

# Adobe Photoshop CS

Э К С П Р Е С С -  
З У Р С



- ▶ Новые функции и возможности
- ▶ Практическая работа по редактированию изображений и фотографий
- ▶ Приемы профессиональной разработки рекламных материалов



УДК 681.3.06  
ББК 32.973.26-018.2  
К63

**Комолова Н. В.**

К63 Adobe Photoshop CS. Экспресс-курс. СПб.: БХВ-Петербург, 2004. — 384 с.: ил.

ISBN 5-94157-436-3

Книга, построенная в виде уроков, посвящена обучению работе с графическим редактором Adobe Photoshop CS — последней версией одного из самых популярных на сегодняшний день редакторов растровой графики. Изложение ведется по принципу "от простого к сложному", причем особое внимание уделено практическому освоению полученных знаний. Рассматриваются основные возможности и инструменты программы, работа со слоями и цветокоррекция изображений, работа с каналами и масками, подготовка анимационных файлов, сканирование и монтаж фотографий, а также восстановление старых, поблекших от времени снимков, работа с текстом и возможности текстовых слоев, подготовка материалов к печати, профессиональные приемы при создании рекламы. Описана связь Adobe Photoshop CS с другими программами, в частности, с программой Adobe Illustrator CS.

*Для широкого круга пользователей*

УДК 681.3.06  
ББК 32.973.26-018.2

#### **Группа подготовки издания:**

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Владимир Шабалин</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Татьяна Коротяева</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Смирновой</i>
Корректор	<i>Наталья Першакова</i>
Дизайн обложки	<i>Игоря Цырульниковой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 26.03.04.

Формат 70×100<sup>1/16</sup>. Печать офсетная. Усл. печ. л. 30,96.

Тираж 4000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Гигиеническое заключение на продукцию, товар № 77.99.02.953 Д.001537.03.02 от 13.03.2002 г. выдано Департаментом ГСЭН Минздрава России.

Отпечатано с готовых диапозитивов  
в Академической типографии "Наука" РАН  
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12.

ISBN 5-94157-436-3

© Комолова Н. В., 2004  
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2004

# Содержание

Благодарности .....	1
Введение.....	3
<b>Часть I. Возможности программы Adobe Photoshop CS .....</b>	<b>9</b>
<b>Урок 1. Первое знакомство .....</b>	<b>11</b>
1.1. Запуск программы.....	11
1.2. Пользовательский интерфейс .....	11
1.3. Команды пункта меню <i>File</i> .....	14
1.4. Команды пункта меню <i>Edit</i> .....	16
1.5. Команды пункта меню <i>Image</i> .....	20
1.6. Команды пункта меню <i>Layer</i> .....	23
1.7. Команды пункта меню <i>Select</i> .....	26
1.8. Команды пункта меню <i>Filter</i> .....	27
1.9. Команды пункта меню <i>View</i> .....	29
1.10. Команды пункта меню <i>Window</i> .....	32
1.11. Палитра инструментов <i>Tools</i> .....	35
1.12. Команды пункта меню <i>Help</i> .....	39
Резюме.....	41
<b>Урок 2. Операции с файлами и просмотр документа .....</b>	<b>42</b>
2.1. Открытие документа .....	42
2.2. Форматы графических файлов.....	43
2.3. Откройте в GIF, сохраните в TIFF .....	45
2.4. Сохранение документа.....	47
2.5. Импорт документов .....	49
2.6. Команда <i>File   Info</i> .....	50
2.7. Новый документ.....	51
2.8. Режимы просмотра.....	52
2.8.1. Масштаб просмотра .....	52
2.8.2. Использование инструмента <i>Zoom</i> .....	53
2.8.3. Палитра <i>Navigator</i> .....	53
2.8.4. Команда <i>File   Browser</i> .....	54
2.9. Другие файловые команды.....	55
2.10. Палитра <i>Info</i> .....	57
2.11. Палитра <i>Histogram</i> .....	58
Резюме.....	60

<b>Урок 3. Инструменты выделения областей изображения .....</b>	<b>61</b>
3.1. Работаем с выделением .....	61
3.2. Инструменты выделения областей <i>Marquee</i> .....	62
3.3. Инструмент <i>Move</i> .....	64
3.4. Инструмент <i>Magic Wand</i> .....	65
3.5. Инструмент <i>Lasso</i> .....	66
3.6. Команды трансформации.....	68
3.7. Совместное использование инструментов выделения .....	70
3.8. Другие операции с выделенными областями.....	72
Резюме.....	74
<b>Урок 4. Заливка и раскраска .....</b>	<b>75</b>
4.1. Команда <i>Fill</i> .....	75
4.2. Основной цвет и цвет фона .....	77
4.3. Инструмент <i>Paint Bucket</i> .....	79
4.4. Инструмент <i>Eyedropper</i> .....	79
4.5. Старинный узор.....	80
4.6. Палитра <i>Color</i> .....	81
4.7. Палитра <i>Swatches</i> .....	83
4.8. Пример с градиентной заливкой .....	84
Резюме.....	87
<b>Урок 5. Цветовые модели.....</b>	<b>88</b>
5.1. Основы цветоделения .....	88
5.2. Модель RGB .....	90
5.3. Модель CMYK.....	90
5.4. Система HSB.....	92
5.5. Модель Lab .....	93
5.6. Серая шкала.....	94
5.7. Модель Bitmap.....	94
5.8. Модель Duotone .....	94
5.9. Модель Indexed Color .....	94
5.10. Плашечные и триадные цвета.....	95
5.11. Система PANTONE.....	96
Резюме.....	98
<b>Урок 6. Пикселы и растривание .....</b>	<b>99</b>
6.1. Компьютерная графика .....	99
6.2. Растровая и векторная графика .....	100
6.3. Пиксел.....	101
6.3.1. Экранный пиксел .....	103
6.3.2. Растр печатной картинки .....	103

