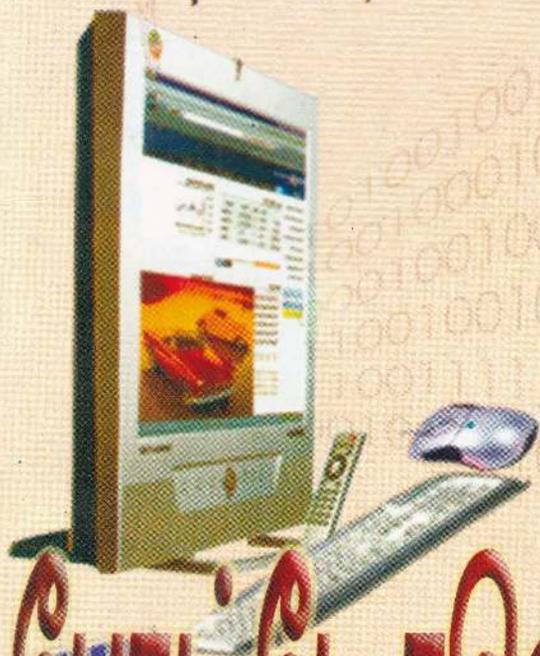
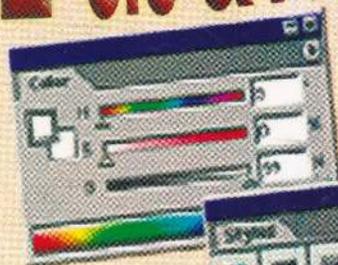


Photoshop 6.0 & 7.0

#1



பொட்பொஷாப் 6.0 & 7.0



ஆசிரியர்
அந்த

75/-



அன்பார்ந்த வாசகர்களே!

இலங்கையில் புதிதாக ஆரம்பிக்கப்பட்டுள்ள சாயி பப்ளிகேஷன். தனது முதல் வெளியீடாக இந்த போட்டோஷொப் 6.0 & 7.0 புத்தகத்தை வெளியிட்டிருக்கிறது என்பதையும், இனிவரும் காலங்களில் கணினித் துறைச் சார்ந்த பல புத்தகங்களை அனுபவமிக்க ஆசிரியர்களின் எழுத்தாக்கத்தில் வெளியிட எண்ணியுள்ளது என்பதையும், வாசகர்களாகிய உங்களுக்கு முதற்கண் தெரியப்படுத்துவதில் பெருமகிழ்ச்சியடைகிறது.

அதோடு, சிறிய முலதனத்தில் ஆரம்பிக்கப்பட்டுள்ள எமது இந்த முயற்சி, மென் மேலும் வளர்ந்து வெற்றியடைவது வாசகர்களாகிய உங்களிலேயே தங்கியுள்ளது என்பதையும் கபடமின்றித் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன்.

மேலும், எம்மை ஊக்கப்படுத்தி வழிகாட்டப்போவது உங்கள் கருத்தக்களும் விமர்சனங்களுமேயாகும். எனவே, எமது முதல் வெளியீடான இந்த போட்டோஷொப் புத்தகம் பற்றிய உங்கள் கருத்துக்களையும், விமர்சனங்களையும் எமக்கு அறியத்தகுந்தவுமாறு பணிவன்புடன் கேட்டுக் கொள்கிறோம்.

நன்றி.

பேர்டீரெஷர் 6.0 & 7.0

பாகம் - 1

ஆசிரியர்
ஆதி



சாயி பப்ளிகேஷன்ஸ்
68/23, வோல்ஸ் லேன்,
கொழும்பு-15

புத்தகத்தின் பெயர்: போட்டோஷொப் 6.0 & 7.0
பாகம்: 1
ஆசிரியர்: ஆதி
பதிப்புரிமை: சாயி பப்ளிகேஷன்ஸ்
முதற்பதிப்பு: டிசம்பர் 2002
வெளியீடு: சாயி பப்ளிகேஷன்ஸ்
68/23, வோல்ஸ் லேன்,
கொழும்பு-15,
இலங்கை.
0777-514955

Book's Title: Photoshop 6.0 & 7.0
Volume: 1
Author: Aadhi
Copyright: Sai Publications
First Edition: December, 2002
Published by: Sai Publications
68/23, Walls Lane,
Colombo-15,
Sri Lanka.
0777-514955
ISBN : 955-8831-00-X

Copyright © Sai Publication.

All rights reserved. No part of this book shall be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted by any means, electronic, mechanical, Photocopying, recording, or otherwise, without written permission from the publisher.

ஆதியின் உள்ளே

இன்று கணினித் துறைச் சார்ந்தவர்களில் அநேகரின் கவனம் கிரஃபிக் டிசைன் மற்றும் மல்டிமீடியா பக்கம் திரும்பியுள்ளது. இதற்கு காரணம், தகவல் தொழில்நுட்பத்தில் தற்பொழுது அத்த வளர்ச்சியடைந்து கொண்டே போவது இவ்விரு துறைகள் என்பதாலாகும். இனி வரும் காலங்களில் கணினி உலகை ஆட்டிப்படைக்கப் போவதும் இவைகள்தான் என்பதில் எவ்வித சந்தேகமும் இல்லை. இதற்கு முன்னோடியாக இவ்விரு துறைகளிலும் பயன்படுத்தப்படும் மென்பொருட்களைக் கற்றுத் தேர்ச்சி பெற்றிருத்தல், பொன்னான எதிர்காலத்தை பெற்றுக் கொள்ள வழிவகுக்கும்.

இதனைக் கருத்திற் கொண்டே என் காம் இந்த போட்டோஷொப் புத்தகத்தை எழுத ஆயத்தமாகினே. அதுமட்டுமல்ல, போட்டோஷொப் மென்பொருளானது கிரஃபிக் டிசைன், வெப் டிசைன், மல்டிமீடியா துறைகளில் அதிகம் பயன்படுத்தப்படுகின்ற வென்றாகும். இதிலுள்ள நுட்பங்கள் ஏனைய மென்பொருட்களைப் போலல்லாதிருத்தல் இதன் சிறப்பம்சமாகும். மேலைநாடுகளில், கல்லூரிகளில் கற்றுக்கொடுக்கப்படும் டிசைனிங் சார்ந்த அனைத்து பாடநெறிகளிலும் போட்டோஷொப் ஒரு அங்கமாக விளங்குகிறது. அதோடு, அச்சுத் துறை, தொலைக் காட்சி மற்றும் பத்திரிக்கை விளம்பரங்களைத் தயாரிக்கும் நிறுவனங்கள், திரைப்படத் துறை, துப்பறியும் இலாக்கா, ஆராய்ச்சி நிலையங்கள் என எல்லா துறைகளிலும் இதன் பணி கொடிகட்டிப் பறக்கிறது. ஆனால், எழுது நாட்டைப் பொறுத்தவரைக்கும் போட்டோஷொப்பின் பயன்பாடு குறைவு என்றே கூறவேண்டும். இதற்கு பல காரணங்கள் இருந்தாலும் அவற்றில் முக்கியமானவை... 1. முறையாக பயிற்றுவிக்கும் நிலையங்கள் இல்லாதிருத்தல் 2. ஆங்கில புத்தகங்கள் தமிழில் வடிவமைக்கப்படாமை 3. திறமையானவர்கள் மற்றவர்களுக்கு கற்றுக் கொடுக்காமை போன்றவைகளாகும். இவைகளே என்னை இந்தப் பணிக்கு தூண்டியது எனலாம்.

சாதாரண கிரஃபிக் டிசைனராகவும், ஆசிரியராகவும் இருந்த நான், கணினி எழுத்தாளனாக எனது கன்னிப் பயணத்தை இந்தப் போட்டோஷொப் புத்தகத்தின் மூலம் ஆரம்பித்துள்ளேன். இதன் வெற்றியைப் பொறுத்தே எனது பயணம் தொடரும். இதைத் தொடர்ந்து கோரல் டிரோ, ஃபிளாஷ், ஜெட் மேக்கர், 3டீ ஸ்கூடிஷோ மேக்ஸ் போன்ற புத்தகங்களையும் எழுத எண்ணியுள்ளேன். இவையெல்லாம் மாணவர்களின் அறிவுப் பசியை முழுமையாக போக்கவேண்டும் என்பதே எனது நோக்கமாகும். எனது எண்ணம் ஈடேறுவது வாசகர்களாகிய உங்களிலேயே தங்கியுள்ளது. முழுப் புத்தகமாக வெளியிடுவதில் பல அசௌகரியங்கள் இருப்பதால் எனது புத்தகங்களையெல்லாம் பாகங்களாக வெளியிட எண்ணியுள்ளேன். இதனால், வசதி குறைந்த மாணவர்களும் பலனடைவார்கள் என்பது குறிப்பிடத்தக்கது.

இப் போட்டோஷொப் புத்தகமானது அநேகமாக நான்கு அல்லது ஐந்து பாகங்களைக் கொண்டிருக்கும். அத்தோடு இதிலுள்ள எண்ணற்றத் தகவல்களும், விளக்கங்களும் மிகவும் பயன்மிக்கதாய் அமையும். பயிற்சியும் தரப்படும். மேலும், இதில் போட்டோஷொப் 6.0 பதிப்பு முழுமையாகவும், போட்டோஷொப் 7.0 பதிப்பிலுள்ள மேம்படுத்தப்பட்ட அம்சங்களும் விவரிக்கப்படும். இப் புத்தகத்தை வெறுமனே வாசிக்க மட்டும் பயன்படுத்தாது கணினியில் செயல்படுத்தியும் பார்த்து தேர்ச்சி பெறுவது உங்கள் கைகளில் தான் உள்ளது. இப் புத்தகம், உங்களுக்கொரு சிறந்த ஆசானாக விளங்கும் என்பதை மகிழ்ச்சியுடன் கூறிக்கொண்டு விடைபெறுகின்றேன்.

