмент анализировать прилегающие области, т.е. так же влияет на чувствительность инструмента, но более глобально. **Sample All Layers** – заставляет инструмент игнорировать существующие слои и работать с холстом, как с единственным слоем.



- 5) Это панель свойств инструмента **Crop Tool (ч.2 п.5)**. Все её свойства нацелены на одно: На создание точно выделенной прямоугольной области. **Width - Ширина, Height – Высота, Resolution – разрешение** (в точках/дюйм) С помощью пары Width и Height или Resolution вы может точно задать размер области выделения, а соответственно и линию обрезки.



- 6) Это панель свойств второго из инструментов группы Slice Tool, инструмента **Slice Select Tool (ч.2 п.6)**. Как видите, втора я группа свойств, сходна со свойствами инструмента **Move Tool**, но первая группа отличается. При условии, что указанные вами области и линии разреза пересекаются, группа функций **Bring to front, Bring Forward, Send backward, Send to back** (набор кнопок со «стопочками листков») позволяет задать как выбранная область разреза должна пресекать, или уступать другим областям. **Promote** позволяет автоматически создать Область разреза в неактивной, выбранной части холста. **Divide** – Позволяет поровну разделить холст на равные в процентном соотношении и пикселах области разреза.

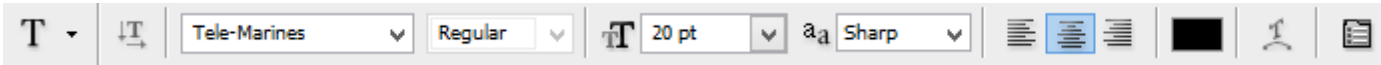


- 7) Это панель свойств инструмента **Gradient Tool (ч.2 п.12)**. Её свойства отличаются только в первой части. Поскольку это, по сути, заливка, то **первый параметр, в виде градиентной полосы**, позволяет вам создать нужный градиент, или выбрать один из существующих. **Вторая группа свойств (5 кнопочек с пиктограммами градиентов)**, позволяет задать, как градиент будет накладываться на выделенную область холста, или весь холст. Оставшиеся свойства инструмента, сходны со свойствами инструмента Brush Tool. **Reverse** – заставляет инструмент развернуть градиент. Имеет смысл, если ваш градиент не имеет зеркально отражённых переходов. **Dither** – смягчения дрожания. Механизм применяемы для смягчения дрожания между переходами цветом, при накладке градиента с большим количеством разных цветов на большую область. **Transparency** - включает или отключает задействия прозрачных цветов их вашего градиента.

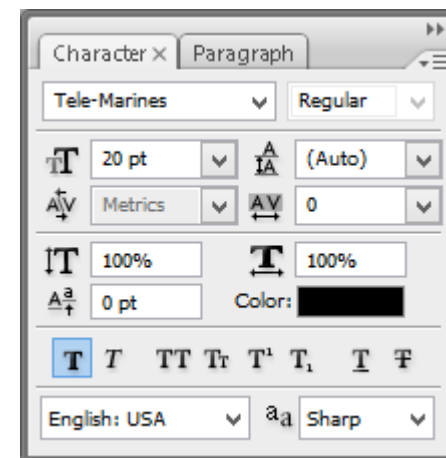


- 8) Это панель свойств векторного инструмента **Pen** Первая группа свойств этого инструмента позволяет переключаться между следующими режимами рисования: **Shape Layers** – рисование фигур с контуром и заполнением, **Paths** – режим рисования только контуров, **Fill Pixels** – Рисование фигур без контуров. В этом режиме векторные фигуры автоматом растрируются. **Эти 8 инструментов** просто позволяют переключаться собственно между рисованием целевых фигур, или свободным рисованием любых

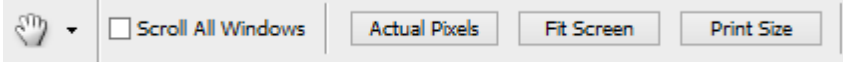
фигур. **Auto Add/Delete** – этот режим активен только, когда включено непосредственно «Перо». Когда функция активна, то система автоматически создаёт точки на контурах, если контуры пересекаются. **Следующая группа настроек** позволяет задать, как следует себя вести двум фигурам, контуры которых пересекаются (*подробнее, см. свойства пресечений инструментов выделения*) **Style** – позволяет присвоить вновь созданной фигуре стиль – то есть набор заготовленных свойств слоя. **Color** – просто позволяет выбрать цвет заливки для новых фигур.

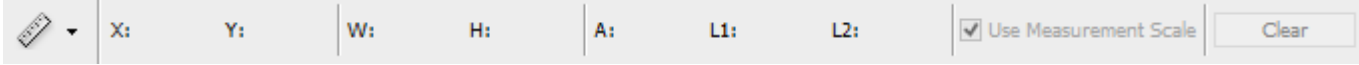
9)  Это свойства


набора инструментов **Type Tool (ч.2 п.16)**. **Первое свойство** позволяет задать шрифт, которым вы будете писать текст, **Второе свойство** начертание шрифта: Обычный, Полужирный, Курсив, Полужирный Курсив. **Третье свойство** позволяет задать размер шрифта, в Пунктах. **Четвёртое свойство** позволяет выбрать один из 4х механизмов Антилизинга (сглаживания) краёв букв. **Пятое** позволяет задать выравнивание текста: По Левому краю, по Центру, По Правому Краю. **Шестое свойство** позволяет задать цвет шрифта, **Седьмое свойство**, позволяет исказить набранную надпись, например надув её как пузырь. Но при этом она (надпись) продолжает оставаться самой собой, то есть редактируемым текстом. **Восьмое свойство**, это кнопка открывающая особую панель, тонкой настройки текста, на которой например, можно отрегулировать интервал между буквами, строками, высоту и ширину букв, насильно задать полужирное начертание, даже в том случае, если шрифт этого не поддерживает. Сделать все буквы заглавными или строчными, перевести выбранный участок текста, или всю надпись в верхний или нижний регистр, назначить зачёркивания. А также позволяет донстроить абзацы, например задать отступы для красных строк или маркированных\нумерованных списков.

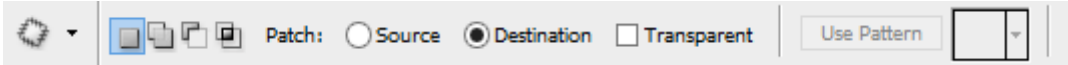


Панель дополнительных свойств текста

10)  Панель свойств инструмента **Hand Tool (ч.2 п.21)**. Здесь есть 3 интересные функции: **Actual Pixels** – задаёт масштаб изображения равным 100%. **Fit Screen** – задаёт масштаб изображения так, чтобы полностью уместить его в ваш экран. **Print Size** – задаёт масштаб изображения максимально близ к масштабу с которым будет распечатано изображение

11)  Это панель свойств **Ruler Tool (ч.2 п.20)**. Когда инструмент активен, на панели показывается информация о работе инструмента: координаты указателя в разных системах измерения полотна: X и Y координаты, Ширина и Высота (в пикс.), Угол, образованный между осью X, линией из точки 1 в точку 2.

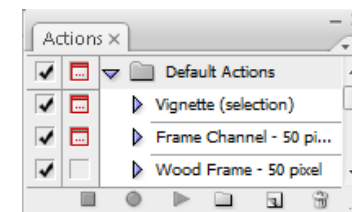
12)  Это свойства инструмента **Count Tool (ч.2 п.20)** позволяет увидеть сколько счётных точек у вас на холсте. А так же задать условный цвет счётных точек.

13)  Это свойства инструмента **Patch Tool (ч.2 п.7)** (Заплата), первый набор свойств, это свойства наложения, второй это поведение заплатки: Если выбран режим **Source**, то выбранная инструментом область будет считаться источником, и копироваться на указанные области холста, на подобии штампа, но не двигаясь с изначальной позиции. Если выбран режим **Destination**, то выбранная инструментом область будет считаться приёмником, и туда будет копироваться то, что находится сейчас под вашим указателем. Свойство **Transparent** разрешает, или запрещает инструменту захватывать прозрачность с холста.

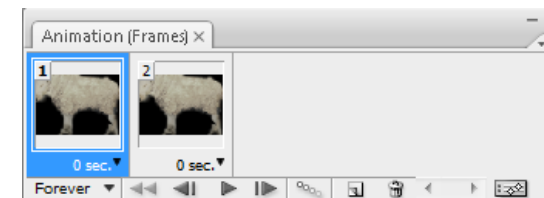
[Свойства остальных, нерассмотренных инструментов либо очень схожи с рассмотренными, либо фактически не влияют на результат работы инструмента]

Модальные окна Adobe Photoshop CS3 Extended (часть 4) (см. ч.1 п.6)

1) **Actions** – Мини панель - библиотека. Содержит макросы (набор последовательных действий, записанные в память программы), для облегчения повторения одних и тех же действий с разными фото. *Используя кнопки в нижней части панели вы можете* (порядок, согласно рисунку): **Остановить** выполнение текущего макроса. **Записать** свой макрос в выбранный. **Запустить** выбранный макрос. **Создать папку**, чтобы сгруппировать макросы. **Создать новый** пустой макрос. **Удалить** выделенный макрос.