---

6.4. Растеризация.....	104
6.5. Пиксел в разных видеосистемах.....	105
Резюме.....	108
<b>Урок 7. Работа со слоями.....</b>	<b>109</b>
7.1. Определение слоев.....	109
7.2. Типы слоев.....	111
7.3. Пример работы со слоями.....	112
7.4. Способы наложения пикселов.....	113
7.5. Команды для работы со слоями.....	120
7.6. Параметры слоя: <i>Opacity</i> и <i>Fill</i> .....	122
7.7. Связывание слоев.....	124
7.8. Перестановка слоев.....	125
7.9. Палитра <i>Layer Comps</i> .....	126
7.10. Команда <i>Flatten Image</i> .....	126
7.11. Команда <i>Layer Style</i> .....	127
7.12. Управление стилями слоя.....	130
Резюме.....	131
<b>Урок 8. Сканер и сканирование.....</b>	<b>132</b>
8.1. Сканеры.....	132
8.2. Характеристики сканера.....	134
8.2.1. Оптическое разрешение.....	134
8.2.2. Битовая глубина.....	135
8.2.3. Динамический диапазон.....	135
8.2.4. Интерфейс сканера.....	135
8.3. Процесс сканирования рисунков и фотографий.....	137
Резюме.....	143
<b>Урок 9. Монтаж фотографий.....</b>	<b>144</b>
9.1. Пример монтажа фотографий.....	144
9.2. Изменение размера фотографии.....	147
9.3. Размер холста.....	149
9.4. Отмена последней операции.....	150
9.5. Палитра <i>History</i> .....	150
Резюме.....	153
<b>Урок 10. Рисование линий, контуров и фигур.....</b>	<b>154</b>
10.1. Инструменты <i>Pencil</i> и <i>Brush</i> .....	154
10.2. Палитра кистей.....	156
10.3. Команда <i>New Brush</i> .....	161
10.4. Операции с кистью.....	162
10.5. Направляющие и координатные линейки.....	163
10.5.1. Измерение расстояний и углов.....	164

10.6. Контуры .....	164
10.6.1. Рисование контуров из отрезков прямых .....	167
10.6.2. Маркеры кривой .....	169
10.6.3. Рисование криволинейных контуров .....	170
10.7. Инструменты: <i>Rectangle, Rounded Rectangle, Ellipse, Polygon</i> .....	172
10.8. Прямая линия .....	174
10.9. Готовые фигуры .....	175
Резюме .....	176
<b>Урок 11. Работа с каналами .....</b>	<b>177</b>
11.1. Определение каналов .....	177
11.2. Палитра <i>Channels</i> .....	182
11.3. Изменение вида палитры на экране .....	182
11.4. Альфа-каналы .....	184
11.5. Размерность канала и файла, содержащего каналы .....	185
Резюме .....	185
<b>Урок 12. Маски .....</b>	<b>186</b>
12.1. Определение маски .....	186
12.2. Быстрая маска .....	186
12.3. Пример создания нового выделения с помощью <i>Quick Mask</i> .....	187
12.4. Сохранение выделения .....	188
12.5. Загрузка сохраненного выделения .....	190
Резюме .....	191
<b>Урок 13. Работа с текстом .....</b>	<b>192</b>
13.1. Возможности инструмента <i>Type</i> .....	192
13.2. Палитры <i>Character</i> и <i>Paragraph</i> .....	197
13.3. Ввод текста .....	202
13.4. Палитра <i>Paragraph</i> .....	205
13.5. Деформация текста .....	207
13.6. Направление текста .....	213
13.7. Инструменты текстовой маски .....	213
Резюме .....	215
<b>Урок 14. Возможности текстовых слоев .....</b>	<b>216</b>
14.1. Рисунки в текстовых масках .....	216
14.2. Вертикальный текст .....	217
14.3. Текст вдоль кривой .....	219
14.4. Надпись с тенью .....	220
14.5. Текст, закрасненный градиентной заливкой и подвергнутый трансформации .....	221

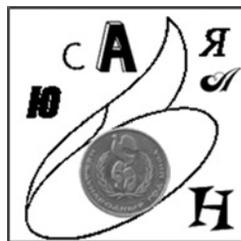
14.6. "Отфильтрованный" текст.....	222
14.7. Обводка текста.....	225
Резюме.....	226
<b>Часть II. Дизайнерские приемы работы.....</b>	<b>227</b>
<b>Урок 15. Ретуширование фотографий и цветовая коррекция .....</b>	<b>229</b>
15.1. Разрешение и размер изображения.....	229
15.2. Обрезка краев изображений.....	231
15.3. Изменение тональности изображения.....	233
15.4. Корректирующие слои.....	238
15.5. Замена цветов в изображении.....	241
15.6. Тоновая и цветовая коррекция фрагментов изображения.....	244
Резюме.....	246
<b>Урок 16. Снова о ретушировании портретов и изображений .....</b>	<b>247</b>
16.1. Изменение внешности и макияж.....	247
16.2. Пример постеризации.....	252
Резюме.....	254
<b>Урок 17. Коррекция оттенков и контраста изображения .....</b>	<b>255</b>
17.1. Диапазон яркостей.....	255
17.2. Анализ фотографии и план ее корректировки.....	255
17.3. Команды <i>Auto</i> .....	259
17.4. Коррекция изображения с помощью команды <i>Levels</i> .....	261
17.5. Коррекция изображения с помощью команды <i>Curves</i> .....	263
17.6. Инструменты коррекции.....	266
17.7. Инструмент <i>Eyedropper</i> и инструменты этой группы.....	268
Резюме.....	270
<b>Урок 18. Восстановление поврежденных рисунков и фотографий .....</b>	<b>271</b>
18.1. Инструмент <i>Clone Stamp</i> .....	271
18.2. Инструмент <i>Pattern Stamp</i> .....	273
18.3. Удаление дефектов.....	273
Резюме.....	274
<b>Урок 19. Возможности обработки изображений .....</b>	<b>275</b>
19.1. Преобразование цветного изображения в черно-белое.....	275
19.2. Использование корректирующих слоев.....	279
19.3. Коррекция оттенков с помощью команды <i>Calculations</i> .....	280
19.4. Команда <i>Hue/Saturation</i> .....	282
19.5. Цветовая коррекция с помощью команды <i>Variations</i> .....	283