நன்றி.

உங்கள் விமர்சனங்களை எதிர்பார்க்கும்

ஆதி

(புனைப்பெயர்)

பொருளடக்கம்

வரைகலையின் ஆரம்பம்	01
டிஜிட்டல் ஆர்ட்	01
வெக்டர் கிரஃபிக்	02
பிஃமெப் அல்லது ராஸ்ரர் கிமேஜ்	02
பிக்சல்	03
அச்சுப் பதிப்பில் படத்தின் தெளிவு	03
கணினித் திரையில் படத்தின் தெளிவு	04
படத்தில் பிக்சல் எவ்வாறு செயற்படுகிறது	04
நிறத்தின் அடர்த்தி	04
பிட்டின் ஆறும்	05
நிறம் மற்றும் நிற முறைகள்	06
படத்தில் நிறங்கள் எவ்வாறு செயற்படுகிறது	06
போட்டோஷொப்பை பயன்படுத்தத் தேவையானவை	08
ஸ்பிளாஷ் ஸ்கிரீன்	08
வேகிங் வீண்டோ	09
போட்டோஷொப்பின் செட்டிங் முறை	09
பிரஃபெரன்ஸ் செட்டிங்	10
ஜெனரல்	10
சேவிங் ஃபைல்ஸ்	14
டிஸ்பிலே அன்ட் கேசர்ஸ்	17
ரான்ஸ்பெரன்சீ அன்ட் கெமட்	18
யுனிட்ஸ் அன்ட் றூலர்ஸ்	19
கைட்ஸ் அன்ட் கிரிட்	20
பிளக் கின்ஸ் அன்ட் ஸ்கிராட்ச் டிஸ்க்	22
மெமரி அன்ட் கிமேஜ் கெச்	23
பியூர்ஜ் மெமரி	26
ஸ்ரேரஸ் பார்	27
பெலட்	29
நெவிகேடர் பெலட்	30
கிள்ஃபோ பெலட்	32
கலர் பெலட்	34
ஸ்வட்ச்சஸ் பெலட்	35
ஸ்டைல்ஸ் பெலட்	39
ரூல் பெலட்	40

கீப் புத்தகத்தை வாசிக்கும் முன்பு...

இப் புத்தகத்தை வாசிக்கும் முன்பு இதில் இடம்பெறப்போகும் சில முக்கிய அம்சங்களை அறிந்துகொள்ளுங்கள். இது உங்கள் நேரத்தை துரிதப்படுத்தும்.



தகவல் (Tips) குறி

குறிப்பிட்ட அத்தியாயத்தின் முக்கியத் தகவல்களை உங்களுக்கு அறியப்படுத்துவதற்கு இந்த அடையாளம் பாவிக்கப்படும்.



இருநிலை மாற்றி (Toggle)

போட்டோஷொப்பில் ஒரு குறிப்பிட்ட ரூலினால் வேலைசெய்து கொண்டிருக்கும்போது அதே ரூலைக் கொண்டு இன்னுமொரு செயற்பாட்டையும் செய்து கொள்ளமுடியும். இதற்கு கீபோர்டில் சில கீக்களை அழுத்தவேண்டும். இதைத் தெரியப்படுத்துவதற்கு இந்தக் குறி பயன்படுத்தப்படும்.



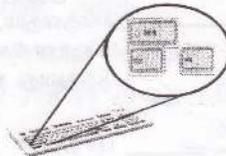
குறுக்கு வழி (Shortcut)

கணினியில் வேலைகளைச் செய்யும்போது ஒரு செயற்பாட்டிற்கு இரு வழிகள் பின்பற்றப்படும். அவை, ஒன்று பிரதான மெனுக்களைக் (Main Menu) கொண்டு செய்தல். இரண்டாவது கீபோர்டிலுள்ள சில கீக்களைக் கொண்டு செய்தல். இதுவே குறுக்குவழியாகும். அநேகமானோர்கள் இந்த குறுக்குவழியைப் பின்பற்றுவது கிடையாது. ஏனெனில் குறிப்பிட்ட அந்தக் கீக்களை ஞாபகத்தில் வைக்கத் தவறுவதாலாகும். இதனால் உங்கள் வேலை நேரம் அதிகரிக்கும். எனவே, குறுக்குவழிகளைப் பாவித்து நேரத்தை மிச்சப்படுத்தவதற்காக இந்தக் குறுக்குவழித் தகவல் உங்களுக்கு கைகொடுக்கும்.

போட்டோஷொப்பில் கீபோர்டின் பங்களிப்பு

போட்டோஷொப்பின் அநேகமான வேலைகளுக்கு குறுக்குவழிகள் உள்ளன. இவற்றிற்கு பாவிக்கப்படும் கீக்களுள் முக்கியமான கீக்கள் பின்வருமாறு.

- ஷிஃப்ட் (Shift)
- கொன்ட்ரோல் (Ctrl)
- ஆல்டர் (Alt)



இந்த மூன்று கீக்களை ஆங்கிலத்தில் மொடிபையர் கீஸ் (Modifier Keys) என்றழைப்பார்கள்.

மவுஸின் செயற்பாடு

கிரிபிக் டிசைனிங் இல் மவுஸின் உதவியாலேயே வரைதல் சார்ந்த வேலைகள் மேற் கொள்ளப்படுகின்றன. இப்புத்தகத்தில் இடம்பெறும் மவுஸ் சாரந்த கட்டளைகளையும், அக்கட்டளைகளை எவ்வாறு செயற்படுத்துவது எனவும் பற்றிப் பார்ப்போம்...

கிளிக், ரைட் கிளிக்



கிளிக் - மவுஸின் இடது பட்டினை அழுத்தவும்.
ரைட் கிளிக் - மவுஸின் வலது பட்டினை அழுத்தவும்.

டபிள் கிளிக்



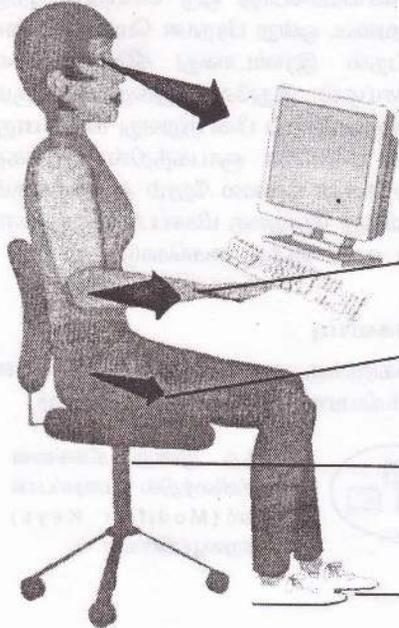
இடது பட்டினை இடைவேளையில்லாமல் இரு முறை அழுத்தவும்.

டிராக்



இடது பட்டினை அழுத்திக் கொண்டே மவுஸை நகர்த்தவும்.

உங்கள் நிலையை சரிபாருங்கள்



மொனிட்டரின் மேல் பகுதி உங்கள் கண் மட்டத்திற்கு சமமாக அல்லது சற்று கீழே இருப்பது நல்லது.

மணிக்கட்டு முழங்கைக்கு நேராக இருப்பது கையில் வலி ஏற்படுவதைக் குறைக்கும்.

இடுப்பின் கீழ் பகுதி சற்று சரிவாக அமையவேண்டும்.

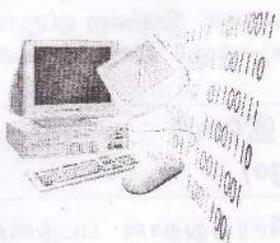
பின் முதுகு மற்றும் இடுப்பு பகுதியைத் தாங்குவதும், விரும்பியவாறு அமைத்துக் கொள்ளக்கூடிய ஆசனத்தைப் பயன்படுத்துவது நன்று.

பாதம் நிலத்தில் நன்றாக ஊன்றப்பட்டிருத்தல் நல்லது.

வரைகலையின் ஆரம்பம்

மனித நாகரீகத்தில் பண்டைய காலம் தொட்டே வரைகலைக்குத் தனி இடம் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. காட்டில் வாழ்ந்த மனிதன் குகை வாழ்க்கைக்கு வந்ததும், உருவங்களை வரைந்து பேச்சு ஊடகமாகப் பயன்படுத்தினான். இதுவே, மொழி விருத்தியடைவதற்கு காரணமாக அமைந்தது. இதன் பின்பே எழுத்துக்கள் கண்டுபிடிக்கப்பட்டன. உருவங்களை வரைந்தவன் பின்பு, வர்ணங்களைக் கொண்டு ஓவியங்களைத் தீட்டினான். சிற்பக்கலை, அச்சுக் கலைகளை விருத்திசெய்தான். இன்று, கணினியெனும் கணக்கீட்டுக் கருவியில் வரைகலையை புகுத்தியுள்ளான். இது, இன்றைய கணினிக் கல்வியில் 'கிரஃபிக் டிசைன்' என்று பெயரோடு எல்லோராலும் விரும்பி கற்கப்படும் பாடமாகும். "அன்று கற்களில் வரைந்தவன் இன்று கணினியில் வரைகின்றான்..."