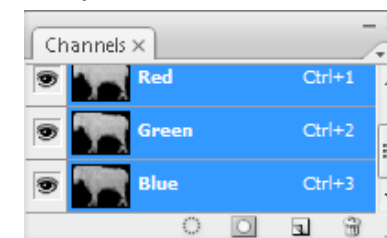
2) **Animation** – Специальная панель, позволяющая контролировать и создавать простейшую, основанную на созданных вручную кадрах. Как правило такие анимации сохраняются в формат GIF, и используются в роли деталей страниц, или аватаров. На данный момент этот тип анимации фактически вытеснен более гладкими и автоматически создаваемыми Flash, и новейшим JS Canvas. *Используя кнопки в нижней части панели вы можете* (порядок, согласно рисунку): Задать, как стоит **проигрывать** вашу анимацию: Forever – вечно. Once – один раз. **Перемотать** в самое начало вашей анимации. Перейти на один **кадр назад**. **Проиграть** вашу анимацию. Перейти на **один кадр вперёд**. Попытаться **рассчитать промежуточные кадры** между текущим, и следующим. **Создать** новый кадр. **Удалить** текущий кадр.



Переключится в режим «Таймлайна» – это монтажный стол, на котором вы можете более точно отлаживать длительности в вашей анимации.

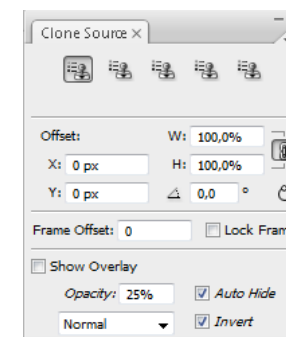
3) **Brushes** – Панель-дополнение для инструмента Кисть (Brush) (ч.2 п.8, ч.3. п.1) Позволяет более свободно **выбирать, оценивать, настраивать** кисть для любого инструмента, использующего таковую. Используя боковую панель, вы можете выбирать кисти разных типов, а используя окно предпросмотра (внизу окна), оценить, подходит ли вам выбранная кисть. Иллюстрацию см. в ч.3. п.1

4) **Channels** – «Каналы». Это специальная панель, позволяющая вам исключать определённые **цветовые каналы** из вашего изображения, и работать с остальными. Очень важная панель при редактировании изображения, в котором нельзя нарушать цветовой баланс, но нужно отредактировать определённые детали на фото. *Используя кнопки в нижней части панели вы можете* (порядок, согласно рисунку): Обвести выделением все области фото, на цвет которых влияет выбранный канал.

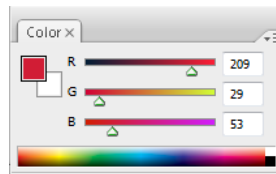


5) **Character** – «Буква». Это специальная панель позволяет чётко «настроить», вид текста, набранного инструментом **Type Tool (ч.3 п.9, ч.2 п.16)**. Данная панель позволяет (слева направо, сверху вниз): Задать **шрифт, Начертание** шрифта, **Размер** шрифта, **Межстрочный** интервал, **Уровень наклона** курсива, **Межбуквенный** интервал, **Растягивание букв** по вертикали, **Растягивание букв** по горизонтали, **Отступ** от строки для верхнего регистра, **Цвет шрифта**. Насильно присвоить **полужирный, курсивный** начертания, Сделать весь текст **заглавными**, Сделать текст **обычным** – с заглавными буквами в начале слов, Перевести Текст в **верхний или нижний регистр**. Применить **подчёркивание или зачёркивание**. Задать **язык текста, и тип антиликинга** текста. Иллюстрацию см. в ч.3. п.9

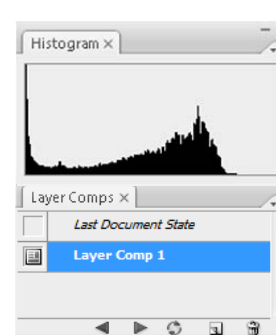
6) **Clone Source** – «Источники клонирования» Позволяет тонко отладить работу инструмента **Clone Stamp Tool (Клонирование) (ч.2 п.9, ч.3 п.1)**. Используя эту панель вы можете одновременно использовать до 5 разных источников с этим инструментом. Блок **Offset** позволяет настроить размер и положение области «Цель клонирования» (Это виртуальная область, которая образуется инструментом «Клонирование», когда вы указываете цель клонирования, с учётом расстояния между инструментом, целью, и краем холста) Её можно (область) можно увидеть, включив опцию **Show Overlay**. **Lock Frame** – позволяет заблокировать или ограничить размер области «Цель клонирования», предыдущим результатом. **Opacity** – позволяет задать степень прозрачности для области «Цель клонирования». **Auto Hide** – заставляет область «Цель клонирования» авто скрываться, при использовании других инструментов.



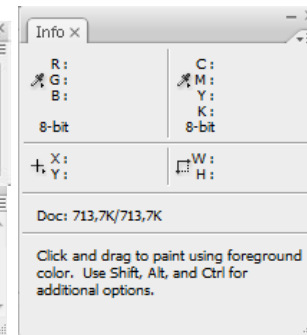
7) **Color** – «Цвет». Это специальная панель позволяющая вам тонко подбирать Основной и Фоновый цвета. R – Red подборка доли Красного цвета. G – Green подборка доли Зелёного цвета. B – Blue подборка доли Синего цвета.



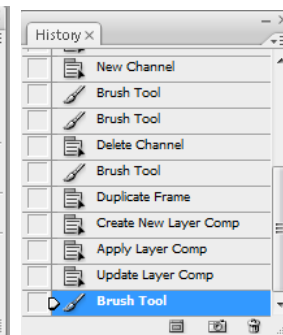
8) **Histogram** – «Гистограмма». Позволяет только оценить гистограмму яркости открытого изображения.



9) **Info** – панель отображает информацию о положении курсора на полотне: Его координаты, и код цвета, в формате RGB, CMYK.



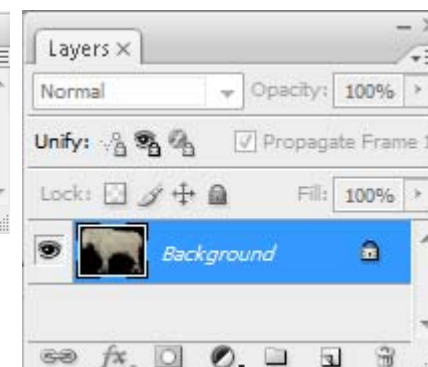
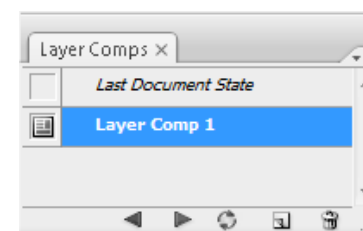
10) **History** – отображает все сделанные вами действия за текущий сеанс. С помощью этой панели вы может отменить сразу несколько действий.



11) **Layer Comps** – «Композиция слоёв». Специальная панель позволяющая вам записывать композицию, прозрачность, и видимость слоёв в специальные наборы «Comps» («Композиции»). Далее вы сможете легко переключаться между вашими «композициями», при демонстрации своей работы.

12) **Layers** – «Слои». Одна из самых важных панелей в Adobe Photoshop. С помощью неё вы можете:

Создавать новые слои, удалять слои, перемещать слои, конвертировать слои, менять порядок слоёв, сводить слои, присваивать слоям свойства прозрачности и цветового тона, присваивать «узорным» слоям различные эффекты, такие как свечение, объём, наложение градиента и орнамента, и многие другие. Коллекцию эффектов и свойств слоя можно увидеть, щёлкнув ПКМ по нужному слою, и выбрав: Blending Options (Свойства смешивания). *Используя кнопки в нижней части панели, вы можете* (порядок, согласно рисунку):



Связать два или более выбранных слоя (Связанные слои передвигаются и изменяются вместе, как один чтобы выбрать несколько слоёв, кликните по ним ЛКМ, с зажатой клавишей Ctrl). Открыть панель **свойств и эффектов** слоя. Подключить к этому слою **маску**. (Если у вашего слоя есть маска, вы можете на ней рисовать нужные вам части черным цветом, и они станут прозрачным на слое. Чем больше доля чёрного в цвете, которым вы рисуете в маске, тем сильнее будет прозрачность при применении маски к слою). Создать **«Слой настроек»** (“Adjustments Layer”) (С помощью этого слоя, вы можете применить ряд настроек не ко всему изображению, а только к слоям находящимся, по порядку, под «слоем настроек») **Создать папку**, для группировки слоёв. **Создать новый, прозрачный слой** сверху. **Удалить выбранный** в данный момент слой (слои)

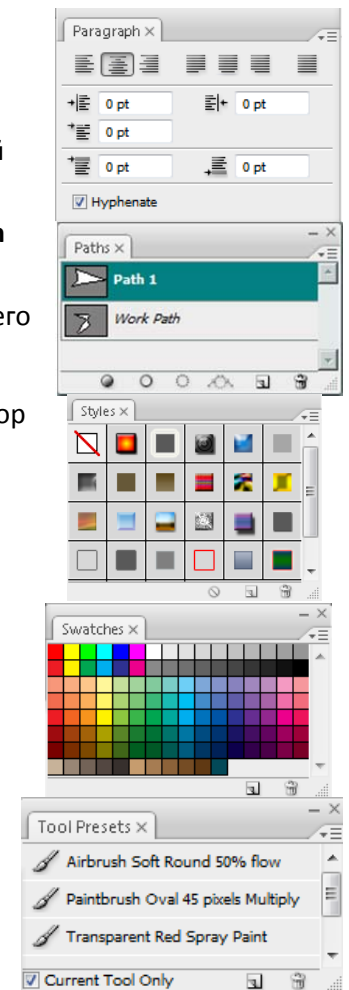
13) **Measurements Log** – особая панель, которая хранит результаты ваших измерений сделанных с помощью инструмента **Ruler Tool** (ч.2 п.20, ч.3 п.11)

	Label	Date and Time	Document	Source	Scale	Scale Units	Scale Factor	Count	Length	Angle
0001	Ruler 1	02.04.2013 10:31:36	SHEEP_3.jpg	Ruler Tool	1 pixels = 1,0000 pixels	pixels	1,000000	1	113,229855	128,185647
0002	Ruler 2	02.04.2013 10:31:40	SHEEP_3.jpg	Ruler Tool	1 pixels = 1,0000 pixels	pixels	1,000000	1	148,499158	45,545658

Заголовки колонок следующие: **Label** – название сессии измерения. **Date and Time** – время когда было сделано измерение. **Document** – файл в котором производились измерения. **Source** – инструмент, использовании для измерения. **Scale** – Соотношение масштаба к единицам измерения **Scale Units** – единицы

измерения. **Scale Factor** - масштаб во время измерения (1pix = 100%) **Count** – количества измерения сделанных за один раз. **Length** – длина измеренного участка, **Angle** – угол между осью X и линией образованной измерительным инструментом.