19.6. Создание виньетки .....	285
19.7. Добавление цвета к черно-белым изображениям .....	287
Резюме .....	289
<b>Урок 20. Применение фильтров .....</b>	<b>290</b>
20.1. Определение фильтра .....	290
20.2. Фильтр <i>Sharpen</i> .....	292
20.3. Фильтр <i>Gaussian Blur</i> .....	293
20.4. Фильтр <i>Liquify</i> .....	295
20.5. Фильтр <i>Pattern Maker</i> .....	300
20.6. Фильтр <i>Extract</i> .....	301
20.7. Команда <i>Gallery</i> .....	302
Резюме .....	302
<b>Урок 21. Подготовка к печати .....</b>	<b>303</b>
21.1. Технологии печати .....	303
21.2. Еще немного о растрировании .....	305
21.3. Печать черно-белого изображения .....	305
21.4. Растискивание .....	307
21.5. Цифровые растры .....	308
21.6. Разрешение .....	314
21.7. Цветоделение .....	315
21.8. WYSIWYG или WYSIPWYGBOVA? .....	316
21.9. Печать из программы .....	316
Резюме .....	320
<b>Урок 22. Принципы создания рекламы .....</b>	<b>321</b>
22.1. Назначение рекламы .....	321
22.2. Классификация печатной рекламы .....	322
22.3. Доминанта рекламы .....	323
22.4. Принципы создания печатной рекламы .....	324
22.5. Рисунок в печатной рекламе .....	326
22.6. Разработка логотипов .....	327
22.7. Создание визиток .....	328
Резюме .....	329
<b>ЧАСТЬ III. СВЯЗЬ С ДРУГИМИ ПРОГРАММАМИ .....</b>	<b>331</b>
<b>Урок 23. Связь с программой Adobe Illustrator CS .....</b>	<b>333</b>
23.1. Размещение файла из Adobe Illustrator CS в программе Adobe Photoshop CS .....	333
23.2. Импорт текста из Adobe Illustrator CS .....	336
23.3. Экспортирование в программу Adobe Illustrator CS .....	339
Резюме .....	341

---

<b>Урок 24. Adobe Photoshop CS и Web .....</b>	<b>342</b>
24.1. Основы графики Web-страниц .....	343
24.2. Размер Web-страниц .....	344
24.3. Программа Adobe ImageReady CS .....	345
24.4. Анимация текста на рисунке.....	347
Резюме.....	351
<b>Часть IV. Приложения.....</b>	<b>353</b>
<b>Приложение 1. Клавиатурные эквиваленты .....</b>	<b>355</b>
<b>Приложение 2. Описание CD-диска.....</b>	<b>361</b>
<b>Предметный указатель .....</b>	<b>362</b>

## Урок 2



# Операции с файлами и просмотр документа

## 2.1. Открытие документа

Изучение приемов работы с файлами обычно начинается с команды **Open** (Открыть), а не с команды **New** (Новый), т. к. программа Adobe Photoshop CS предназначена прежде всего для работы с готовыми изображениями, а не для создания новых документов. Хотя в последних версиях программы появились такие прекрасные возможности работы с текстом, что в Adobe Photoshop CS позволяет создавать рекламу в новом документе.

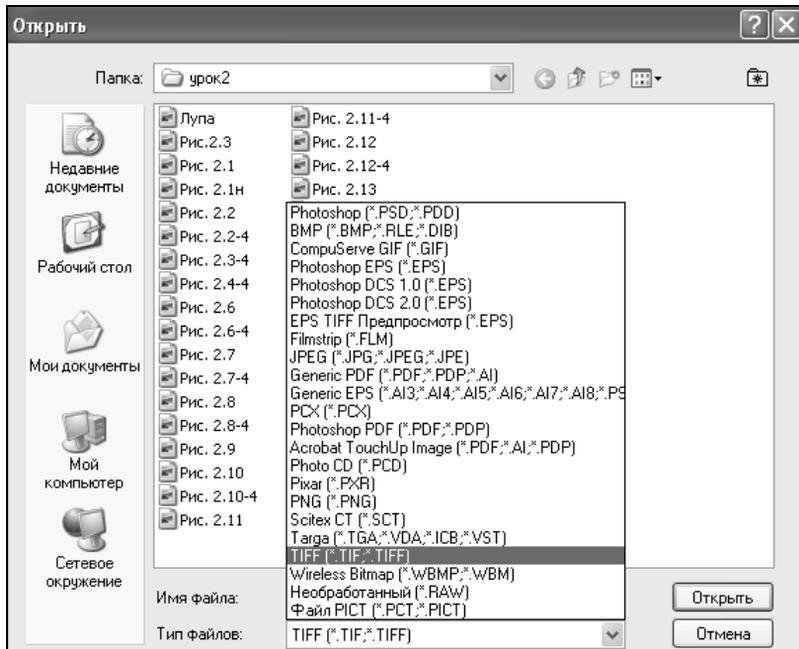


Рис. 2.1. Диалоговое окно команды **File | Open** и раскрывающийся список **Тип файлов**

Диалоговое окно команды **File | Open** (Файл | Открыть) показано на рис. 2.1.