டிஜிட்டல் ஆர்ட்



கணினி டிஜிட்டல் முறைக் கமையவே தொழிற்படுகின்றது. இதை, நாமெல்லோரும் அறிவோம். இதன்படி, இக்கருவியால் மேற்கொள்ளப்படும் வரைகலையைத் தான் 'டிஜிட்டல் ஆர்ட்' என்பார்கள். டிஜிட்டல் ஆர்ட் முறையில் சிறு புள்ளி, கோடு, வலைவு, நிறங்கள் போன்றவையெல்லாம் கணினிக்குள் டிஜிட்டல் சிக்னல்கள் (On or Off) அல்லது 0,1 என்ற இலக்கங்களாகத்தான் செல்லும். கணினிக்குத் தெரிந்த மொழி இதுமட்டும் தான். எனவே, நீங்கள் செய்யும் அனைத்து வேலைகளும் இரும் மொழியாக மாற்றப்பட்டு, கணினியின் முளைப்பகுதியைச் (சிபியு) சென்றடைந்து, சில கணக்கீடுகளுக்கு உட்படுத்தப்பட்டுத்தான் திரையில் தோன்றுகிறது. கண்ணிமைக்கும் நேரத்திற்கும் மிகக்குறைவான நேரத்தில் (நானோ செக்கன்ட்) இந்தச் செயற்பாடுகள் நடந்துவிடுவதால் நமக்குத் தெரிவதில்லை.

டிஜிட்டல் இமேஜ்

டிஜிட்டல் ஆர்ட்டில் வடிவமைக்கப்பட்ட படத்தை 'டிஜிட்டல் இமேஜ்' என்றழைப்பார்கள். டிஜிட்டல் படம் ஒன்றை வடிவமைப்பதற்கு, இரண்டு ஒழுங்குகள் (Systems) பின்பற்றப்படுகின்றன. அவை...

- 1) வெக்டர் கிரஃபிக் (Vector Graphic)
- 2) பிட்மேப் அல்லது ராஸ்டர் முறை (Bitmap or Rastor)

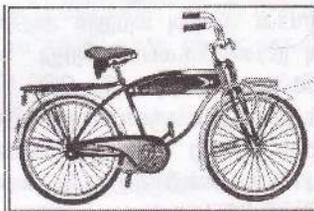
வெக்டர் கிரஃபிக் (Vector Graphic)

இந்த முறையில், கோடுகளுக்குத்தான் முக்கியத்துவம் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. கோடுகளை வரைந்து பின்பு, அக் கோடுகளை வளைத்து, சுழித்து, வர்ணங்கள் கொடுத்து, விரும்பியவாறு வடிவமைத்துக் கொள்ளலாம். இந்த முறையில், வடிவமைக்கப்படும் வடிவத்தின் விளிம்புகள் (Edges) கடினமாகக் (Hard) காணப்படும். மேலும், வடிவத்தை விரும்பியவாறு இலகுவாகவும், விளிம்புகள் சீர்கெடாமலும் பெரிது சிறிதாக்கிக் கொள்ளலாம். இவ்வாறு செய்யும் போது, அதன் தரத்தில் (Quality) எந்தக் குறைவும் ஏற்படாது. இது, இந்த முறையின் சிறப்பம்சமாகும். வரைதல் (Drawing), பக்க வடிவமைப்பு (Page-Layout), எழுத்து வேலைகளுக்கு (Typing), இந்த வெக்டர் முறையே சிறந்தது. மேலும், இந்த முறையின் கோப்பானது (File) மிகக் குறைந்த கொள்ளளவைக் (Capacity) கொண்டிருக்கும். அதுமட்டுமல்ல, இதில் செய்யப்படும் வேலைகளை அச்சுப் பதிப்பில் (Printout) மிகத் தெளிவாகப் பெற்றுக்கொள்ளலாம். வெக்டர் முறையினைக் கொண்டுள்ள மென்பொருட்களான CorelDRAW, Macromedia FreeHand, Flash, Adobe PageMaker, Adobe Illustrator, Quark Xpress போன்றவைகளாகும். இவற்றை ஒப்பீட்டில் ஒரியன்ட் மென்பொருட்கள் (Object Oriented Softwares) என்றும் அழைப்பார்கள்.

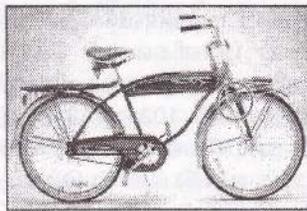
பிட்மெப் அல்லது ராஸ்டர் இமேஜ் (Bitmap or Raster Image)

இங்கு, மிகச் சிறிய (Tiny) புள்ளிகள் ஒன்று சேர்ந்துதான் படத்தை உருவாக்குகின்றன. இவற்றைப் 'பிக்சல்' (Pixel) என்றழைப்பார்கள். ஒவ்வொரு பிக்சலுக்கும் ஒரு பிட் (Bit) அல்லது பைனரி டிஜிட் (Binary Digit) கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. இவ்வாறு, பெருந்தொகையான பிட் ஒன்றுசேர்ந்து படத்தை உருவாக்குவதால் இதை, 'பிட்மெப்' என்றும், படத்தில் பிட்கள் பரந்து காணப்படுவதால் 'ராஸ்டர் இமேஜ்' என்றும் அழைப்பார்கள். சாதாரண நிலையில் படத்தில் இருக்கும் பிக்சல்கள் பார்வைக்குத் தெரியாது. காட்சியின் அளவை பெரிப்பித்து (Zoom) பார்த்துக் கொள்ளலாம். இந்த முறையில் வடிவமைக்கப்படும் கோப்புக்களின் தகவல்களானது ஒவ்வொரு பிக்சலிலும் தங்கியிருப்பதால், பிட்மெப் ஃபைலின் அளவு, வெக்டர் ஃபைலைப் பாரக்கக் கூடுதலாகக் காணப்படும். பிட்மெப் படத்தின் அளவைப் பெரிது-சிறிதாக்கும் போது விளிம்புகள் மற்றும் படத்திலுள்ள பிக்சல்கள் சீர்குலைந்து, படத்தின் தரம் குறையும். ஸ்கேனர் கருவியில் பிரதிசெய்யப்பட்ட புகைப்படம் அல்லது படம், டிஜிட்டல் கமராவினால் பிடிக்கப்பட்ட காட்சிகள், நூறு விகிதத்திற்கு குறைவான வர்ணங்களைக் கொண்ட இமேஜ் (Toned Image) மற்றும் ஓரளவு தகுபமான படங்களை, இம்முறையில் வடிவமைத்துக் கொள்ளலாம். Photoshop, Corel PHOTO-PAINT, Image Composer போன்றவை, இந்த முறைக்குரிய மென்பொருட்களாகும்.

வெக்டர் மற்றும் பிட்மெப் படங்கள் ஒப்பீடு



வெக்டர் படம்



பிட்மெப் படம்



பிக்சல் (Pixel) - மூலம்

பிட்மெப் படமொன்றினை உருவாக்குவதற்கும், திரையில் காண்பிப்பதற்கும் பயன்படுத்தப்படும் சிறுபுள்ளி அல்லது உறுப்பு (Element) பிக்சல் எனப்படும். இவை படத்தில் குறுக்கும், நெடுக்குமாக செறிந்திருக்கும். அச்சுப் பதிப்பில், படத்தின் ஒரு சதுர அங்குலப் பகுதியில் எத்தனைப் பிக்சல்கள் (பிபிஐ) (pixel per inch - ppi) இடம்பெறுகின்றன என்பதற்கமையவே, படத்தின் தெளிவு (Resolution) நிர்ணயிக்கப்படும். ஆனால், மொனிட்டரில் படத்தின் தெளிவானது 72 ppi இலிருந்து கிட்டத்தட்ட 96 ppi வரைதான் நிர்ணயிக்கப்படும். காரணம், மொனிட்டர் இந்த அளவுகளுக்குட்பட்ட தெளிவையே கொண்டிருப்பதாலாகும்.

அச்சுப் பதிப்பில் படத்தின் தெளிவு

மேலே கூறப்பட்டது போல், ஒரு அங்குலப் பகுதியில் இடம்பெறும் பிக்சல்களின் எண்ணிக்கை கருத்திற்கொள்ளப்படுவது அச்சு ஊடகங்களில் தான். இங்கு, ஒரு சதுர அங்குலம் என்பது படத்தின் ஒரு கூறு (Unit). இக் கூறினுள் பிக்சல்களின் செறிவு அதிகரிக்க, அதிகரிக்க அப் படத்தின் அச்சுத் தெளிவும் அதிகரிக்கும். செறிவு அதிகரிப்பதால் படத்தின் அளவுகளில் எவ்வித மாற்றமும் ஏற்படப்போவதில்லை. ஆனால், குறிப்பிட்டச் செறிவைக் கொண்டிருக்கும் படத்தின் அளவுகளில் மாற்றங்கள் ஏற்படும் போது, தெளிவிலும் மாற்றம் ஏற்படும். ஒரு சதுர அங்குலத்தில் 72 பிக்சல்கள் எனக் கொடுக்கப்பட்டிருந்தால், அக் குறிப்பிட்ட சதுர அங்குலப் பகுதியில் காணப்படும் பிக்சல்களின் மொத்த எண்ணிக்கை 5184 ஆகும் (அகலம் (72) x உயரம் (72) = 5184).