- 14) **Navigator** – простая панель, которая позволяет вам сориентироваться в какой части вашего изображения вы сейчас находитесь при условии что у вас включён масштаб больше 100%.
- 15) **Пункт “Options” в меню “Window”** – Скрывает\Проявляет панель свойств инструмента (ч.1 п.3)
- 16) **Paragraph** – это особая панель позволяющая настроить абзацы текста, набранные инструментом **Type Tool (ч.2 п.16, ч.3 п.9)** Итак, вы можете **выровнять текст по левому и правому краю**, а так же по **центру**. Вы можете задать, как будет выровнен весь текст, или только последняя (**висячая**) **строка**. Вы можете отрегулировать **отступ от края рамки** инструмента до текста, Вы можете задать какой должен быть **отступ «Красной строки»** в абзаце, Вы может задать какой **интервал** должен быть **перед и после** выбранного абзаца.
- 17) **Paths** – С помощью этой панели вы может управлять векторными контурами в вашем изображении, созданными инструментами **Pen Tool (ч.2 п.15, ч.3.п.8)**, а именно (порядок, согласно рисунку): **Залить** выбранный векторный контур основным цветом, **Обвести** выбранный контур кистью, **Выделить** выбранный векторный контур инструментом **«Выделение»**, **Построить** на основе существующего выделения, новы **векторный контур**, **Создать** новый векторный **слой** для контура, **Удалить** текущий векторный слой с контуром.
- 18) **Styles** – это панель-коллекция стилей созданных вами и разработчиками Photoshop ранее при работе с программой. **Стили** – это набор эффектов и свойств слоя, сохранённых под одной «кнопкой». Когда вы редактируете свойства и эффекты слоя, вы должны были заметить кнопку **“New Style”**, которая позволяет сохранить ваш набор эффектов и свойств слоя в «Стиль». Так вот эти ваши стили вы может брать на этой панели, и «Кидать» на другие слои, чтобы применить это стиль и эффекты к новому слою.
- 19) **Swatches** – это панель коллекция содержащая набор цветов для использования их в роли ооснового или фоновго. По сути, это цифровая палитра, хранящаяся в памяти программы вы может е свободно её редактировать, наживая в нижней части окна кнопки **“Create new swatch”** (добавит ваш текущий основной цвет в палитру) и **“Delete Swatch”** (Удилит последний выбранный вами цвет из палитры).
- 20) **Tool Prset** - это панель коллекция содержащая наборы свйств выбранног инструмента. Если вы работете с каким-то инструментом часто, и при этом вы выбираете например размер и жёсткости кисти не по наиттию, а по жёсткому критерию, то используя эту панель вы можете легко сохранить набор сворйств текущего инструмента в память программы, а затем, в любой момент, легко загрузить их (свойства инструмента), используя эту панель. **“Create и Delete Tool Preset”** – соответственно Создают и или удаляют выбранный вам инабор свойств из панели и памяти программы.
- 21) **Пункт “Tools” в меню “Window”** - Скрывает\Проявляет панель инструментов (ч.1 п.2)



Панель Меню Adobe Photoshop CS3 Extended (часть 5) (см ч.1 п.1)

1). Меню “File” – набор команд для выполнения операция над файлами.

A) New... - Создать новый пустой файл. При создании, вы сможете задать размер будущего полотна, и цвет фона по умолчанию

B) Open... - Открыть любой графический файл в среде Adobe Photoshop, включая файлы PSD.

C) Browse... - Открыть фото-файловый менеджер Adobe Bridge. С помощью этой программы вы можете найти просмотреть и открыть любые изображения с вашего жёсткого диска. Полезен, при поиске в папках с файлами PSD и HDR и т.п.

D) Open As... - Позволяет открыть, файл как копию указанного. Это защитит оригинал, не позволив его затереть командой Save, в место этого вам будет предложено задать, под каким именем сохранить эту (изменённую) копию.

E) Open as a Smart Object... – Позволяет открыть файл как динамический объект. Динамический объект постоянно отслеживает состояние оригинала, и грузит его (состояние) в Photoshop. Например, вы может открыть как Smart Object какое-либо векторное изображение, затем открыть его одновременно например в Illustrator, подкорректировать его в программе, и ваши изменения тут же будут автоматически переданы в Photoshop.

F) Open Recent > - Позволяет открыть один из фалов, открытых в программе ранее.

G) Device Central... - Открывает Adobe Device Central. Эта программа-плагин, позволяет в Photoshop создавать полотно под статические и анимированные изображения-обои для мобильных устройств.

H) Close – Закрывает открытый вами в данный момент файл.

I) Close All – Закрывает все открытые в программе изображения

J) Close and go to Bridge – Закрывает все открытые в данный момент изображения, «усыпляет» Photoshop, открывает и активирует фото-файловый менеджер Adobe Bridge

K) Save – Сохраняет изменения, сделанные вами над изображением, в текущий файл.

L) Save As – Позволяет указать, в какой файл сохранить, сделанные вами изменения: в текущий или любой другой файл.

M) Check In - Позволяет сравнить вашу версию файла, с файлом на доступном вам сервере Adobe Version Cue (локальном или удалённом)

N) Save for Web & Devices – Запускает специальный «мастер сохранения для Web». С помощью этого мастера вы можете ужать ваше изображение на 300% и более. Это мастер предназначен для сжатия изображений под публикацию в интернете.

O) Revert – отменяет все ваши действия сделанные за эту сессию. Осторожно, запроса не будет!

P) Place... - Позволяет вам вставить содержимое указанного файла в уже открытый в данный момент файл, в виде нового слоя (с учётом прозрачности)

Q) Import – набор команд для импорта изображений в программу

I) **Variable Data Sets** – «Различные наборы данных». (?)

II) **Video Frames to layer** – Импортировать кадры из видео, как слои изображения.

III) **Annotations** – «Аннотации» Импортировать тексты аннотаций.

IV) **WIA Support** – Подключение к системному драйверу WIA. Обычно это драйвер представляет все типы Сканеров, и некоторые цифровые фотоаппараты.

R) Export - набор команд для экспорта изображений из программы.

I) **Data Sets as Files** – «Наборы данных как файлы» (?)

II) **Paths to Illustrator** – Позволяет экспортировать все ваши векторные слои с контурами в векторный редактор Adobe Illustrator.

III) **Render Video** – Экспортировать анимацию в видеофайл.

IV) **Send Video Preview to Device** – Послать анимацию, сконвертированную в видео напрямую на подключённую видеокамеру или другое устройства типа WIA.

- V) **Video Preview** - Послать анимацию, сконвертированную в видео напрямую на подключённый цифровой телевизор.
- VI) **Zoomify** – Экспортировать изображение в специальном Flash-контейнере Zoomify. Zoomify позволяет публиковать в интернете ваши изображения с возможностью динамического приближения и отдаления. Полезен, при необходимости опубликовать в интернете изображения с высокой детализацией.
- S) **Automate** – Набор команд для автоматизации обработки изображений.
 - I) **Batch...** - Пакетное преобразование изображений средствами Photoshop. (Подробнее, смотрите документацию к инструменту.)
 - II) **PDF Presentation...** - Позволяет собрать ваши изображения в «журнал» (одиночный файл), в формате PDF.
 - III) **Create Droplet...** - Позволяет создать «Дроплет», исполняемый файл, который автоматически выполнит с указанными изображениями операции записанные в дроплет.
 - IV) **Crop and Straighten Photos...** - «Кадрировать и выпрямить». Специальная команда, которая разделяет несколько изображений с одного скана (изображение полученное со сканера) в отдельные файлы, обрезает и выравнивает их. Полезно при сканировании группы фотографий большим сканером (плоттером)
 - V) **Contact Sheet II...** - Позволяет собрать все открытые файлы, или группу изображений из папки в особое полотно, в виде матрицы миниатюр с подписями.
 - VI) **Picture Package...** - Позволяет собрать все открытые изображения или клоны текущего изображения в особое полотно, в виде матрицы миниатюр
 - VII) **Web Photo Gallery...** - Позволяет собрать все изображения из указанной вами папки в «Веб-Фотогалерею» - готовую к публикации на сайте или блоге фотогалерею из ваших фотографий.
 - VIII) **Conditional Mode Change...** - Позволяет быстро преобразовать указанный цветовой режим во всех открытых изображениях в другой цветовой режим.
 - IX) **Fit Image...** - Позволяет быстро масштабировать (увеличить\уменьшить) изображение, с учётом пропорций, чтобы оно вписывалось в указанные размеры
 - X) **Merge HDR...** - Позволяет объединить несколько файлов цифровой экспозиции с простым изображением чтобы превратить его в изображение типа HDR.
 - XI) **Photomerge...** - Позволяет свести группу указанных изображений в панораму.
- T) **Scripts** – Содержит набор скриптов, предустановленных в Adobe Photoshop.
 - I) **Image Processor** – Другой механизм для пакетного преобразования изображений. Преимущественно поворачивает, обрезает и конвертирует изображения.
 - II) **Layer Comps to Files...** - Позволяет сохранить ваши «Композиции слоёв» в отдельные графические файлы.
 - III) **Layer Comps to PDF...** - Позволяет сохранить ваши «Композиции слоёв» в отдельные PDF файлы.
 - IV) **Layer Comps to WPG...** - Позволяет сохранить ваши «Композиции слоёв» в отдельные WPG файлы.
 - V) **Export Layers to Files...** – Позволяет экспортировать слои из вашего изображения в отдельные файлы.
 - VI) **Script Events Manager...** - «Менеджер событий скриптов» Позволяет отслеживать, что происходит «под капотом» у запущенного вами скрипта.
 - VII) **Load file into Stack** – позволяет загрузить группу выбранных вами графических файлов, в один файл в с Photoshop, в форме слоёв.
 - VIII) **Load Multiple DICOM Files...** - Позволяет вам загрузить группу файлов DCM, созданных медицинскими оборудованием во время обследования.
 - IX) **Statistics** – Скрипт-комбинатор. Позволяет разными способами сводить на одном слое группу указных изображений.
 - X) **Browse** – позволяет подключить к Photoshop ваш собственный скрипт, в формате AJX
- U) **File Info...** - Выводит подробную информацию об открытом файле, в т.ч. и специфическую информацию Adobe-овских файлов.
- V) **Pages Setup...** - Позволяет настроить свойства страницы, т.е. бумаги, на которой может быть распечатаны изображения.
- W) **Print...** - «Печать». Открывает диалог настройки распечатки изображения. С помощью него вы можете задать размер и положение вашего изображения на листе.
- X) **Print One Copy** – Позволяет быстро распечатать одну копию изображения со стандартными настройками распечатки.
- Y) **Exit** – Закрывает все файлы и выводит из программы.