Команда **File | Open** (Файл | Открыть) позволяет открывать файлы всех поддерживаемых программой Adobe Photoshop CS форматов. Для того чтобы узнать, файлы каких форматов распознает программа, следует открыть список **Тип файлов**, который также показан на рис. 2.1.

При выборе варианта **All Formats** (Все форматы) в окне команды **File | Open** (Файл | Открыть) отображаются файлы всех поддерживаемых форматов, а при выборе конкретного формата — только файлы этого формата.

Команда **File | Open as** (Файл | Открыть как) является средством открытия файла без расширения или с ошибочным расширением. Ошибка допустима только в расширении, фактический формат представления данных должен соответствовать заданному.

## 2.2. Форматы графических файлов

*Формат файла* — это способ сохранения данных, из которых состоит компьютерный файл. В файлах разных форматов данные организованы по-разному.

*Формат PSD* — внутренний формат для пакета Adobe Photoshop CS, это ее "родной" формат. Он позволяет сохранять слои в изображении. Изображения в PSD-формате хранятся в файлах с расширением psd.

*Формат AI* — внутренний формат для пакета Adobe Illustrator CS. Изображения и текст, подготовленные в этой программе в AI-формате, хранятся в файлах с расширением ai.

*Формат BMP* — это формат, с которого, как говорится, все и началось. Первым графическим форматом для IBM-совместимых компьютеров, нашедшим широкое применение, был формат BMP (Bit Map — битовая карта). Именно он применялся в первых версиях оболочки Windows. В формате первоначально использовалось простейшее (но и самое неэкономное) попиксельное кодирование — пиксели обрабатывались последовательно по строкам, начиная с нижнего левого угла графического изображения. В первых версиях использовалось только 256 индексированных цветов, т. е. пиксел представлялся 1 байтом. В дальнейшем формат стал применяться и для кодирования полноцветных изображений. Это стандартный формат растровой графики.

*Формат PCX* разработан фирмой Z-soft специально для пакета PaintBrush, а в дальнейшем стал достаточно распространенным. В нем предусмотрено сжатие, вследствие чего он более компактный, чем предыдущий. Тем не менее практически он используется только для простых изображений или изображений с индексированными цветами.

Названий форматов много. Но почти все издательства требуют, чтобы им приносили изображения в формате TIFF. Почему, ведь он занимает очень много места по сравнению с JPEG? Зато если файл имеет формат TIFF, будет качественная печать. В Интернете, при создании Web-сайтов, этот формат не используется.

*Формат TIFF* (Tagged Image File Format — теговый формат файла изображения) относится к числу наиболее универсальных и распространенных. Первоначально он был создан как межплатформенный универсальный формат для цветных изображений. Может работать практически в любой программе точечной графики, а также в различных операционных системах. Обеспечивает хранение монохромных изображений и графики в цветовых моделях RGB, CMYK и пр. Предназначен для хранения растровой графики.

Формат включает в себя внутреннюю компрессию. Он имеет открытую архитектуру, т. е. предусмотрена возможность объявления в заголовке сведений о типе изображения, следовательно, в дальнейшем его версии могут использоваться для представления новых разработок. В формате сохраняется и сопроводительная информация для идентификации передаваемых изображений (подписи и пр.), а также сопроводительный текст. Изображения в TIFF-формате хранятся в файлах с расширением tif.

*Формат GIF* (Graphic Interchange Format — формат обмена графическими данными) служит для записи и хранения растровых графических изображений. Этот формат в отличие от других долгое время применяется в Интернете, а также используется разными графическими редакторами. Применяет индексированные цвета. Версия GIF89a содержит переключатель **Interlaced** (Чересстрочный), что позволяет последовательно улучшить качество передаваемого по каналу изображения. Выбор параметров сохранения позволяет перейти от грубого изображения с большим размером пикселей и малым их числом к изображению приемлемого качества. Это самый распространенный формат картинок, использующихся в сети Интернет.

Изображения в GIF-формате хранятся в файлах с расширением gif. К преимуществам GIF-изображений относится независимость качества их отображения от браузера и платформы. Лучше всего отображаются чертежи, рисунки и изображения с небольшим количеством однородных цветов, прозрачные изображения и анимационные последовательности. В GIF-изображениях используется сжатие без потери информации.

*Формат JPEG* разработан группой экспертов в области фотографии (Joint Photographic Expert Group — Объединенная группа экспертов по обработке фотоснимков). В JPEG применяется один из самых мощных алгоритмов сжатия. Практически этот формат стал стандартом для хранения полноцветных изображений. Он был создан для того, чтобы избавиться от ограничений, которые налагались на изображения, создаваемые в GIF-формате. Используемый алгоритм оперирует областями размером 8×8 пикселей, в

которых яркость и цвет меняются сравнительно плавно. Сжатие в JPEG осуществляется за счет плавности изменения цветов в изображении.

Формат JPEG обеспечивает высокий коэффициент сжатия, значение которого достигает 100 и зависит от допустимого уровня потерь изобразительной информации. Программы поддержки JPEG используют алгоритмы сжатия с потерей информации, в них исключаются из изображения те данные, которые считаются несущественными. При применении этого сжатия есть риск получить нечеткое, размытое изображение с искажением деталей. При очень сильном сжатии в изображении могут появиться так называемые артефакты. Файлы в формате JPEG широко используются в HTML-документах и для передачи графических данных по сети. Сохраняет параметры графики в цветовом представлении RGB. Изображения в JPEG-формате хранятся в файлах с расширением jpg.