150 ppi



300 ppi

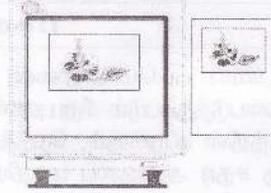


கணினித் திரையில் படத்தின் தெளிவு

கணினித் திரையை எடுத்துக் கொண்டாள், பிக்சல்கள் அல்லது புள்ளிகள் மட்டுப்படுத்தப்பட்ட அளவிலேயே இருக்கும். திரையின் அளவு மற்றும் அதில் செறிந்துள்ள புள்ளிகளைக் கொண்டே தெளிவு நிர்ணயிக்கப்படுகிறது. 14 அங்குலத் திரையில் பிக்சல்களின் நிலை 800 x 600 என்றமையும். இதுவே, 17 அங்குலத் திரையில் 1024 x 768 என்றிருக்கும். இங்கு ஒரு அங்குலப் பகுதியில் எத்தனைப் புள்ளிகள் (டிபிஐ) (dots per inch - dpi) என்ற அளவுத்திட்டம் கையாளப்படும். முன்பெல்லாம் மொனிட்டரின் தெளிவு 72 dpi என்றிருந்தது. ஆனால் நவீன கால மொனிட்டர்கள் 96 dpi தெளிவைக் கொண்டுள்ளன.



வடிவமைக்கப்பட்ட படமொன்று திரையில் பெரிதாகவும், அச்சுபதிப்பில் சிறிதாகவும் காணப்படும். இதற்கு மொனிட்டரிலுள்ள பிக்சல்களின் அளவே காரணம். உதாரணத்திற்கு, 144 ppi கொண்ட ஒரு சதுர அங்குலப் படமானது, 72 dpi மொனிட்டரில் இரண்டு சதுர அங்குலப் படம் போன்று காட்சியளிக்கும்.



படத்தில் பிக்சல் எவ்வாறு செயற்படுகிறது

போட்டோஷொப்பில், பட வடிவமைப்பிற்கு பிக்சல்களே பெரிதும் பங்காற்றுகின்றன. படத்திலுள்ள வடிவமொன்றின் விளிம்புகளை மிருதுவாக்குவதற்கும், மழுங்கச் செய்வதற்கும், கூடிக் குறைந்த அடர்த்தியைக் கொண்ட நிறங்களை ஏற்படுத்திக் கொள்வதற்கும் இந்தப் பிக்சல்களே காரணம். ஒவ்வொரு பிக்சலிலும் உள்ள நிறத்தின் அடர்த்தியைக் கொண்டே இவ்வாறான வேலைகள் செய்யப்படுகின்றன. "அது என்ன நிறத்தின் அடர்த்தி?" என்று, சிலர் யோசிக்கக் கூடும். அதுமட்டுமல்ல, பாடசாலையில் படிக்கும் போது ஏழு நிறங்கள் இருப்பதாகக் கற்றோம் ஆனால் கணினியில் பல லட்சம் நிறங்கள் இருப்பதாக அறிகின்றோம். இவை பற்றி விரிவாகப் பார்ப்போம்...

நிறத்தின் அடர்த்தி

முதலில் ஒரு உதாரணத்தைப் பார்ப்போம். ஓவியர் ஒருவர், ஒரு படத்தை வரைகின்றார் என வைத்துக் கொள்வோம். அவரிடம் பல வகையான வர்ணமைகள் இருக்கின்றது. படத்தின் குறிப்பிட்டதொரு பகுதிக்கு இளஞ்சிகப்பு நிறம் தீட்டவேண்டியுள்ளது. ஆனால், அவரிடமிருப்பது கடுஞ்சிகப்பு நிற மை. உடனே அவர் அதற்கு சிறிது வெள்ளை மையை விட்டு இளஞ்சிகப்பு நிறத்தை தயாரிக்கின்றார். இங்கு, கடுஞ்சிகப்பு நிற மையின் அடர்த்தி நூறு விகிதம். ஏனெனில், இதில் வேறெந்த மையும் சேரவில்லை.

இதுவே, இளஞ்சிகப்பு மையை எடுத்துக் கொண்டாள் இங்கு, வெள்ளை ஒரு குறிப்பிட்ட விகிதத்தையும், சிகப்பு ஒரு விகிதத்தையும் கொண்டிருக்கும். அதேநேரத்தில் அவரிடம் கலக்கப்படாத இளஞ்சிகப்பு மை இருக்குமானால், அதன் அடர்த்தி நூறு விகிதமாகக் கருதப்படும்.

இது போலத்தான் கணினியிலும் நடக்கின்றது. ஆனால், இங்கு வர்ணங்களானது ஒவ்வொரு புள்ளியிலும் (பிக்சல்) தங்கியுள்ளது. இந்த, ஒவ்வொரு புள்ளியிலும் அமைக்கப்படும் (நிறத்தின்) தகவல்களைச் சேமிக்க குறிப்பிட்டதொரு பெறுமதி புள்ளிக்கு கொடுக்கப்படுகின்றது. இப் பெறுமதியை 'பிட்' (Bit) என்றழைப்பார்கள்.

பிட்-இன் ஆழம் (Bit Depth)

நாம் கணினியில் செய்யும் எந்தவொரு செயலும் அதன் நினைவகம் (Memory) மற்றும் மூளைப்பகுதிக்கு (CPU) சிக்னல்களாகவே செல்லும். இந்தச் சிக்னல்களைச் சேமித்து வைப்பதற்கு முன்பு கூறியது போல், இரும் இலக்க முறைக் கையாளப்படுகின்றன. அவை, 0 அல்லது 1 ஆகும். இவை, 'பைனரி டிஜிட்' (Binary Digit) என்றழைக்கப்படும். பைனரி டிஜிடின் சுருக்கமே பிட்.

பிட்-இன் ஆழம் என்பது, மேற்கூறிய இந்த இரண்டு இலக்கங்களையும் வைத்து எத்தனை தகவல்களைச் சேமிக்கலாம் என்றால், ஆகக்கூடியது நான்கு என்றே கூறவேண்டும். எப்படியெனின், இந்த இரு இலக்கங்களை எப்படியெல்லாம் சோடி சேர்க்க முடியுமோ அந்த அளவிற்கு, தகவல்களையும் சேமிக்க முடியும். எப்படி என்று பார்ப்போம். முதலாவது சோடி 01, இரண்டாவது சோடி 10, முன்றாவது சோடி 00, நான்காவது சோடி 11 எனச் சோடிகளை அமைத்து, நான்கு தகவல்களைச் சேமிக்கலாம். நான்கு தகவல்களுக்கு மேலிருந்தாள் என்ன செய்வது...? இங்கு தான் பிரச்சனை. ஆனால், இதற்கும் வழியுண்டு. அதுதான், இன்னொரு இலக்கத்தைக் கூட்டுவது அது சைபராகவும் இருக்கலாம், ஒன்றாகவும் இருக்கலாம். எங்களுக்குத் தேவை ஒரு இலக்கம் (உதாரணத்திற்கு தான்). இப்பொழுது இந்த மூன்று இலக்கங்களையும் வைத்து எத்தனை சோடி செய்ய முடியும் என்று பாருங்கள். விடை எட்டு ஆகும். இப்பொழுது, எட்டு தகவல்களைச் சேமிக்கலாம் என்பது நான் சொல்லாமலே புரிந்திருக்கும்.

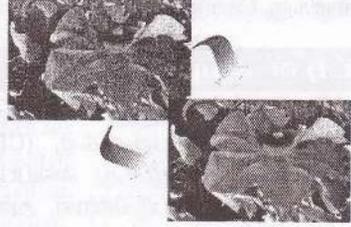
இதைப் போலவே ஒவ்வொரு இலக்கங்களாகக் கூட்டி அதிகளவுத் தகவல்களைச் சேமிக்கலாம். இவ்வாறு இரண்டு இலக்கங்களோடு ஒரு இலக்கம் கூடும்போது அதை, இரண்டின் அடுக்கு கூடுகிறது என்று எடுத்துக் கொள்ளவேண்டும். இரண்டு இலக்கங்களை வைத்து நான்கு சோடி செய்தோமே, அது இரண்டின் இரண்டாமடுக்கு ($2^2=4$). அதுபோல், இரண்டின் மூன்றாமடுக்கு ($2^3=8$) எட்டை பெறுமதியாகத் தந்தது. இவ்வாறு, அடுக்கும் பெறுமதியும் கூடுவதுதான் 'பிட்-இன் ஆழம்' (Bit Depth) எனப்படும். இவற்றை ஏன் விளக்குகிறேன் என்றால், படத்தில் அமையப் போகும் நிறங்களுக்கும் இந்த பிட் முறை பயன்படுத்தப்படுகிறது. காரணம், நிறம் என்பதும் கணினிக்கு ஒரு தகவல் தானே...

நிறம் மற்றும் நிற முறைகள் (Color and Color Systems)

டிஜிட்டல் ஆர்ட்டைப் பொருத்தவரைக்கும், நிறங்களைக் கொண்டு தான் படம் வகை படுத்தப்படுகின்றன. அதே போல், நிற முறையினைக் கொண்டு டி.பைலின் கொள்ளளவு தீர்மானிக்கப்படுகின்றது. எனவே, இவற்றைப் பற்றி முதலிலேயே பார்ப்பது, தொடர்பு போகும் பாடங்களுக்கு உறுதுணையாக அமையும் என்று நினைக்கின்றேன்.

படத்தில் நிறங்கள் எவ்வாறு செயல்படுகிறது

டிஜிட்டல் ஆர்ட்டில், நிறங்களானது மிகச் சிறிய புள்ளிகளாகக் காணப்படும். இப் புள்ளிகள் ஒவ்வொன்றும் குறிப்பிட்ட பிட் பெறுமதியைக் கொண்டிருக்கும். (இது பிரிண்டிங் தொழில்நுட்பத்திற்கும் பயன்படுத்தப்படும் முறையாகும்).



கருப்பு-வெள்ளை படம் (Black & White Image): கருப்பு-வெள்ளைப் படத்தை எடுத்துக் கொண்டாள், இங்கு காணப்படும் கருப்பு அல்லது வெள்ளைப் புள்ளிகளின் பிட் பெறுமதி ஒன்றாகும். இதையும் பிட்மெப் படம் என்றுதான் அழைப்பார்கள். மேலும், இந்த முறைக்குரிய டி.பைல்கள் மிகக் குறைந்தக் கொள்ளளவைக் கொண்டதாக இருக்கும்.