- 2). **Меню “Edit”** – набор команд для редактирования изображения и выделенных областей. Так же отсюда можно попасть в настройки программы.
- A) Undo** – Отменяет последнее ваше действие (Только 5 последних действий).
 - B) Step Backward** – Позволяет сделать «Шаг назад», то есть отменить последнее действие (Любое количество действий, сделанных вами за текущую сессию).
 - C) Step Forward** – Позволяет сделать «Шаг вперёд», то есть вернуть последнее отменённое действие (Любое количество действий, сделанных вами за текущую сессию).
 - D) Fade...** - Позволяет задать прозрачность для последнего вашего действия над изображением.
 - E) Cut** – Вырезать выделенную область в буфер обмена (с текущего слоя).
 - F) Copy** – Скопировать выделенную область в буфер обмена (с текущего слоя).
 - G) Copy Merged** – Скопировать в буфер обмена выделенную область со всех видимых слоёв.
 - H) Paste** – Вставить фрагмент из буфера обмена (Будет вставлен на новый, прозрачный слой)
 - I) Paste Into** – Превращает выделенную область в Маску, и вставляет фрагмент из буфера обмена на новый слой с этой маской. Позволяет ограничить движение вновь вставленного объекта, границами выделения
 - J) Clear** – очищает содержимое выделения, или весь холст.
 - K) Check Spelling** – Выполняет проверку правописания в набранном тексте (Активно только во время набора текста на холсте).
 - L) Find and Replace Text** – Позволяет быстро найти и заменить фрагменты набранного текста (Активно только во время набора текста на холсте).
 - M) Fill...** - позволяет залить выделенную область указанным цветом или орнаментом (Pattern)
 - N) Stroke** – Позволяет обвести выделенную область указным цветом, с указанной толщиной.
 - O) Free Transform** – переводит выбранную область в режим «Свободного преобразования». В этом режиме вы может свободно двигать, масштабировать и вращать содержимое вашей выделенной области.
 - P) Transform** – набор быстрых преобразований для выделенной области или холста.
 - I) Align** – Выровнять несколько выделенных областей относительно друг друга.
 - II) Scale** – Масштабировать выделенную область или холст.
 - III) Rotate** – Вращать выделенную область или холст.
 - IV) Skew** – Наложить и настроить эффект «Скручивания» на выделенную область или холст.
 - V) Distort** – Наложить и настроить эффект «Распыления» на выделенную область или холст.
 - VI) Perspective** – Наложить и настроить эффект «Перспективности» на выделенную область или холст
 - VII) Warp** – Наложить и настроить эффект «Чёрная дыра», на выделенную область или холст.
 - VIII) Rotate 180°** - Повернуть выделенную область или холст на 180 градусов
 - IX) Rotate 90° CW** – Повернуть выделенную область или холст на 90 градусов по часовой стрелке.
 - X) Rotate 90° CCW** – Повернуть выделенную область или холст на 90 градусов против часовой стрелки.
 - XI) Flip Horizontal** – Зеркально отразить по горизонтали выделенную область или холст.
 - XII) Flip Vertical** – Зеркально отразить по вертикали выделенную область или холст.
 - Q) Auto-Align Layers** – Автоматически выровнять 2 или более выделенных слоёв, относительно друг друга, по указанной «формуле».
 - R) Auto-Blend Layers** – Автоматически отрегулировать прозрачность 2 или более выделенных слоёв, относительно друга. (Операция полностью автоматическая!)
 - S) Define Brush Preset** – Позволяет превратить выделенную область или холст в Кисть (!)

- T) Define Pattern** – Позволяет превратить выделенную область или холст в Шаблон или Орнамент (Pattern)
- U) Define Custom Shape** – Позволяет записать текущий векторный контур как «Своя фигура». В результате вы сможете создавать копии этой фигуры с помощью инструмента «Своя форма» (Custom Shape) (ч.2 п.18-6)
- V) Purge** – Набор команд, для очистки памяти программы.
- I) **Undo** – очищает список ваших действий за эту сессию. **Внимание**, после этого, вы не сможете отменить ваши действия!
 - II) **Clipboard** – очищает буфер обмена. **Внимание**, все скопированные или вырезанные в буфер обмена фрагменты будут удалены из памяти.
 - III) **Histories** – очищает список ваших действий не только за эту но и за предыдущие сессии. **Внимание**, после этого, вы не сможете отменить ваши действия!
 - IV) **All** – Очищает всё, вышеперечисленное!
- W) Adobe PDF Presets...** - позволяет создать или изменить наборы настроек для экспорта ваших изображений в PDF-файлы. (Инструмент ч.5 п.1-S-II)
- X) Preset Manger** – Позволяет редактировать внутренние «библиотеки» Photoshop, такие как **Styles, Brushes, Swatches, Gradients, Shapes**, и т.д.
- Y) Color Settings** – Позволяет сменить «Цветовой профиль», для всей программы Adobe Photoshop. Цветовые профили хранятся в формате ICC, и используются для улучшения цветопередачи изображения, монитором.
- Z) Assign Profile** – позволяет привязать определённый цветовой профиль к текущему изображению.
- AA) Convert to Profile** – позволяет сконвертировать цвета текущего изображения под указанный цветовой профиль.
- BB) Keyboard Shortcuts** – позволяет создать свои «Горячие клавиши». Т.е. вы можете создать свои сочетания клавиш, для наиболее часто употребляемых вами действий.
- CC) Menus** – с помощью этого мощного инструмента вы можете полностью переделать любое меню в программе Adobe Photoshop.
- DD) Preferences** – С помощью этого набора команд вы можете получить доступ к различным настройкам программы Adobe Photoshop.
- I) **General** – Открывает основные настройки программы, такие как размер шрифта надписей, автоподгрузка изменений в файле, тип цветопередачи и т.п.
 - II) **Interface** – Открывает настройки интерфейса программы, такие как Автосворачивание панелей, отображение подсказок, и т.п.
 - III) **File Handling** – Открывает универсальные настройки сохранения файлов.
 - IV) **Performance** - Открывает настройки, влияющие на производительность программы, такие как например степень выделения памяти и жёсткого диска программе.
 - V) **Cursors** - Открывает настройки Курсоров (Указателей) в программе.
 - VI) **Transparency & Gamut** - Открывает настройки подсветки прозрачности на холсте, и цвета пустого рабочего пространства программы.
 - VII) **Units & Rulers** - Открывает настройки единиц измерения и линеек.
 - VIII) **Guides, Grid, Slices, & Count** – Открывает настройки Направляющих, Измерительной сетки, Линий разреза, и Счётчика.
 - IX) **Plug-Ins** - Открывает настройки Плагинов, то есть подключённых вами к программе дополнений.
 - X) **Type** – Открывает общие настройки инструмента «ввод текста» (**Type Tool (ч.3 п.9, ч.2 п.16)**)
- 3). **Меню “Image”** – содержит набор команд для редактирования полотна целиком.
- A) Mode** – Позволяет переключать цветовую палитру в изображении. (Чем более общая или насыщенная палитра цветов у вашего изображение, тем больше места оно занимает на жёстком диске)
- I) **Bitmap** – Двухцветная палитра. Содержит только чистый белый и чистый чёрный. В него можно перевести изображение только из режима Grayscale
 - II) **Grayscale** – Чёрно-белая палитра, содержащая 256 оттенков серого.
 - III) **Duotone** – Однотоновая - Четырёхтоновая палитра, палитра, содержащая от 1 до 4 тонов по 256 цветов в каждом.
 - IV) **Indexed Colors** – Специальная палитра содержащая только те цвета, что использованы в вашем изображении, но не боле 256 штук.
 - V) **RGB Color** – Наиболее часто используема палитра, содержащая от 8 до 32 миллионов цветов. Используется при публикации в цифровых изданиях.