*Формат EPS* (Encapsulated PostScript — инкапсулированные PostScript-данные) — формат для описания векторной графики, предназначенной для печати. Данные представляются на языке PostScript. Изображения в EPS-формате хранятся в файлах с расширением eps.

*Формат WMF* (Windows Metafile Format — формат метафайла Windows) — это формат, используемый для обмена графическими данными между приложениями Microsoft Windows. В WMF-файлах могут размещаться как векторные, так и растровые изображения. Изображения в WMF-формате хранятся в файлах с расширением wmf.

## 2.3. Откройте в GIF, сохраните в TIFF

В программе Adobe Photoshop CS предусмотрено несколько способов сохранения файлов.

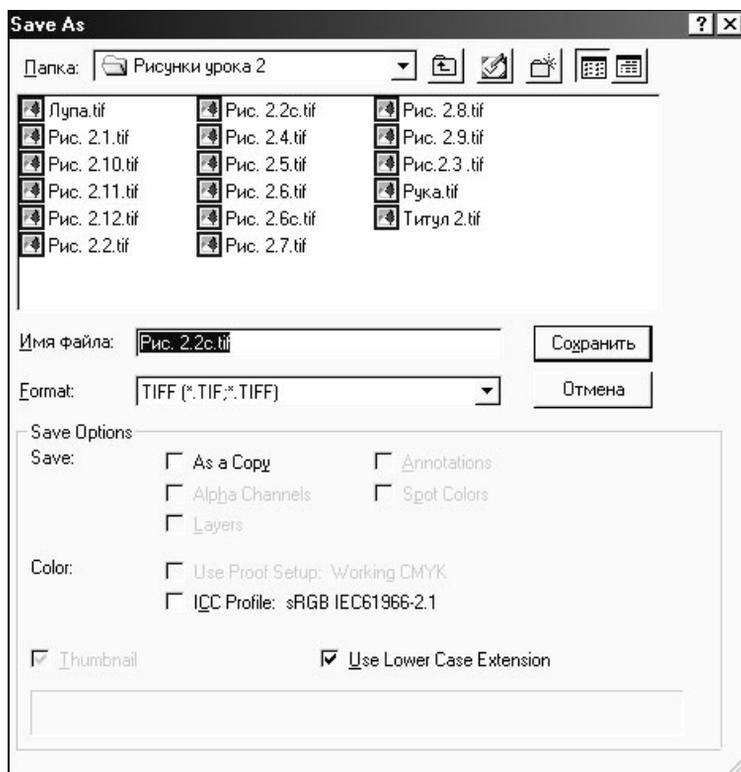
Команда **File | Save** (Файл | Сохранить) предназначена для сохранения результатов (рис. 2.2).

### Совет

Сохраняйте, сохраняйте и еще раз сохраняйте свои результаты! Чем чаще вы будете сохранять их, тем меньше вам придется переделывать, если вдруг ваш компьютер зависнет или отключат ток.

Сохранить файл можно во многих форматах. Их перечень соответствует списку форматов открываемых файлов. Для того чтобы узнать, в каких форматах сохраняются файлы в программе, следует открыть список **Format** (Формат файлов), расположенный в диалоговом окне команды **File | Save** (Файл | Сохранить). Эта команда применяется для первого сохранения документа и в дальнейшем для периодического сохранения текущих результатов и изменений. Для того чтобы оставить исходный и измененный файлы,

необходимо использовать команду **File | Save As** (Файл | Сохранить как). Этой командой сохраняется файл, уже открытый под другим именем или с другим расширением.



**Рис. 2.2.** Диалоговое окно команды **File | Save As**

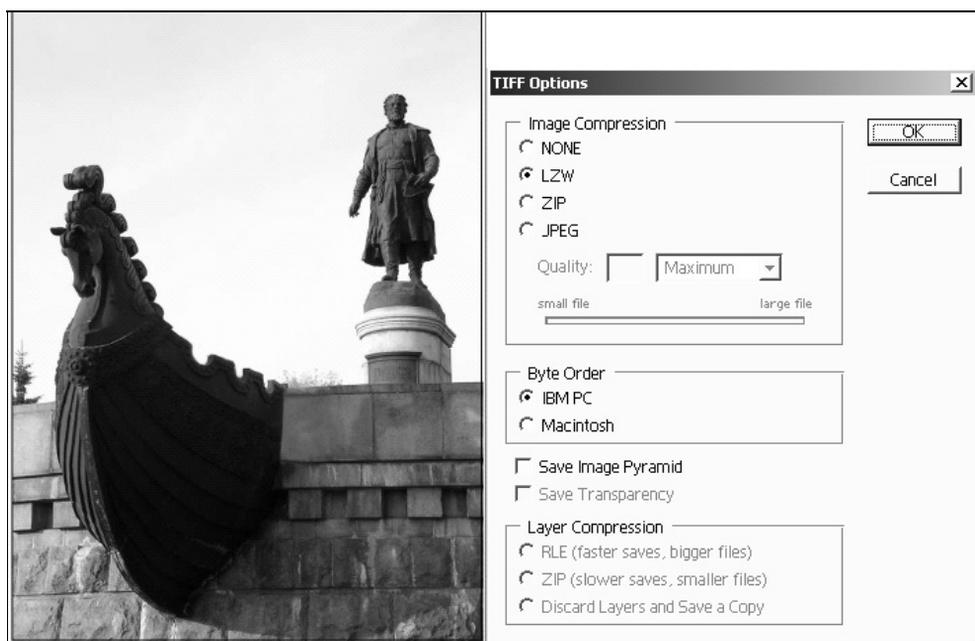
Почему раздел урока называется не просто сохранение документа, а "Откройте в GIF, сохраните в TIFF"? Потому что однажды один ученик советовался со мной, как ему поступить. Он нашел много картинок в Интернете, вставил их в свою рекламу, хотел ее напечатать, а типография потребовала, чтобы рисунки были в формате TIFF. Я и ответила: "Откройте файл формата GIF в Adobe Photoshop CS, а сохраните его в TIFF-формате с помощью команды **File | Save as** (Файл | Сохранить как)". По большому счету так поступать не следует, т. к. качество печати переделанных рисунков будет крайне низким, но формально цель достигнута.