சாம்பல் அளவீட்டுப் படம் (Grayscale Image): இந்த முறையில், அடர்த்தி கூடிக்குறைந்த கருப்பு-வெள்ளை நிறங்கள் காணப்படும். இதற்கு காரணம், 0 இலிருந்து 255 வரையான பெறுமதிகள் நிறத்திற்கு கொடுக்கப்பட்டிருப்பதால் ஆகும். இதை, எட்டு பிட் முறை (8-Bit System) என்றழைப்பார்கள். ஏனெனில், இங்குள்ள ஒரு பிக்சலானது 256 பெறுமதிக்குட்பட்ட தொகு நிறத்தைக் கொண்டிருக்கும். இதனால், 256 தகவலிலொன்றை சேமித்து வைக்க, பிக்சலொன்றுக்கு எட்டு பிட் ($2^8=256$) தேவைப்படுவதாலாகும்.

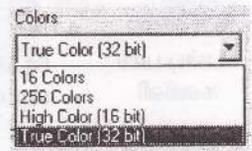
ஆர் ஜி பி (RGB): இம் முறையில், படத்திற்குத் தேவையான அனைத்து நிறங்களையும் தயாரித்துக் கொள்ளலாம். ஆர் ஜி பி என்றழைக்கக் காரணம், சிகப்பு (Red), பச்சை (Green), நீலம் (Blue) ஆகிய நிறங்களை அடிப்படை நிறங்களாகக் கொண்டிருப்பதாலாகும். இந்த மூன்று நிறங்களின் தனித்தனி பெறுமதி 256 ஆகும். இதன்படி, இந்த நிறங்கள் ஒவ்வொன்றும் அதன் பெறுமதிகளிலொரு நிறத்தில் சேரும் போது, ஒரு புதிய நிறம் உருவாகும். இவ்வாறு சுமார் (256^3) 16.7 லட்சம் நிறங்களை இந்த முறை உருவாக்கும். மேலும், இம் முறையில் தகவலைச் சேமிக்க பிக்சலொன்றுக்கு 24 (2^4) பிட் தேவைப்படும். இதில் கருப்பு நிறத்தைப் பெற்றுக் கொள்ள, மூன்று நிறத்தின் பெறுமதியையும் 0 ஆக்கவேண்டும். இதேபோல் வெள்ளை நிறத்தைப் பெறுவதற்கு 255 ஐ பெறுமதியாகக் கொடுங்கள்.



படத்தை ஸ்கேன் செய்வதற்கு மற்றும் மொனிட்டரில் படத்தை தல்லியமாக காண்பிப்பதற்கு ஆர்ஜிபி முறையே பயன்படுத்தப்படும். வெப் டிசைன் (Web Design) வேலைகளும், இந்த முறையில் தான் செய்யப்படுகின்றன. போட்டோஷொப் ஆர்ஜிபி நிறங்களணைத்தையும் காட்டவல்லது. ஆனால், உங்கள் மொனிட்டர் மற்றும் விஜிஏ கார்ட் இவ் வசதியைக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.



மொனிட்டரில், ஆர்ஜிபி நிறத்தைக் காண்பிக்க வேண்டுமாயின், டெஸ்க் டொப்பில் வலது கிளிக் செய்து வரும் கொன்ரெக்ஸ்ட் மெனுவில், புரொப்பரீஸ் ஐத் தெரிவு செய்து, செட்டிங் டேப் ஐக் கிளிக் செய்யுங்கள். பின்பு, செட்டிங் டயலக் பொக்ஸில் கலர்ஸ் பகுதியில் ஹை கலர் (24 bit) அல்லது ட்ரூ கலர் (32 bit) என்றிருந்தாள், அவற்றைத் தெரிவு செய்யுங்கள்.



சி எம் வை கே (CMYK): படத்தை மொனிட்டரில் பார்ப்பதற்கு ஆர்ஜிபி முறை என்றால், அப்படத்தை பிரிண்டிங் செய்வதற்கு சி எம் வை கே முறையைத் தேர்வு செய்யவேண்டும். இதிலுள்ள, நான்கு நிறங்களும் [சியான் (Cyan), மெஜன்டா (Magenta), மஞ்சள் (Yellow), கருப்பு (Black)] ஒன்று சேர்ந்து (256⁴) பல கோடி நிறங்களை உருவாக்கும். மேலும், இம் முறையில் பிக்கசலானது 32 (2³²) பிட்களைப் பயன்படுத்தி தகவலைச் சேமிக்கும். இங்கு வெள்ளை நிறத்தைப் பெற்றுக் கொள்ள நான்கு நிறங்களுக்கும் 0 பெறுமதியைக் கொடுக்க வேண்டும்.



Grayscale



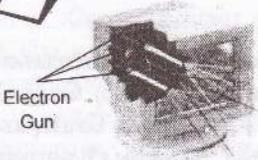
Bitmap



RGB



CMYK



Electron Gun

கலர் மொனிட்டர்கள் எல்லாம் ஆர்ஜிபி முறையில் தான் தொழிற்படுகின்றன. எப்படியென்றால், இதனுள் எலக்ரோன் கன் (Electron Gun) என்கின்ற மூன்று கருவிகள் ஆர்ஜிபி இன் மூன்று அடிப்படை நிறங்களை, பொஸ்பர் (Phosphor) புள்ளிகளாகத் திரையிலிருக்கும் ஒவ்வொரு புள்ளியினுள்ளும் தோன்றச் செய்யும். இப்புள்ளிகள் எதுவும் கண்களுக்குப் புலப்படாது.

போட்டோஷாப்பை பயன்படுத்தத் தேவையானவை

இன்றைய நாட்களில் கிரஃபிக்ஸ் வேலைகளின் தேவை அதிகரித்து வருவதால் அத்தேவைக்கு ஈடுகொடுப்பதற்கு எம்மிடம் கூடிய வேகத்தைக் கொண்ட கணினி இருப்பது சிறந்தது. போட்டோஷாப் 6.0 ஐ நிறுவ அல்லது பயன்படுத்த தேவையானவை...



பெண்டியம் II
கணினி



64 MB நினைவகம்
(ஆகக்குறைந்தது)



130 MB காலி
இடம் வன்தட்டில்
இருத்தல்



சிடி ரொம்

போட்டோஷாப்பை ஆரம்பித்தல்



கணினியின் டெஸ்க் டொப் திரையில் போட்டோஷாப் 6.0 இன் ஐகன் காணப்பட்டால், அதை டபிள் கிளிக் செய்து ஆரம்பிக்கலாம். இல்லையெனில், Start > Program > Adobe > Photoshop 6.0 எனத் தெரிவு செய்து ஆரம்பிக்கலாம்.

ஸ்பிளாஷ் ஸ்கிரீன் (Splash Screen)



போட்டோஷாப் ஐகனை டபிள் கிளிக் செய்தவுடன் திரையில், போட்டோஷாப்பின் ஆரம்பத் திரை தோன்றி சில விநாடிகள் காட்சியளிக்கும். பின்பு மறைந்துவிடும். இவ்விடைப்பட்ட நேரத்தில், போட்டோஷாப்பின் முக்கியமான புரோகிராம்களைணைத்தும் வன்தட்டிலிருந்து (Hard Disk) நினைவகத்திற்கு ஏற்றப்படும் (Load).

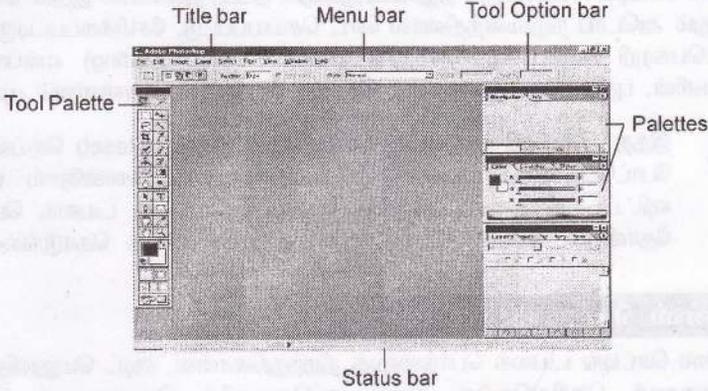
இந்தத் திரையில் போட்டோஷாப் நிறுவனத்தின் பெயர், இலட்சினை (Logo), பதிப்பு (Version), மென்பொருளை வடிவமைத்த பொறியியல் நிபுணர்களின் பெயர்கள், பாவிப்பதற்கு அனுமதி பெற்றுள்ளவரின் பெயர் மற்றும் விபரங்கள் போன்றவை காணப்படும்.



போட்டோஷாப் மென்பொருளைப் பற்றிய மேலதிக விபரங்களை பெற்றுக்கொள்வதற்கு, போட்டோஷாப்பின் உதவி (Help) மெனுவில் அபவுட் போட்டோஷாப் (About Photoshop...) ஐத் தெரிவு செய்யுங்கள். ஸ்பிளாஷ் திரை தோன்றும். சில விநாடிகள் காத்திருப்பீர்களானால் பெயர் பகுதியில் புதிய விபரங்கள் ஓடத்தொடங்கும்.

வேகிங் விண்டோ (Working Window)

ஸ்பிளாஷ் ஸ்கிரீனைத் தொடர்ந்து போட்டோஷொப்பின் வேகிங் விண்டோ கீழுள்ளவாறு தோன்றும்.



Title bar: விண்டோ அல்லது ஆவணத்தின் (Document) தலைப்பைக் காண்பிக்கும்.