- VI) CMYK Color** - Наиболее часто используема палитра, содержащая от 8 до 32 миллионов цветов. Используется при публикации в печатных изданиях.
- VII) Lab Color** – Многоцветная палитра, максимальна приближенная к тому, как видит цвета человеческий глаз. Является универсальной для всех типов изданий
- VIII) Multichannel** – «Многоканальная» палитра. Является полным аналогом Grayscale, но оптимизирована для печати на монохромных принтерах.
- B) Adjustments** – «Подстройки». Набор команд для корректировки изображения в целом. Если вам нужно подкорректировать определённую часть полотна, выделите её любым подходящим вам инструментом выделения.
- I) Levels (Уровни)** – Позволяет отладить соотношение яркости ярких участков к темноте тёмных, используя гистограмму.
 - II) Auto Levels** – Автоматическая корректировка Уровней (**Levels**)
 - III) Auto Contrast** – Автоматическая корректировка Контраста (**Contrast**)
 - IV) Auto Color** - Комплексная автокоррекция выделенного участка или холста, включающая яркость, контраст, полутона, цвет.
 - V) Curves** – Инструмент «Кривые». Позволяет отладить степень подавления одного цвета другим, насыщенности над яркостью, используя полу-параболические графики.
 - VI) Color Balance** – Позволяет отладить баланс цветов в изображении.
 - VII) Brightness/Contrast** – Позволяет отладить Яркость и контраст в изображении.
 - VIII) Black & White** – Позволяет сделать изображение чёрно-белым, и отладить, как каждый цвет будет интерпретирован в оттенки серого.
 - IX) Hue/Saturation** – Позволяет наложить цветовой сдвиг на изображение, а так же отладить степень насыщенности всех цветов.
 - X) Desaturate** – Обесцвечивает изображение, снижая насыщенность цветов до 0.
 - XI) Match Color** – «Подборка цвета». Позволяет наложить едва заметную тонировку на определённый цвет в изображении
 - XII) Replace Color** – Позволяет заменить указанный цвет в изображении на другой.
 - XIII) Selective Color** – Позволяет задать долю Бирюзового Малинового Жёлтого и Чёрного (СМΥК), в цветовом диапазоне с основанием в указанном цвете.
 - XIV) Channel Mixer** – Позволяет отладить соотношение влияния указанного цветового канала к другим.
 - XV) Gradient Map** – Быстрое тонирование «картой градиента». Это механизм, позволяет тонировать и вытягивать сразу несколько цветов в изображении.
 - XVI) Photo Filter** – Имитирует наложение реальных (физических) фильтров на объектив фотоаппарата.
 - XVII) Shadow / Highlight** - Позволяет отладить силу Теней, и Свечений на фотографии.
 - XVIII) Exposure** – Позволяет тонко отладить экспозицию в изображении.
 - XIX) Invert** – Превращает все цвета в изображении в противоположные. (Переворачивая коды цвета каждой точки наоборот)
 - XX) Equalize** – Выравнивание всех цветов изображения. (Приводит коды цвета каждой точки в изображении к одному диапазону)
 - XXI) Threshold** – Приведение всех цветов к одному цветопорогу. Преобразовывает в монохромную палитру!
 - XXII) Posterize** – Расчленяет полутоновое изображение на определённое число тонов. Цветопостеризация.
 - XXIII) Variations** – Инструмент для наглядного тонирования изображения любым цветом.
- C) Duplicate** – Создаёт копию открытого в данный момент изображения.
- D) Apply Image** – Накладывает на текущее изображение его собственную копию с заданными параметрами, например степенью прозрачности.
- E) Calculations** – С помощью этого инструмента вы можете тонко отладить все параметры обесцвечивания изображения, применить его.
- F) Image Size** – Инструмент для точного масштабирования, и изменения размера изображения.
- G) Canvas Size** – Инструмент для точного изменения размера холста. Изображение остаётся в оригинале.
- H) Pixel Aspect Ratio** – Позволяет быстро сменить соотношение длин сторон в изображении.

- I) **Custom Pixel Aspect Ratio** – Позволяет создать своё соотношение длин сторон в изображении.
 - II) **Delete Pixel Aspect Ratio** – Удаляет текущее соотношение сторон изображения из памяти программы.
 - III) **Reset Pixel Aspect Ratio** – Сбрасывает последнее применённое соотношение сторон, и сбрасывает его к оригинальному.
 - IV) **Square, D1/DV NTSC (0,9), D4/D16 Standard (0,95), D1/DV PAL (1,07), D1/DV NTSC Widescreen (1,2), HDV 1080/DVCPRO HD 720 (1,33), D1/DV PAL Widescreen (1,42), D4/D16 Anamorphic (1,9), Anamorphic 2:1 (2), DVCPRO HD 1080 (1,5)** – позволяет подогнать соотношение длин сторон вашего изображения под выбранный формат экрана. Да, эти коды, это форматы соотношения сторон различных экранов и телевизоров.
- I) **Rotate Canvas** – поворачивает холст вместе с изображением.
- I) **180°** - Повернуть холст на 180 градусов
 - II) **90° CW** – Повернуть холст на 90 градусов по часовой стрелке.
 - III) **90° CCW** – Повернуть холст на 90 градусов против часовой стрелки.
 - IV) **Arbitrary** – Повернуть холст на указанное количество градусов по, или против часовой стрелки.
 - V) **Flip Horizontal** – Зеркально отразить по горизонтали холст.
 - VI) **Flip Vertical** – Зеркально отразить по вертикали холст.
- J) **Crop** – Обрезать холст с изображением по выделенному контуру. Если контур не прямоугольный, то «обрезка» будет вписана в прямоугольник.
- K) **Trim** – Позволяет автоматически подрезать изображение на основе цвета указанного инструмента. Полезен для подрезки однотоновых полей.
- L) **Reveal All** – Заставляет разрастись полотно, чтобы вместить все не уместившиеся детали со всех слоёв.
- M) **Variables** – Позволяет привязать слои, или их содержимое к так называемым «Переменным». Затем «Переменные», можно привязать к внешним файлам в вашей ОС, что позволит редактируя внешние (привязанные к переменным) файлы, моментально менять и состояние\содержимое соответствующих слоёв
- I) **Define** – Привязать Слои к «Переменным».
 - II) **Data Sets** – Привязать к «Переменным» внешние файлы.
- N) **Apply Data Set** – Быстро применить к текущему файлу другой (отличный от изначального), внешний файл. Сработает, только если к слою призвана переменная
- O) **Trap** - находит в изображении светлые объекты, независимо от их расположения (в качестве изображения или фона) и применяет к ним установленные параметры треппинга. «Треппинг» - приём маскировки дефектов приладки. Заключается в утолщения контуров плашек на определенную величину для предотвращения образования зазоров на стыке двух областей разного цвета из-за несовмещения цветов при многокрасочной типографской печати.
- 4). **Меню “Layer”** – Меню содержащее все возможные операции со слоями в Adobe Photoshop.
- A) **New** – Набор команд, позволяющий создавать слои.
- I) **Layer** – Позволяет создать обычный, прозрачный точечный слой.
 - II) **Layer from Background** – Позволяет создать новый слой из слоя “Background”. Данная операция нужна для разблокировки редактирования фонового слоя.
 - III) **Group** – Позволяет создать группу слоёв, или «Папку».
 - IV) **Group from Layers** – Позволяет создать новую группу (Папку), и добавить в неё 2 или более выделенных слоёв.
 - V) **Layer via Copy** – Позволяет скопировать выделенную область на новый точечный слой.
 - VI) **Layer via Cut** – Позволяет вырезать выделенную область на новый точечный слой.
- B) **Duplicate Layer** – Позволяет создать дубликат текущего слоя.
- C) **Delete** – Набор команд, позволяющих удалить слои.
- I) **Layer** – Удалить один или более выделенных слоёв.

II) **Hidden Layer** – Удалить все скрытые (невидимые) слои.

D) **Layer Properties** – Открывает специфические свойства выделенного слоя.

E) **Layer Style** – Набор команд, позволяющих применить к текущему слою различные эффекты слоёв.

I) **Blending Options** – Открывает «свойства смешивания» для текущего слоя. С помощью них можно например задать прозрачность слоя, и другие свойства.

II) **Drop Shadow** – Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Отбрасывание тени»

III) **Inner Shadow** - Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Отбрасывание теней внутрь»

IV) **Outer Glow** - Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Внешнее свечение»

V) **Inner Glow** - Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Внутреннее свечение»

VI) **Bevel and Emboss** - Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Объём и Рельеф»

VII) **Satin** - Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Блеск и Гладкость»

VIII) **Color Overlay** - Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Перекрытие цветом»

IX) **Gradient Overlay** - Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Перекрытие градиентом»

X) **Pattern Overlay** - Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Перекрытие орнаментом»

XI) **Stroke** - Позволяет настроить и добавить к текущему слою эффект «Обводка»

XII) **Copy Layer Style** – Скопировать эффекты текущего слоя в буфер обмена

XIII) **Paste Layer Style** – Вставить эффекты слоя из буфера обмена на текущий (без эффектов) слой.

XIV) **Clear Layer Style** – Удалить все эффекты с текущего слоя.

XV) **Global Light** – Позволяет изменить угол падения света для всех эффектов слоя.

XVI) **Create Layer** – Выносит все эффекты слоя на отдельный точечный слой.

XVII) **Hide All Effect** – Автоматически скрывает все эффекты текущего слоя.

XVIII) **Scale Effect** – Позволяет масштабировать эффекты текущего слоя.

F) **Smart Filter** – Меню управления «Умными фильтрами». «Умный фильтр» отличается от обычного тем, что его воздействие на слой можно в любой момент изменить.

I) **Disable/Enable Smart Filters** – Скрывает/проявляет «Умные фильтры» на текущем слое.