Диалоговое окно команды **File | Save as** (Файл | Сохранить как) аналогично диалоговому окну команды **File | Save** (Файл | Сохранить).

## 2.4. Сохранение документа

Береженого — бог бережет!

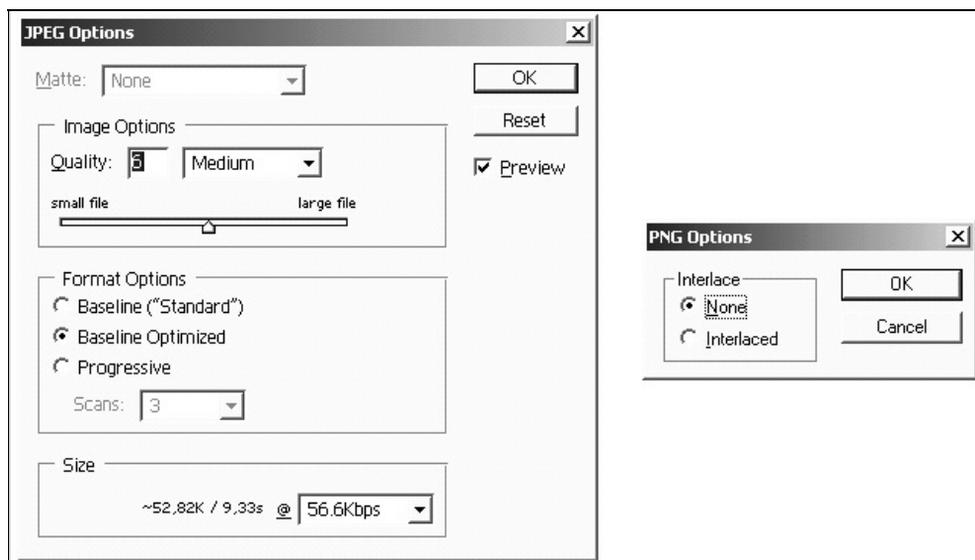
Сохранение документа — это не такая простая операция, как кажется, необходимо не просто бездумно открыть диалоговое окно сохранения и нажать кнопку **ОК**, а выбрать формат для сохранения файла и характеристики сохранения. Формат файла выбирается в зависимости от того, как изображение будет использовано в дальнейшем. Если его необходимо распечатать в типографии, то файл следует сохранить в формате TIFF, если изображение будет размещено на Web-странице, то файл нужно сохранить в формате GIF, если в дальнейшем отсканированная фотография будет храниться в виртуальном семейном альбоме на компьютере, то файл следует сохранить в формате JPEG.



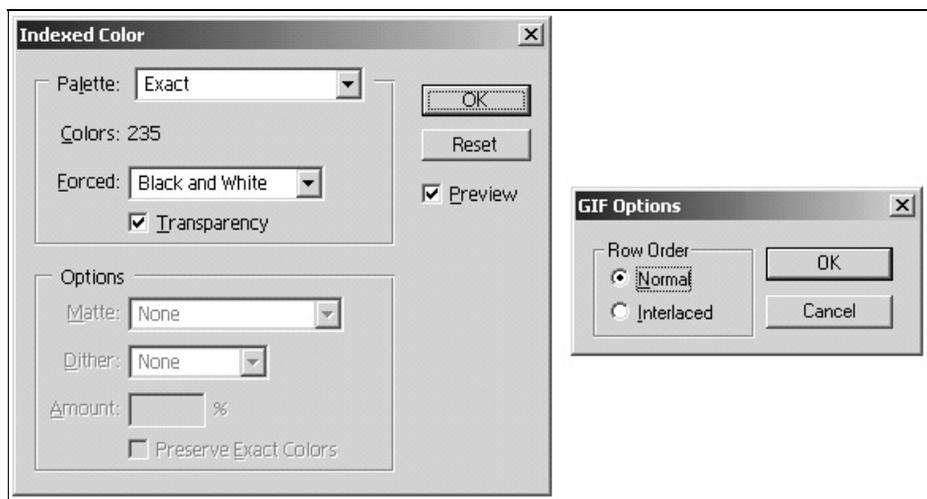
**Рис. 2.3.** Слева — изображение памятника, справа — диалоговое окно параметров сохранения файла в формате TIFF

От параметров сохранения файла зависит прежде всего не только качество сохраняемой фотографии или изображения, но и размер сохраняемого файла. Выполнение максимальных требований, предъявляемых к качеству изображений, при сохранении приводит к тому, что сохраненные файлы имеют гигантские размеры и не только не помещаются на дискеты или не могут

передаваться по электронной почте, но и существенно загружают компьютер пользователя.



**Рис. 2.4.** Диалоговые окна параметров сохранения, слева — в формате JPEG, справа — в формате PNG



**Рис. 2.5.** Диалоговые окна параметров сохранения в формате GIF

Слева на рис. 2.3 показано изображение памятника, справа — диалоговое окно параметров сохранения файла в формате TIFF. На рис. 2.4 показаны диалоговые окна параметров сохранения, слева — в формате JPEG, справа — в формате PNG. На рис. 2.5 показаны диалоговые окна параметров сохранения в формате GIF.