Menu bar: பிரதான மெனுக்களைக் கொண்டிருக்கும்.

Tool Option bar: ரூல் பொக்ஸில் தெரிவு செய்யும் ரூல்களின் மேலதிக விருப்புத் தேர்வுகளை, இதில் செய்துகொள்ளலாம்.

Tool Palette: இது, படத்தை வடிவமைக்கத் தேவையான அனைத்து ரூல்களையும் கொண்டிருக்கும் பகுதியாகும்.

Palettes: நிறங்கள், காட்சி, ஸ்டைல்ஸ், லேயர்கள், செனல்கள் போன்ற அநேக செயற்பாடுகளைக் கொண்டிருக்கும் பகுதி.

Status bar: ஆவணம் மற்றும் ரூல்களின் விபரங்களைக் காண்பிக்கும்.

போட்டோஷொப்பின் செட்டிங் முறை

போட்டோஷொப், ஏனைய கிரஃபிக்ஸ் மென்பொருட்களைப் போலல்லாது, தனியான ஒரு செட்டிங் முறையைக் கொண்டுள்ளது. போட்டோஷொப்பில் வேலை செய்து கொண்டிருக்கும்போது சில நேரங்களில் "எச்சரிக்கைத் தகவல்கள்" தோன்றி நம்மைப் பயமுறுத்தும். சிலருக்கு, இது ஏதனால் ஏற்படுகிறது என்று கூடத் தெரியாமலிருக்கும். இவ்வாறான சந்தர்பங்களைத் தவிர்க்க, இந்த செட்டிங் முறைப் பற்றி அறிந்துகொள்வது பயன்தரும்.

பிரி.பெரன்ஸ் செட்டிங் (Preference Setting)

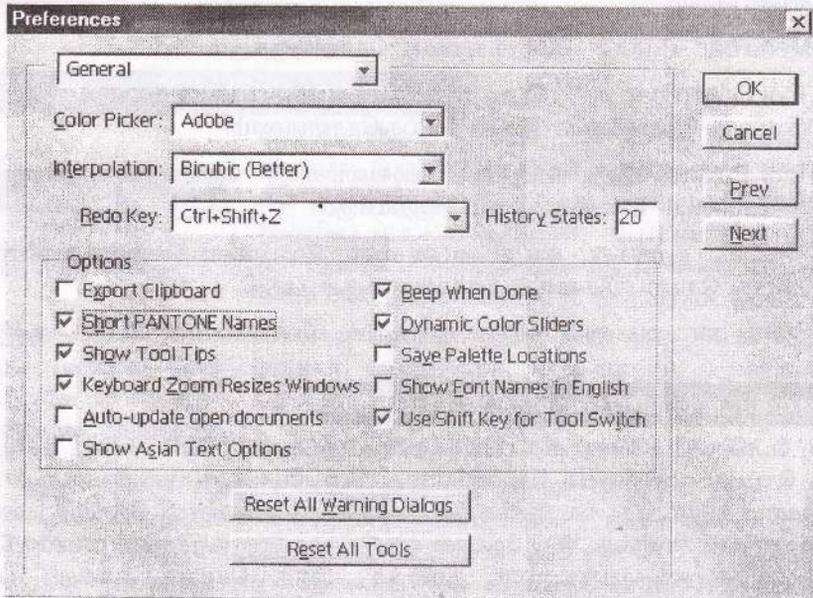
போட்டோஷொப்பில் செய்யும் அனைத்து வேலைகளுக்கும் பக்கபலமாக இருப்பது இந்தப் பிரி.பெரன்ஸ் செட்டிங் ஆகும். போட்டோஷொப்பை நிறுவும்போதே இப் பிரி.பெரன்ஸ் செட்டிங் போல்ட் நிறுவப்பட்டுவிடும் நட்பு நிலையில் இதன் செட்டிங் களனைத்தும் அடொப் நிறுவனத்தினால் செட் செய்யப்பட்டு, சேமிக்கப்பட்டிருக்கும். இதை, 'பெக்ரறி டி.போல்ட் செட்டிங்' (Factory Default Setting) என்பார்கள். தேவையெனின், புதிய செட்டிங்களைச் செய்து சேமித்துக்கொள்ளவும் முடியும்.



இந்த 'பெக்ரறி டி.போல்ட் செட்டிங்கை 'ரீசெட்' (Reset) செய்வதற்கு போட்டோஷொப் ஆரம்பிக்கும் போது ஆல்டர், கொன்ரோல் மற்றும் ஷிப்ட் கீக்களை ஒன்றாக அழுத்துங்கள். ஒரு டயலக் பொக்ஸ் தோன்றும். அதில் 'யெஸ்' (Yes) கட்டளையைக் கொடுங்கள்.

பிரி.பெரன்ஸ் செட்டிங் ~ ஜெனரல்

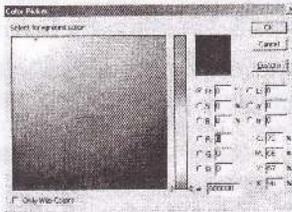
பிரி.பெரன்ஸ் செட்டிங் டயலக் பொக்ளைத் திறந்துகொள்ள, எடிட் மெனுவினுள்ள பிரி.பெரன்ஸைத் தெரிவுசெய்து வரும் சப்மெனுவில் ஜெனரலைத் தெரிவு செய்தால் டயலக் பொக்ஸ் கீழுள்ளவாறு தோன்றும்.



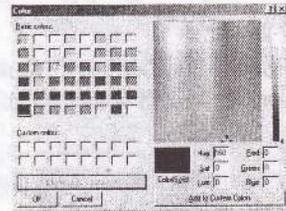
General: இப் பகுதியைக் கிளிக் செய்து வரும் டிரொப் டவுன் மெனுவில் ஏழு தலைப்புக்கள் காணப்படும். இவை ஒவ்வொன்றையும் தெரிவுசெய்தால், ஒவ்வொரு தலைப்புக்குமான தனித்தனி டயலக் போக்சஸ் தோன்றும்.

General	
General	Ctrl+1
Saving Files	Ctrl+2
Display & Cursors	Ctrl+3
Transparency & Gamut	Ctrl+4
Units & Rulers	Ctrl+5
Guides & Grid	Ctrl+6
Plug-ins & Scratch Disks	Ctrl+7
Memory & Image Cache	Ctrl+8

Color Picker - நிறத் தெரிவுப் பெட்டியைத் தெரிவு செய்தல்: இதில் காணப்படும் டிரொப் டவுன் அரோவை கிளிக் செய்து வரும் மெனுவில், விரும்பிய கலர் பிக்கரைத் தெரிவு செய்யலாம். பொதுவாக, இங்கு இரண்டு கலர் பிக்கர் முறைகள் காட்டப்படும் (கீழ் படம்). மேலதிக கலர் பிக்கர் ஏதேனும் நிறுவியிருந்தாள், அதுவும் இப்பட்டியலுக்குள் வரும்.



Adobe



Windows

Interpolation: படத்திலுள்ள பிக்சல்களின் கட்டமைப்பு எந்த முறையில் அமையவேண்டும் என்பதைத் தீர்மானிக்கும் பகுதி இது. இதில் மூன்று தேர்வுகள் காணப்படும்.

Nearest Neighbor: இந்த முறை வேகமானது. விளிம்புகள் கடினமாகக் காணப்படும் சித்திரங்களை (illustration) வடிவமைக்கும்போது இம் முறையைப் பயன்படுத்தலாம். பட வடிவமைப்பிற்கு இது ஒத்துவராது. இந்த முறையில் செய்யும் ஃபைலின் கொள்ளளவு குறைவாகக் காணப்படும்.

Bilinear: மத்திய தரம்.

Bicubic: வேகம் குறைந்தது. கடினமான விளிம்புகளை மிருதுவாக (Anti-aliased) மாற்றும் பணிகளுக்குச் சிறந்தது. பட வடிவமைப்பிற்கு உகந்தது.

Redo Key: அண்டு (Undo) கட்டளையானது, படத்தில் செய்த செயலொன்றை இல்லாமல் செய்யும். ரீடு (Redo) இல்லாமல் செய்ததை மீட்டுத் தரும். இங்கு, ரீடு கட்டளையின் குறுக்குவழி கீயைத் தெரிவு செய்யலாம்.

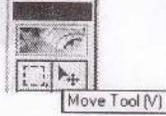
History States: ஸ்க்ளர் மற்றும் கட்டளைகள் படத்தில் மேற்கொண்ட செயல்களை, ஒன்றன்பின் ஒன்றாக சேமித்து வைப்பதற்கு 'ஹிஸ்டோரி' பகுதி துணை புரிகிறது. டி.போஸ்ட் நிலையில் 20 செயல்கள் ஒரு தடவையில் சேமிக்கப்படும்.

Export Clipboard: கணினியில், ஒரு புரோகிராமில் கட்/கொப்பி செய்ததை இன்னொரு புரோகிராமில் பேஸ்ட் செய்கிறோம் அல்லவா, இதற்குத்தான இந்தக் கிளிப்போர்ட் பயன்படுகிறது. கட் அல்லது கொப்பி செய்தவொன்று, மீண்டும் பேஸ்ட் செய்யும்வரை சேமித்துவைக்கப்படும் இடம் தான் இந்தக் கிளிப்போர்ட். ஒரு தடவை சேமிக்கப்பட்டதை எத்தனைமுறை வேண்டுமானாலும் பேஸ்ட் செய்து கொள்ளலாம். ஆனால், ஒரு தடவையில் ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட கட் / கொப்பி செய்ததை சேமிக்கமுடியாது. பொதுவாக, இது ஒப்பரேட்டிங் சிஸ்டத்தினுள் காணப்படும்.