II) **Delete Filter Mask** – Удаляет маску «Умного фильтра». Используя маску «Умного фильтра», можно крайне точно «настроить» зону воздействия фильтра

III) **Disable/Enable Filter Mask** – Включает/Отключает маску «Умного фильтра».

IV) **Clear Smart Filters** - Удаляет все «Умные фильтры» с текущего слоя.

G) **New Fill Layer** – Позволяет создать различные слои типа «Заполнение»

I) **Solid Color** – Создать слой типа «Заполнение», залитый сплошным цветом.

II) **Gradient** - Создать слой типа «Заполнение», залитый градиентом.

III) **Pattern** - Создать слой типа «Заполнение», залитый орнаментом (Pattern)

H) **New Adjustment Layer** - Позволяет создать различные «Отладочные Слои». Данные слои накладывают свои свойства на все слои находящиеся под ними.

I) **Levels** – Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Уровни» (см. ч.5 п.3-B-I)

II) **Curves** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Кривые» (см. ч.5 п.3-B-V)

III) **Color Balance** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Цветовой Баланс» (см. ч.5 п.3-B-VI)

IV) **Brightness/Contrast** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Яркость/Контраст» (см. ч.5 п.3-B-VII)

- V) **Black & White** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Тонкая настройка Чёрно-Белого» (см. ч.5 п.3-В-VIII)
 - VI) **Hue/Saturation** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Цветовой сдвиг и Насыщенность» (см. ч.5 п.3-В-IX)
 - VII) **Selective Color** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Доля CMYK в диапазоне» (см. ч.5 п.3-В-XIII)
 - VIII) **Chanel Mixer** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Смешиватель Цветоканалов» (см. ч.5 п.3-В-XIV)
 - IX) **Gradient Map** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Тонирование картой градиента» (см. ч.5 п.3-В-XV)
 - X) **Photo Filter** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Имитатор оптических фильтров» (см. ч.5 п.3-В-XVI)
 - XI) **Exposure** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Свойства Экспозиции» (см. ч.5 п.3-В-XVIII)
 - XII) **Invert** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Обратить все цвета» (см. ч.5 п.3-В-XIX)
 - XIII) **Threshold** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Приведение к цветопорогу» (см. ч.5 п.3-В-XXI)
 - XIV) **Posterize** - Позволяет создать новый «Отладочный слой», со свойствами инструмента «Расчленитель на цветотона» (см. ч.5 п.3-В-XXII)
- I) **Change Layer Content** – «Преобразовать содержимое слоя». Особый инструмент-меню позволяющие преобразовывать слои типа «Заполнение» (они же векторные контуры), и «Отладочные слои», в различные типы. Интересная особенность этого инструмента заключает в том, что маски, и эффекты слоя остаются при нём, после преобразования. **[Расшифровка названий пунктов подменю смотрите в ч.5 ч.4-Н ч.4-G]**
- J) **Layer Content Options** – Позволяет отредактировать «свойства содержимого слоя». Т.е. это диалог зависит от типа слоя, который у вас выделен.
- K) **Layer Mask** – Набор команд, управляющих точечными масками слоёв. Точечная маска является всегда монохромным «подслоем» внутри слоя. Любое изображение нанесённое на маску, будет расцениваться как указание, к созданию прозрачных областей. Чем ближе к абсолютному чёрному цвет точки в маске, тем прозрачней эта точка будет в основном слое.
- I) **Reveal All** – Делает видимыми/активирует все точечные маски на всех слоях.
 - II) **Hide All** – Делает невидимыми/деактивирует все точечные маски на всех слоях.
 - III) **Reveal Selection** – Делает видимыми/активирует все точечные маски на выделенном слое.
 - IV) **Hide Selection** – Делает невидимыми/деактивирует все точечные маски на выделенном слое.
 - V) **Delete** – Удаляет выделенную точечную маску.
 - VI) **Apply** – Добавляет к текущему слою новую точечную маску.
 - VII) **Disable** – Деактивирует/Скрывает выделенную точечную маску.
 - VIII) **Unlink** – Отвязывает и выделяет на новый слой, выделенную точечную маску.
- L) **Vector Mask** - Набор команд, управляющих «Векторной маской». Собственно комбинация «векторной маски» и «слоя заполнения», и образует векторный слой.
- I) **Reveal All** – Проявляет векторные маки на всех слоях
 - II) **Hide All** – Скрывает векторные маски на всех слоях
 - III) **Current Path** – Создаёт новую векторную маску на текущем слое, на основе выделенного сейчас векторный контур (ч.4 п.17)
 - IV) **Delete** – Удаляет выбранную векторную маску со слоя.
 - V) **Disable/Enable** – Включает/Отключает векторную маску на текущем слое
 - VI) **Unlink/Link** – Связывает/Отвязывает векторную маску от слоя-хозяина.
- M) **Create Clipping Mask** – Превращает текущий точечный слой, в «Маску отсечения». Сквозь «маску отсечения» всегда видны все прозрачные области расположенных ниже слоёв. Так же сквозь её собственные прозрачные области видно содержимое нижних слоёв. «Маска отсечения», не имеет своего «веса», поэтому, если её площадь выходит за пределы нижних слоёв, то эта площадь отсекается.

N) Smart Object – Набор команд, для взаимодействия с «Умными слоями». «Умный слой» отличается от обычного, тем, что программа может с одной стороны освободить для внешнего редактирования содержимое слоя, а с другой своевременно подгружать эти изменения (внешние) в реальном времени. По сути, «Умный слой» может содержать в себе любой PSD файл, в том числе и многослойный.

I) Convert to Smart Object – Превращает текущий слой в «Умный слой».

II) New Smart Object via Copy – Создать новый «Умный слой», скопировав на него выделенную область.

III) Edit Contents – Выделяет содержимого текущего «Умного слоя», в новый PSD-файл, оставляя за собой связь с ним.

IV) Export Contents – Позволяет сохранить текущий «Умный слой», в отдельный PSB-файл. Связь теряется. Можно использовать это для резервного копирования таких слоёв.

V) Stack Mode – Механизм для приведения к общему «виду», всех изображений, внутри одно «Умного слоя».

01) None – Отменить «Выравнивание» изображений в «Умном слое».

02) Entropy – «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Двоичной Энтропии.

03) Kurtosis - «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Экссесса распределения.

04) Maximum - «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Максимальное значение в цветовых каналах непрозрачного слоя.

05) Mean - «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Облегчённое значение в цветовых каналах прозрачного слоя.

06) Median - «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Среднее значение в цветовых каналах прозрачного слоя.

07) Minimum - «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Минимальное значение в цветовых каналах прозрачного слоя.

08) Range - «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Разница значений в цветовых каналах прозрачного слоя.

09) Skewness -- «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Диапазон между симметрией и асимметрией вокруг статической точки.

10) Standard Deviation – «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Стандартного отклонения.

11) Summation - «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Сумма значений всех цветовых каналов непрозрачных слоёв.

12) Variance - «Выровнять» изображения в «Умном слое», по алгоритму Вариаций Цветовых каналов.

O) Rasterize – Превращает текущий «умный слой» в обычный точечный слой.

P) Video Layer – Набор команд, позволяющих вставлять и управлять «Видеослоями». Да, вы можете использовать в качестве слоя видеозапись, но! Эта видеозапись должна быть ужата только этим кодеками: H.264, MPEG-2, MPEG-4, 3GPP, 3GPP2. После вставки на полотно появится первый кадр видеозаписи (звук удаляется сразу). Чтобы выбрать нужный кадр видео используйте “Animation” (**ч.4 п.2**)

I) New Video Layer from File - Позволяет добавить ваш видеоролик на новый Видеослой.

II) New Blank Video Layer – позволяет создать новый пустой самодельный Видеослой

III) Insert Blank Frame – Позволяет добавить новый кадр в ваш самодельный Видеослой

IV) Duplicate Frame – Позволяет скопировать текущий кадр на вашем самодельном Видеослое

V) Delete Frame – Позволяет удалить текущий кадр на вашем самодельном Видеослое

VI) Replace Footage – позволяет заменить содержимого текущего Видеослоя, указанным вами видеороликом.

VII) Interpret Footage – позволяет дешифровать содержимое текущего Видеослоя. Бывает полезным для устранения дефектов ужатия кодеком.

VIII) Hide/Show Altered Video – Скрывает/Проявляет ваши изменения на поверхности Видеослоя.

IX) Restore Frame – Удаляет все ваши изменения в текущем кадре на выделенном Видеослое.

X) Restore All Frames – Удаляет все ваши изменения со всех кадров на текущем видеослое.