Видно, что если необходимо послать изображение по Интернету, то лучше всего сохранить его в формате JPEG, а если нужно приготовить этот рисунок для передачи в типографию, то сохранить его следует в формате TIFF.

## 2.5. Импорт документов

С помощью команды **File | Import** (Файл | Импорт) можно открывать документы, формат которых программа не поддерживает и для открытия которого, как правило, требуется внешний модуль (plug-in), разрабатываемый сторонними фирмами. Диалоговое окно команды **File | Import** (Файл | Импорт) при открытии файла, подготовленного в программе Adobe Illustrator, на фоне изображения, содержащегося в этом файле, показано на рис. 2.6.

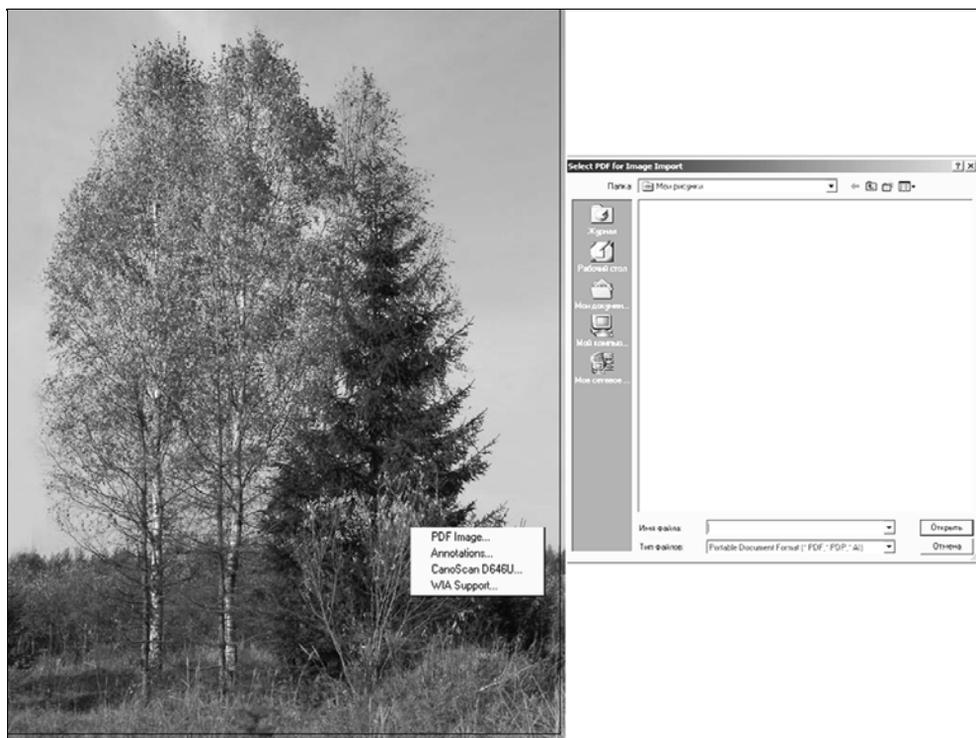


Рис. 2.6. Диалоговое окно команды **File | Import** на фоне сохраняемого изображения

На этом рисунке слева приведен список команд, появляющийся при вызове команды **File | Import** (Файл | Импорт).

Следует отметить, что команда **File | Import** (Файл | Импорт) является одной из важнейших команд программы Adobe Photoshop CS, т. к. посредством ее интерфейса обеспечивается работа со сканером.

## 2.6. Команда **File | Info**

В программе Adobe Photoshop CS для отображения информации о файле есть команда **File | Info** (Файл | Информация), диалоговое окно которой показано на рис. 2.7. Строка заголовка окна содержит название файла, к которому относится данная команда.