போட்டோஷொப்பிலும் இதைப்போன்ற ஒன்றுண்டு. போட்டோஷொப்பில் கட் / கொப்பி செய்ததை இன்னொரு, புரோகிராமிற்கு ஏற்றுமதி செய்யும் போது மட்டும், இதைத் தெரிவு செய்யுங்கள். ஏனெனில், இதனால் போட்டோஷொப்பில் வேலைத் தாமதம் ஏற்படக்கூடும்.

Short PANTONE Names: 'பேன்ரோன்' எனப்படும் நிற அட்டவணையிலுள்ள நிறங்களின் பெயர்களைச் சுருக்கிக் காட்டுவதற்கு இதை தெரிவு செய்யலாம்.

Show Tool Tips: கேசரை (ஏதாவதொரு) ரூலின் மேல் சில விநாடிகள் வைத்திருந்தாள், அற்கூலின் விபரம் தோன்றும், இதை 'ரூல் ரிபீஸ்' என்பார்கள். இதை தெரிவு செய்வதன் மூலம் ரூலின் விபரத்தைப் பெற்றுக்கொள்ளலாம்.



Keyboard Zoom Resizes Windows: இத் தெரிவைச் செய்வதன் மூலம், காட்சியின் அளவை கீபோர்டில் சில கீக்களை அழுத்திக் கூட்டிக் குறைக்க முடியும். அவை...

கொன்ரோல் கீயுடன் சக அடையாளம் - காட்சியின் அளவைக் கூட்ட.

கொன்ரோல் கீயுடன் சய அடையாளம் - காட்சியின் அளவைக் குறைக்க.

Auto-update open documents: போட்டோஷொப்பில் வடிவமைக்கப்படும் படமானது வேறொரு புரோகிராமில் அப்டேட் செய்வதற்குரியது.

Show Asian Text Options: சைனீஸ், ஜப்பனீஸ், கொரியன் எழுத்துருக்களைக் கொண்டு வேலைசெய்யும் போது அவற்றின், செட்டிங்களைப் பரகிரா.ப் பெலட்டில் (Paragraph Palette) காண்பிப்பதற்கு இது உதவும்.

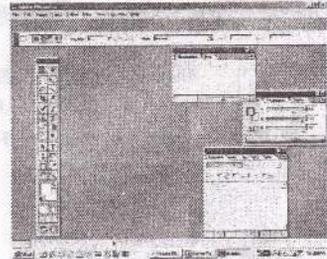
Beep When Done: போட்டோஷொப்பில், சில வேலைகளைச் செயற்படுத்துவதற்கு அதிகளவு நேரம் எடுக்கும். இம்மாதிரியான சந்தர்ப்பத்தில் இத் தெரிவு நமக்கு கைகொடுக்கும். எப்படியென்றால்... இத்தெரிவைச் செய்வதன் மூலம், செயற்படுத்தல் முடிந்ததும் பீப் ஒலியை எழுச்செய்யுமாறு கணினிக்கு கூறலாம். இதனால், கணினியின் முன் அதிக நேரம் காத்திருக்க வேண்டிய நிலை தவிர்க்கப்படும்.



படத்தின் தெளிவை அதிகரிக்கும் போது, ரிசலூஷன் கூடிய படத்தின் அளவில் மாற்றங்களைச் செய்யும் போது அல்லது இதுபோன்ற பல செயற்பாட்டிற்கு, அதிகளவு நேரம் எடுக்கும். இடைநடுவில் இச் செயற்பாட்டை நிறுத்தவேண்டும் என்று நினைத்தால் கீபோர்டில் Esc கீயை, செயற்பாடு நிற்கும் வரை அழுத்தவும்.

Dynamic Color Sliders: இது கலர் பெல்டிலுள்ள சிலைடரில் மாற்றத்தைக் கொடுக்கும்.

Save Palette Locations: வேகிங் விண்டோவில் காணப்படும் பெலட், ரூல் பொக்ஸ், ஒப்ஷன் பார் போன்றவைகளை விரும்பிய இடத்திற்கு நகர்த்தலாம். இந்த, 'சேவ் பெலட் லொகேஷன்' தெரிவு செய்யப்பட்டிருந்தால், நகர்த்தப்பட்ட பெலட்கள், ரூல் பொக்ஸ் போன்றவைகள் அதே இடத்தில் சேமிக்கப்பட்டுவிடும். இல்லையேல், உங்கள் வசதிக்கேற்ப பெலட், ரூல் பொக்ஸ், ஒப்ஷன் பார் போன்றவைகளை நகர்த்தலாம். மீண்டும் போட்டோஷாப்பை திறக்கும் போது, நகர்த்தப்பட்டிருந்தது எல்லாம் அதன் பழைய இடங்களில் அமையப்பெற்றிருக்கும்.

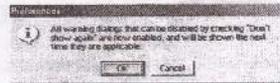


நகர்த்தியுள்ளவைகளை உடனடியாக அதனதன் இடங்களில் அமையச் செய்வதற்கு விண்டோ மெனுவிற்குச் சென்று நீசெட் பெலட் லொகேஷனைத் (Reset Palette Location) தெரிவு செய்யவும்.

Show Font Names in English: சைனீஸ், ஜப்பானீஸ், கொரியன் எழுத்துருக்களின் பெயரை ஆங்கிலத்தில் காண்பிப்பதற்கு.

Use Shift Key for Tool Switch: இத் தெரிவைச் செய்வதன் மூலம், ரூல் பெலட்டிற்குச் செல்லாமல் ரூல்கள் ஒவ்வொன்றையும் கீபோர்டிலுள்ள ஷிஃப்ட் மற்றும் ரூல்களின் குறுக்குவழி எழுத்துக்களை ஒன்றுசேர அழுத்திப் பெற்றுக்கொள்ளலாம்.

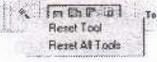
Reset All Warning Dialogs: குறிப்பிட வேலையொன்றைச் செய்து கொண்டிருக்கும் போது சில நேரம் 'எச்சரிக்கைத் தகவல்' தோன்றும். மீண்டும், அவ் எச்சரிக்கைத் தகவல் தோன்றாமல் இருப்பதற்கு குறிப்பிட்ட அத்தகவல் பெட்டியினுள் காணப்படும் 'டோன்ட் ஷோ என்கைன்' (Don't Show Again) தோ்வைச் செய்து கொள்ளலாம். இப்படிச் செய்யப்பட்டுள்ள அனைத்து எச்சரிக்கைத் தகவல்களையும் அதன் டிஃபோல்ட் நிலைக்கு மாற்றிக்கொள்ள, இப் பட்டினை அழுத்தி வரும் தகவல் பெட்டியில் 'ஓகே' செய்யவும்.



Reset All Tools: ரூல் ஒன்றின் மேலதிக விருப்புத் தேர்வுகள், குறிப்பிட்ட ரூலைத் தெரிவு செய்தவுடன் ஒப்பன் பாரில் தோன்றும். இதில், தேவையான தேர்வைச் செய்து கொள்ளலாம். இவ்வாறு செய்யப்பட்டதை நீக்க அல்லது அதன் டி.போல்ட் நிலைக்கு மாற்ற, இப் பட்டினை அழுத்தவும்.



ஒப்பன் பாரில், இடது பக்க ஆரம்பத்தில் தெரிவு செய்த ரூல் காண்பிக்கப்படும். இந்த இடத்தில் கிளிக் செய்து வரும் மெனுவினும், மேற்கூறியதைச் செய்து கொள்ளலாம்.



Prev (Previous): இதற்கு முதலுள்ள டயலக் பொக்கைத் தெரிவு செய்வதற்கு.

Next: இதற்கடுத்து இருக்கும் டயலக் பொக்கைத் தெரிவு செய்வதற்கு.



கீபோர்டிலுள்ள ஆல்டர் கீயை அழுத்தினால், கேன்சல் (Cancel) பட்டின் றீசெட் பட்டினாக மாறும். இப்போது கிளிக் செய்தால், கடைசியாக செய்த செட்டிங்களை முன்பிருந்த நிலைக்கு மாற்றலாம்.



மேலே பார்த்த பிரி.பெரன்ஸ் செட்டிங் விளக்கங்களைக் கருத்திற்கொண்டு செட்டிங்களைச் செய்யவும். வேகம் குறைந்த கணினியில் வேலை செய்யும் போது சில செட்டிங்களைத் தேவைப்பட்டால் மட்டும் செய்யவும். இல்லையேல், பக்கம் 10 இலுள்ள 'பிரி.பெரன்ஸ் டயலக் பொக்ஸ்' படத்திலுள்ளதைப் போன்று செட்டிங்களைச் செய்து கொள்ளலாம்.

இனி அடுத்த தலைப்பிற்குப் போவோமா.....?