- XI) **Reload Frame** – Заставляет программу пересчитать текущий кадр из вашего видеоролика.
- XII) **Rasterize** – Превращает текущий Видеослой в обычный точечный.
- Q) **3D Layers** – Набор команд для вставки и управления «3D слоями». На такой слой можно вставить настоящую 3D модель, и её текущий ракурс будет считаться слоем. Но в отличие от отрендеренного изображения вы можете в любой момент поменять ракурс камеры (плотно), к вашей модели.
 - I) **New Layer from 3D File** – Позволяет вставить вашу 3D модель на новый 3D Слой. Допускаются только модели в формате 3DS , OBJ, DAE, KMZ, U3D.
 - II) **Transform 3D Model** – Позволяет настроить положение ракурс вашей модели на 3D слое.
 - III) **Replace Textures** – Позволяет заменить «родные» текстуры модели на ваши собственные.
 - IV) **Rasterize** – Превращает текущий с 3D слой в точечный.
- R) **Type** – Набор инструментов для работы с «Текстовым слоем», который создаётся инструментом Type Tool
 - I) **Create Work Path** – создаёт векторный контур по форме букв.
 - II) **Convert to Shape** – создаёт векторный контур по форме букв, и помещает его на новый слой типа «Заполнение», создавая векторную фигуру.
 - III) **Horizontal** – Написание текста горизонтальное
 - IV) **Vertical** – Написание текста вертикальное (Буква под буквой)
 - V) **Anti-Alias None** – Антиализинг букв Отключён.
 - VI) **Anti-Alias Sharp** - Антиализинг букв «Остроугольный»
 - VII) **Anti-Alias Crisp** - Антиализинг букв «Рассыпчатый»
 - VIII) **Anti-Alias Strong** - Антиализинг букв «Жёсткий»
 - IX) **Anti-Alias Smooth** - Антиализинг букв «Мягкий»
 - X) **Convert to Point/Paragraph Text** – Преобразовывает поведение Текста на слое. В режиме «Строчном» (Point) вы ограничены только краями холста, и должны сами выполнять переносы на новую строку. В режиме «Абзаца» (Paragraph), краями текста служат определённые инструментом границы.
 - XI) **Warp Text** – Наложить искажение на Текстовый слой, не растрируя его.
 - XII) **Update All Text Layers** – Перезагрузить все текстовые слои в файле. Нужно чтобы определить, какие из использованных шрифтов и настроек на этом компьютере как выглядит. Используется при переносе файла с одного ПК на другой.
 - XIII) **Replace All Missing Fonts** – Заменить все отсеивающие шрифты на этом ПК на имеющиеся, без потерь для текстовых слоёв.
- S) **Rasterize** – Команды «Растрирования», т.е. преобразования различных слоёв классические, статичные точечные слои.
 - I) **Type** – Преобразовать Текстовый слой в точечный.
 - II) **Shape** – Преобразовать Векторную фигуру (Контур и слой заполнения) в точечный слой.
 - III) **Fill Content** – Преобразовать Слой заполнения в точечный слой
 - IV) **Vector Mask** – Преобразовать Векторный контур в точечный слой. (Рекомендуется сначала залить или обвести контур)
 - V) **Smart Object** – Преобразовать Умный слой в точечный слой. (Разорвётся связь с оригинальным файлом)
 - VI) **Video** – Преобразовать Видеослой в точечный слой (Все кадры, кроме текущего будут удалены)
 - VII) **3D** – Преобразовать 3D слой в точечный слой (Будет отрендерен текущий ракурс)
 - VIII) **Layer** – Преобразовать текущий слой любого типа в точечный слой
 - IX) **All Layers** – Преобразовать все слои любых типов в изображении в точечные слои.
- T) **New Layer Based Slice** – Создать «Линию отреза» по контуру текущего слоя.

U) Group Layers – Сгруппировать выделенные слои. Помещает их в «папку» в М.О. “Layers”

V) Ungroup Layers – Разгруппирует выделенные слои. Извлекает их из «папки» в М.О. “Layers”

W) Hide/Show Layers – Скрывает/Проявляет выделенные слои.

X) Arrange – Группа команд, управляющая порядком слоёв в полотне.

I) **Bring to Front** – Перевести выбранный слой на передний план.

II) **Bring Forward** – Сдвинуть выбранный слой на одну позицию вверх.

III) **Send Backward** – Сдвинуть выбранный слой на одну позицию вниз.

IV) **Send to Back** – Послать Выбранный слой на задний план.

V) **Reverse** – «Перевернуть» порядок выбранных слоёв (от 2х до ∞)

Y) Align Layers to Selection – Выравнивание слоя(слоёв) по текущему выделению.

I) **Top Edges** – Привести верхние края слоёв к верхнему краю выделения.

II) **Vertical Centers** - Привести общий вертикальный цент слоёв вертикальному центру выделения.

III) **Bottom Edges** - Привести нижние края слоёв к нижнему краю выделения.

IV) **Left Edges** - Привести левые края слоёв к левому краю выделения.

V) **Horizontal Centers** - Привести общий горизонтальный цент слоёв горизонтальному центру выделения.

VI) **Right Edges** - Привести правые края слоёв к правому краю выделения.

Z) Distribute – Равномерное распределение нескольких слоёв по полотну.

I) **Top Edges** – Равномерно распределить слои по вертикали, опираясь на их верхние края.

II) **Vertical Centers** - Равномерно распределить слои по вертикали, опираясь на горизонтальные центры.

III) **Bottom Edges** - Равномерно распределить слои по вертикали, опираясь на их нижние края.

IV) **Left Edges** - Равномерно распределить слои по горизонтали, опираясь на их левые края.

V) **Horizontal Centers** - Равномерно распределить слои по горизонтали, опираясь на их вертикальные центры.

VI) **Right Edges** Равномерно распределить слои по горизонтали, опираясь на их правые края.

AA) Lock Layers (Lock All Layers in Group) – Позволяет заблокировать одно из от 1 до 3х свойств для выделенных слоёв: Протирание до прозрачности, возможность нанесения рисунка, Возможность смены положения слоёв

BB) Link Layers – Позволяет связать от 2х до ∞ слоёв, в одну связку, что не позволит их двигать по отдельности. Так же вы может одновременно рисовать на нескольких связанных слоях.

CC) Select Linked Layers – Автоматически выделяет все связанные с данным слоем слои.

DD) Merge Layers – Объединяет все выбранные слои любых типов в один точечный слой.

EE) Merge Visible – Объединяет все видимые слои любых типов на холсте в один точечный слой.

FF) Flatten Image – Объединят все слои всех типов на холсте в один точечный слой.

GG) Mating – Механизм автокоррекции резких «грязных» краёв слоя, образованных например, антилизингом.

I) **Define** – Задать толщину «грязного» края.

II) **Remove Black Mate** – Автоматически найти и убрать «грязь» от антилизинга с чёрным цветом

III) **Remove White Mate** – Автоматически найти и убрать «грязь» от антилизинга с белым цветом

5). **Меню “Select”** – Набор команд, управляющих контуром выделения.

A) All – Выделяют полотно целиком

B) Deselect – Снимает текущее выделение

C) Reselect – Возвращает предыдущее выделение

D) Inverse – Обращает текущее выделение наоборот.

E) All Layers – Выделяет все слои в **M.O. Layers**

F) Deselect Layers – Снимает выделение со всех выбранных слоёв в **M.O. Layers**

G) Similar Layers – Выделяет все «Похожие» слои в **M.O. Layers**

H) Color Range – Позволяет выделить все точки в указанном цветовом диапазоне на холсте.

I) Refine Edge – Подстройка краёв выделения, для сглаживания краёв налагаемых на выделенный контур эффектов

J) Modify – Набор команд для быстрой корректировки контура выделения.

I) Border – Превращает текущее выделение в контур заданной толщины

II) Smooth – Сглаживает «неровности» текущего контура выделения с указанной погрешностью

III) Expand – текущий контур выделения «Толстеет» на указанное кол-во пикс.

IV) Contract – текущий контур выделения «Худеет» на указанное кол-во пикс.

V) Feather – Текущий контур выделения становится более неточным на указанное кол-во пикс.

K) Grow – Заставляет текущий контур выделения «вырасти», захватывая все сходный по цветотону пиксели на слое с большей погрешностью.

L) Similar - Заставляет текущий контур выделения «вырасти», захватывая все сходный по цветотону пиксели на слое без погрешности.

M) Transform Selection – активирует дополнительный инструмент, для лёгкого масштабирования, вращения искажения контура выделения.

N) Load Selection – Позволяет сохранить ваш текущий контур выделения в память файла. (Проявится на **M.O. Channels**)

O) Save Selection - Позволяет загрузить ваш текущий контур выделения из памяти файла.

6). **Меню “Filter”** – Набор команд, позволяющих накладывать различные точечные фильтры (эффекты), на выделенную область или весь холст.

A) Last Filter – Применить последний использованный фильтр. Название пункта может содержать имя последнего применённого фильтра!

B) Convert to Smart Filters – Добавляет к данному слою, подслою «Умный фильтр». Если наложить фильтр на такой слой, то искажение созданное фильтром не будет вшито в изображение, а будет наложено как бы на плёнку, прикреплённую к слою. Второе преимущество «Умного фильтра» в том, что на нём вы всегда видите все наложенные на слой фильтры, и может их редактировать в любой момент.

C) Extract – Наложить эффект «Извлечение», вырезает «дырочки» в указанной месте полотна опираясь на разницу цветотона точек.

D) Filter Gallery – Открывает «Менеджер Фильтров». С помощью этого инструмента, вы можете «примерить», более чем 80% доступных фильтров, раньше чем применить.

E) Liquify – Позволяет наложить фильтр «Размягчение». По сути, это фильтр является продвинутой версией инструмента **Smudge Tool (ч.2 п.13)**

F) Pattern Maker – Запускает инструмент «Конструктор орнаментов» (Pattern Maker). Позволяет создать свой орнамент (Pattern) из выбранной области.

G) Vanishing Point – Запускает инструмент «Точка исчезновения». С помощью этого инструмента вы может создать в изображении пространственные плоскости, имитирующие перспективу, и работать с ними как с слоями. Внутри инструмента поддерживаются: **Clone Tool (Штамп)**, **Rectangular Selection (Прямоугольное выделение)**, **Brush Tool (Кисть)**, **Transform Tool (Трансформирование)**, **Eyedropper Tool (Пипетка)**, **Measure Tule (Линейка)**, **Hand Tool (Рука)**, **Zoom Tool (Масштаб)**.

H) Artistic – Позволяет наложить эффекты имитирующие различные художественные эффекты. Например: Гуашь, Акварель, Масло и т.д.