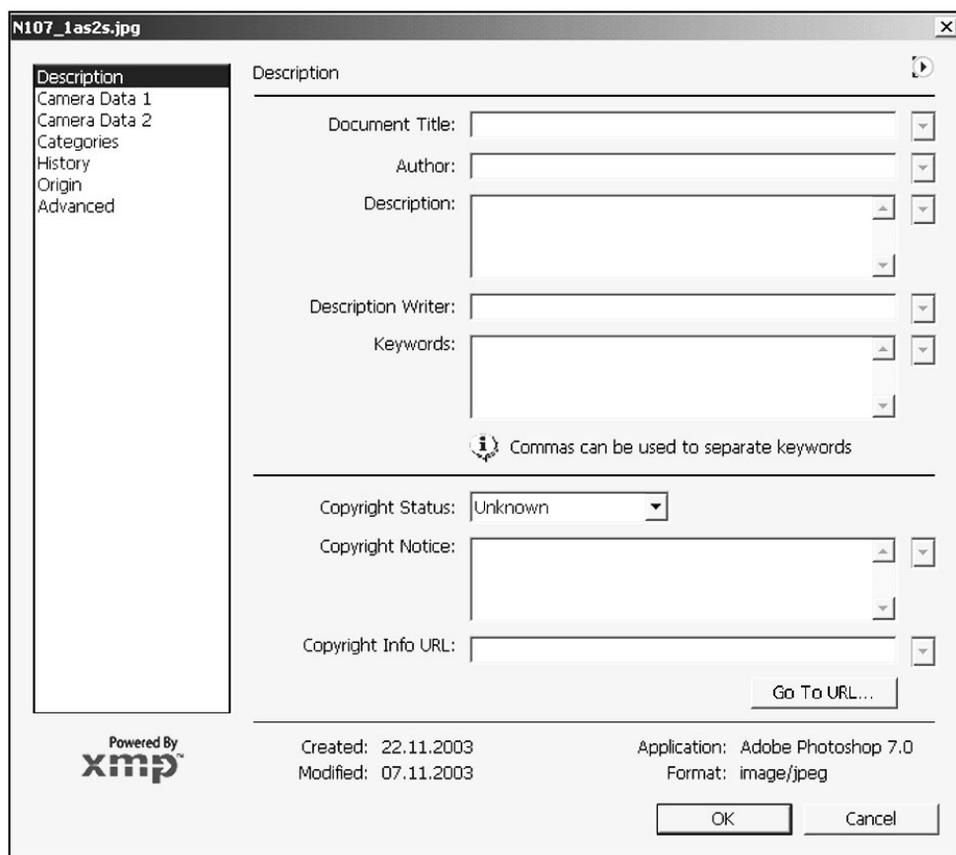


Рис. 2.7. Диалоговое окно команды **File | Info**

## 2.7. Новый документ

Новый документ в программе Adobe Photoshop CS создается с помощью команды **File | New** (Файл | Новый), диалоговое окно которой представлено на рис. 2.8. Это окно выводится на экран монитора как в сжатом, так и в расширенном вариантах, на рисунке показано расширенное окно.

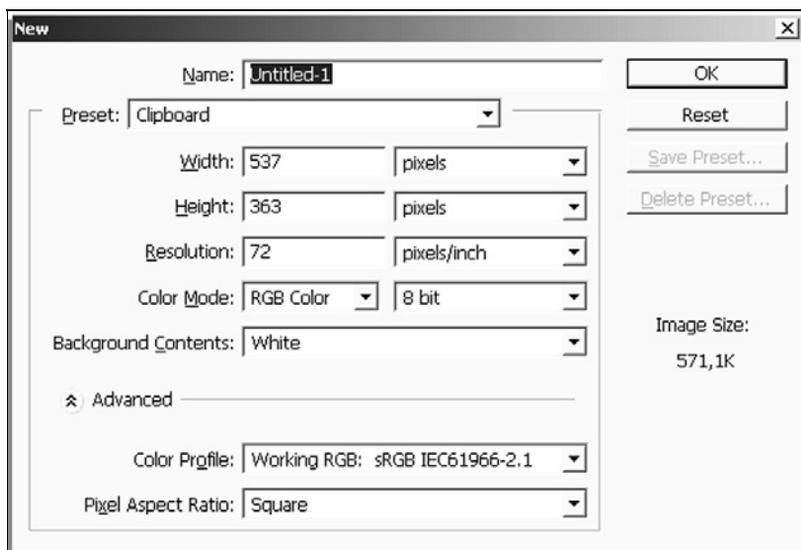


Рис. 2.8. Диалоговое окно команды **File | New**

В отличие от старых версий программы Adobe Photoshop, в его последних версиях в диалоговом окне при создании нового документа появилась возможность выбора размера документа из списка предложенных размеров. На рис. 2.8 по умолчанию размеры нового документа такие же, как у документа, который последний раз находился в буфере обмена: в списке **Preset** (Заранее установленные размеры) выбрано значение **Clipboard**.

Предложенные размеры документа выражены в пикселях. Размер 468×60 соответствует Web-баннеру. Размер 1024×768 соответствует максимальному значению количества точек, на которые можно разделить область экрана монитора, с помощью которого создавалась данная книга. Если бы размер монитора по диагонали был больше, то и количество точек по ширине экрана и его высоте было бы больше. Самый большой документ, который можно создать в программе Adobe Photoshop CS, имеет ширину 300 000 пикселей и длину 300 000 пикселей, что эквивалентно 10,58 м в ширину и 10,58 м в длину или 416,66×416,66 дюймов.

Диалоговое окно **File | New** (Файл | Новый) позволяет создать изображение заданного размера как в метрическом, так и пиксельном измерении. Причем, в отличие от других версий программы, Adobe Photoshop CS позволяет сразу задать величину пиксельной пропорции, т. е. отношение ширины пиксела к его высоте, с учетом его масштабирования при воспроизведении в видеосистеме. В последней версии Adobe Photoshop CS пиксел может иметь не только квадратную, но и прямоугольную форму.

## 2.8. Режимы просмотра

Если изображение больше окна, то его можно передвигать с помощью полос прокрутки. Небольшие перемещения документа можно выполнять с помощью инструмента  — **Hand** (Рука). Если этот инструмент расположить на изображении и тащить его с нажатой левой кнопкой мыши, лист документа будет следовать за указателем.

### 2.8.1. Масштаб просмотра

Кроме клавиатурных сокращений, изменить размер документа можно с помощью команды **View** (Вид):

- Zoom In** (Увеличение) — увеличивает рисунок. Максимальное увеличение, которое достигается в программе, — 1600%;
- Zoom Out** (Уменьшение) — уменьшает рисунок;
- Actual Pixels** (Реальный размер) показывает изображение в масштабе 100%. В этом режиме одному пикселу изображения соответствует один экранный пиксел;
- Fit on Screen** (Разместить на экране) — масштабирует изображение так, чтобы оно все поместилось на экране;
- Print Size** (Размер печатного оттиска) — показывает изображение таким, каким оно будет при печати.

Последние три команды можно выполнить с помощью одноименных кнопок, которые находятся на панели управления при работе с инструментами **Hand** (Рука) и **Zoom** (Масштаб).

При выполнении команд **Zoom In** (Увеличение) и **Zoom Out** (Уменьшение) с нажатой клавишей <Alt> окно растягивается или сжимается вместе с изображением.

Если в строке состояния ввести нужный масштаб и нажать клавишу <Enter>, то изображение будет представлено в заданном масштабе.