- I) **Blur** - Позволяет наложить различные эффекты «Размытия». Например, Гауссово Размытие, Размытие в Движении, и т.д.
 - J) **Brush Strokes** - Позволяет наложить эффекты типа «Рисованные линии», имитирует рисунки художников-графиков.
 - K) **Distort** - Позволяет наложить эффекты типа «Распыление и Волнение». Например, Гауссово свечение, морские волны, оптическое сечение, и т.д.
 - L) **Noise** - Позволяет наложить эффекты типа «Графический шум». Это разновидность эффектов построенных на добавлении случайных цветных точек.
 - M) **Pixelate** - Позволяет наложить эффекты «Пикселизация». Это эффекты, построенные на основе подчёркивания определённых точек на полотне.
 - N) **Render** - Позволяет наложить эффекты «Преобразование». Содержит разные эффекты глобального преобразования точек, типа «Облака», и т.п.
 - O) **Sharpen** - Позволяет наложить эффекты «Обострение». Это эффекты наведения Резкости, вплоть до подчёркивания контрастных краёв.
 - P) **Sketch** – Позволяет наложить эффекты «Набросок». Этот эффекты, имитирующие карандашные или чернильные наброски.
 - Q) **Stylize** - Позволяет наложить эффекты «Стилизации». Это эффекты позволяющие имитировать разные «материалы» изготовления вашего полотна.
 - R) **Texture** – Позволяет наложить эффекты «Текстуры». Эффекты имитирующие изготовление из объёмных частей, рельеф материала «бумаги».
 - S) **Video** - Позволяет наложить эффекты «Видеоискажения».
 - T) **Other** – Позволяет создать собственные эффекты разных типов.
 - U) **Digimarc** – Позволяет красиво наложить «Водяные знаки».
- 7). **Меню “Analytics”** – Набор команд, управляющих измерительными инструментами.
- A) **Set Measurement Scale** – Задать степень размер масштаб для измерительных инструментов
 - B) **Select Data Points** – Задать единицы измерения для измерительных инструментов.
 - C) **Record Measurements** – Записать ваши измерения в память программы.
 - D) **Ruler Tool** – Активировать инструмент «Линейка»
 - E) **Count Tool** – Активировать инструмент «Счётчик»
 - F) **Place Scale Marker** – Поставить маркер измерителя масштаба.
- 8). **Меню “View”** – Набор команд, позволяющих скрыть/отобразить разные элементы интерфейса Adobe Photoshop.
- A) **Proof Setup** – Переключает палитру цветов изображения, на указанную в подменю.
 - B) **Proof Colors** – Выключает/Отключает цвета не входящие в «безопасные цвета» активного цветового режима (**ч.5 п.3-А**)
 - C) **Gamut Warning** – Включает/Отключает предупреждение о выходе за пределы цветового диапазона активного цветового режима.
 - D) **Pixel Aspect Ratio Correction** - Включает/Отключает отображение корректировки пропорционального масштабирования точек.
 - E) **32-bit Preview Options** – Активирует особый инструмент, для подгонки цветовой глубины 32-битных изображений .
 - F) **Zoom In** – Приблизить изображение
 - G) **Zoom Out** – Отдалить изображение
 - H) **Fit on Screen** – Вписать изображение в экран.
 - I) **Actual Pixels** – Отобразить изображение в натуральную величину
 - J) **Print Size** – Отобразить изображение в масштабе распечатки
 - K) **Screen Mode** – «Режим экрана». Клон инструмента **ч.2 п.25**.
 - L) **Extras** – Отобразить Вспомогательные инструменты.
 - M) **Show** – Позволяет отключить/включить показ определённых вспомогательных инструментов
 - I) **Layer Edges** – Отобразить/Скрыть края слоёв.

- II) **Selection Edges** - Отобразить/Скрыть общие края выделений.
 - III) **Target Path** - Отобразить/Скрыть векторный контур
 - IV) **Grid** - Отобразить/Скрыть Сетку. С помощью сетки, вы можете рисовать как по клетчатой бумаге
 - V) **Guides** Отобразить/Скрыть Направляющие. Направляющие – это копии линейки, в нужных вам местах холста.
 - VI) **Count** - Отобразить/Скрыть Точки инструмента «Счётчик»
 - VII) **Smart Guides** – Отобразить/Скрыть «Умные» Направляющие.
 - VIII) **Slices** - Отобразить/Скрыть «Линии отреза»
 - IX) **Annotations** - Отобразить/Скрыть Прикреплённые Аннотации
 - X) **All** – Показать всё вышеперечисленное
 - XI) **None** – Скрыть всё вышеперечисленное.
 - XII) **Show Extras Options** – Позволяет указать, что из вышеперечисленного нужно Отобразить/Скрыть.
- N) **Rulers** - Отобразить/Скрыть Линейки с делениями по бокам монтажного стола.
- O) **Snap** – Включить/Отключить Притяжение.
- P) **Snap To** – Позволяет указать к чему будет работать Притяжение.
- I) **Guides** - Включить/Отключить притяжение к направляющим.
 - II) **Grid** - Включить/Отключить притяжение к линиям сетки
 - III) **Layers** - Включить/Отключить притяжение к краям слоёв.
 - IV) **Slices** - Включить/Отключить притяжение к «линиям отреза».
 - V) **Documents Bounds** - Включить/Отключить притяжение к краям полотна.
 - VI) **All** - Включить привязку ко всему вышеперечисленному.
 - VII) **None** – Отключить привязку ко всему.
- Q) **Lock Guides** – Зафиксировать (заблокировать) направляющие
- R) **Clear Guides** – Удалить все направляющие.
- S) **New Guide** - Создать новую направляющую
- T) **Lock Slices** - Зафиксировать (заблокировать) «Линии отреза»
- U) **Clear Slices** - Удалить все «Линии отреза»
- 9). **Меню “Window”** – Управляет внутренними окнами с открытыми документами, и модальными окнами.
- A) **Arrange** – Упорядочить окна всех открытых изображений. В основном окне Photoshop.
 - I) **Cascade** – Отобразить окна с фалами в виде каскады в сторону левого нижнего угла экрана.
 - II) **Tile Horizontally** – Отобразить окна, в виде плитки слева на право.
 - III) **Tile Vertically** - Отобразить окна, в виде плитки сверху вниз.
 - IV) **Arrange Icons** - Отобразить окна, в виде миниатюр, и в виде плитки. (Может не работать. Функция из старого Image Ready CS2.)
 - V) **Match Zoom** – Привести масштаб всех открытых изображений к масштабу в текущем фале.
 - VI) **Match Location** –Привести положение «камеры» на увеличенном полотне всех открытых изображений к одинаковым координатам.
 - VII) **Match Zoom and Location** – Привести масштаб и положение «камеры» во всех изображениях, к тем же значениям что и в активном изображении.

VIII) **New Window <имя открытого файла>** - Открыть копию текущего файла в новом окне.

B) Workspace – С помощью этого меню вы можете одним щелчком переключаться между порядками и размерами всех модальных окон программы. **Default Workspace** – это стандартное положение всех модальных окон. **Save Workspace** – позволяет вам ваше положение модальных окон сохранить в память программы. **Delete Workspace** – позволяет удалить текущий «набор» положений удалить из памяти программы.

C) Actions – смотри ч.4 п.1

D) Animation - смотри ч.4 п.2

E) Brushes - смотри ч.4 п.3

F) Channels - смотри ч.4 п.4

G) Character - смотри ч.4 п.5

H) Clone Source - смотри ч.4 п.6

I) Color - смотри ч.4 п.7

J) Histogram - смотри ч.4 п.8

K) History - смотри ч.4 п.10

L) Info - смотри ч.4 п.9

M) Layer Comps - смотри ч.4 п.11

N) Layers - смотри ч.4 п.12

O) Measurement Log - смотри ч.4 п.13

P) Navigator - смотри ч.4 п.14

Q) Options - смотри ч.4 п.15

R) Paragraph - смотри ч.4 п.16

S) Paths - смотри ч.4 п.17

T) Styles - смотри ч.4 п.18

U) Swatches - смотри ч.4 п.19

V) Tool Presets - смотри ч.4 п.20

W) Tools - смотри ч.4 п.21

X) <Список пунктов с именами файлов> - используйте эту секцию меню, чтобы быстро переключаться между открытыми файлами.

10). **Меню “Help”** – Содержит официальную справочную информацию, и информацию о программе.

A) Photoshop Help – Запускает Adobe Help Center. Это программа справочник, содержащий полностью документацию по программе. На Английском!

B) About Photoshop – «О Программе». Выводит информацию о версии вашего Photoshop, и Авторах программы.

C) About Plugin – Позволяет прочитать информацию о всех плагинах, подключённых к вашему Photoshop.

D) Patent and Legal Notices – Информация о патентах на технологии задействованные в программе.

E) System Info – Собирает и выводит информацию о вашем ПК, критичную для работы программы.

F) Registration – Привязка вашей копии Photoshop к аккаунту Adobe ID, т.е. Учётной Записи в интернете, сайте производителя.

G) Download e-License – Позволяет вам скачать себе на компьютер копию вашей лицензии на программу, чтобы например переустановить, или перенести Photoshop на другой ПК.

H) Return e-License – Позволяет вам подключить вашу лицензию к этой копии Photoshop

I) Updates – Запускает мастер поиска и установки обновлений для вашего Photoshop

J) Photoshop Online – Открывает страницу в интернете, посвящённую программе, на сайте изготовителя.

K) [Оставшиеся пункты меню - это список наиболее часто задаваемых вопросов, и ответы на них. Откроется в Adobe Help Center, но может попытаться скачать часть страниц из интернета. Так что если у вас платный трафик, пользуйтесь ч.5 п.10-А]