பிரி.பெரன்ஸ் செட்டிங் - சேவிங் ஃபைல்ஸ்

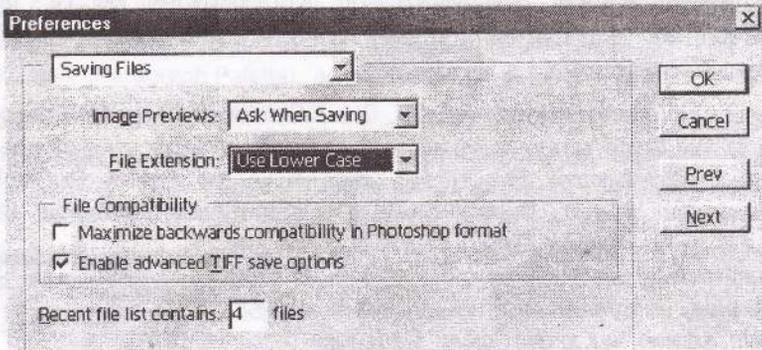
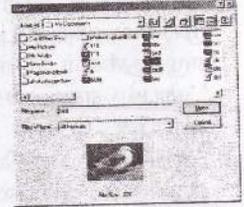


Image Previews: போட்டோஷொப்பில் கோப்பொன்றைச் சேமிக்கும் போது, அக்கோப்பினுள் இருப்பவற்றைச் சிறு படமாக (பெருவிரல் நக அளவு) மாற்றி, குறிப்பிட்டக் கோப்பின் ஐகனாகச் செய்து கொள்ளலாம். இது, மீண்டும் அக் குறிப்பிட்டக் கோப்பைத் தேடி திறந்து கொள்வதற்கு துணை புரியும். உதாரணத்திற்கு, உங்களுக்கு ஒரு கோப்பைத் திறந்து கொள்ளவேண்டும். ஆனால், அக் கோப்பின் பெயர் மறந்துவிட்டது. இதற்கு .பைல் மெனுவிலுள்ள ஓபின் கட்டளையைத் தெரிவு செய்யவேண்டும். இப்பொழுது, ஓபின் டயலக் பொக்ஸ் திரையில் தோன்றும். இதில், நிறைய கோப்புக்கள் வரிசையாகக் காணப்படும். இவற்றை, ஒவ்வொன்றாக கிளிக் செய்து அல்லது கீபோர்டிலுள்ள அறோ கீக்களை உபயோகித்து பார்த்துக்கொண்டு வரும்போது, அக் கோப்புக்களின் ஐகன்கள் ஓபின் டயலக் பொக்ஸில், கீழ்ப்பகுதியில் காணப்படும் வெற்றிடத்தில் தோன்றும். இதனைக் கொண்டு உங்கள் தேவையைப் பூர்த்திசெய்யலாம். இந்த 'இமேஜ் பிறிவியூ' தேர்வைக் கிளிக் செய்துவரும் டிரொப் டவுன் மெனுவில், மூன்று கட்டளைகள் காணப்படும். அவற்றின் விபரம் பின்வருமாறு...



Never Save: கோப்புக்களைச் சேமிக்கும் போது, ஐகன்களைச் சேமிக்காது.

Always Save: எப்பொழுது கோப்பைச் சேமித்தாலும், அதனுடன் ஐகனும் சேமிக்கப்பட்டுவிடும்.

Ask When Saving: இத்தேர்வைச் செய்வதன் மூலம், கோப்பிற்கு பிறிவியூ தேவையா இல்லையா என்பதைத் தீர்மானித்துச் செயற்படலாம்.



இந்த இமேஜ் பிறிவியூ பகுதியில் நீங்கள் மேற்கொள்ளும் தேர்வுகளுக்கு ஏற்ப, சேவ் டயலக் பொக்ஸில், தம்ப்நெயில் (Thumbnail) பகுதி செயற்படும். அதாவது, முதல் இரண்டுத் தேர்வுகளுக்கும் தம்ப்நெயில் பகுதி அக்டிவ் (Active) ஆகமலிருக்கும். மூன்றாவது தேர்வாகிய 'ஆஸ்க் வென் சேவிங்' ஐத் தெரிவு செய்தால் அக்டிவ் ஆகியிருக்கும். இதன்மூலம், கோப்பொன்றைச் சேமிக்கும் போது தம்ப்நெயில் பிறிவியூ தேவையெனின் செக் பொக்ஸைக் கிளிக் செய்யுங்கள் (சரி அடையாளமிடப்படும்). இல்லையெனில், நீக்கிவிடுங்கள்.

Thumbnail



போட்டோஷொப்பில் பெரிய அளவில் வடிமைத்தப் படத்திற்கு தம்ப்நெயில் பிறிவியூ கொடுத்து சேவ் செய்யும்போது, அதிக அளவு நேரம் எடுக்கும். அதுமட்டுமல்ல. தம்ப்நெயில் பிறிவியூகளுக்கு சிறிய அளவு நினைவகமும் பயன்படுத்தப்படும்.

File Extension: கோப்பொன்றைச் சேமிக்கும் போது பெயர் கொடுக்கவேண்டும். இது உங்களுக்குத் தெரியும். ஆனால், இவ்வாறு பெயர் கொடுத்துச் சேமித்த .:பைலின் ரைட்டலைப் பார்ப்பீர்களாயின், பெயரின் முடிவில் முற்றுப்புள்ளி வைக்கப்பட்டு மூன்று எழுத்துக்கள் தோன்றியிருக்கும் (படத்தில் வட்டமிடப்பட்டுள்ளது). இதுவே, ‘:பைல் எக்ஸ்ரன்சன்’ ஆகும். இது, .:பைல் :போமட் அல்லது .:பைல் ரைப்பின் பெயர்ச் சுருக்கமாகும் (இரண்டாவது புத்தகத்தில் “ரைப் ஒ.ப் .:பைல்ஸ்” பகுதியில் விளக்கப்படும்). இந்த எக்ஸ்ரன்சனைக் கொண்டே குறிப்பிட்ட .:பைல் ஒப்பரேட்டிங் சிஸ்டத்தால் இனங்காணப்படுகிறது.



Use Lower Case: எக்ஸ்ரன்சன் எழுத்துக்களைக் கீழ்த்தட்டு எழுத்துக்களாக்கும் (.tif, .psd, .jpg, .eps).

Use Upper Case: எக்ஸ்ரன்சன் எழுத்துக்களைக் மேல்த்தட்டு எழுத்துக்களாக்கும் (.TIF, .PSD, .JPG, .EPS).



.:பைல் எக்ஸ்ரன்சன், கீழ்த்தட்டு எழுத்துக்களாக இருப்பது நல்லது. ஏனெனில், இன்று கணினி மற்றும் இன்டர்நெட் துறைகளில் அநேகமானோர்களால் பயன்படுத்தப்படும் எழுத்து வழக்கு இதுவாகும்.

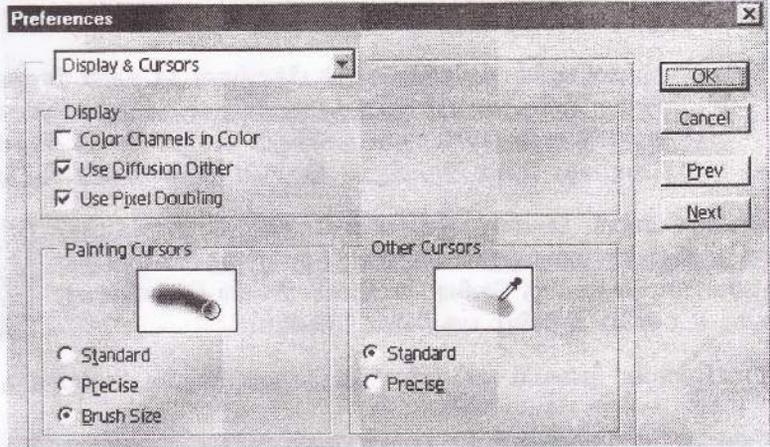
Maximize backwards compatibility in Photoshop format: போட்டோஷாப் 6 இல் வடிவமைத்தக் கோப்பொன்றை போட்டோஷாப்பின் முன்னைய பதிப்புக்களில் திறந்து கொள்வதற்கு இதைப் பயன்படுத்தவும். தேவையெனின் மட்டும் இதை தெரிவு செய்யவும். ஏனின் இது, அதிகளவு நேரத்தை சேவ் (Save) செய்ய எடுத்துக்கொள்ளும்.

Enable advanced TIFF save options: இது, ரி.ப் .:பைல்களை சுருக்கும்போது (Compress), JPEG மற்றும் ZIP போன்றவற்றின் இயல்புகளைப் பாவித்துச் சுருக்கும்.

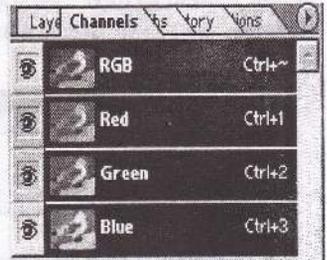
Recent file list contains: .:பைல் மெனுவில் ‘நீசென்ட் .:பைல்’ (Recent File) கட்டளையைத் தெரிவு செய்தால், கடைசியாக செய்த .:பைல்களின் பட்டியல்கள் சப்மெனுவாக தோன்றும். இந்த சப்மெனுவில் இடம்பெற வேண்டிய .:பைல்களின் எண்ணிக்கையை இப் பெட்டியினுள் 1 இலிருந்து 30 வரை ரைப் செய்து கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

பிரெபரன்ஸ் செட்டிங் ~ டிஸ்பிளே அன்ட் கேசர்ஸ்

இது, திரையில் காண்பிக்கப்படும் படத்தின் நிறங்கள் மற்றும் கருவிகள் போன்றவற்றின் செட்டிங்களைச் செய்து கொள்வதற்கானது.



Color Channels in Color: ஒரு படத்தின் நிற முறைக்கேற்ப செனல்கள் காணப்படும். உதாரணத்திற்கு, படமானது RGB நிற முறையைக் கொண்டிருந்தால், செனல் பெலட்டில் நான்கு செனல்கள் அமையப் பெற்றிருக்கும். முதலாவது, படத்தில் காணப்படும் அனைத்து நிறங்களுக்குமுரியது. இரண்டாவது, சிகப்பு நிறத்தையும். மூன்றாவது, பச்சை நிறத்தையும். நான்காவது நீல நிறத்தையும் காண்பிக்கும்.



போட்டோஷாப்பின் டி.போல்ட் நிலைக்கமைய இந்த ஒவ்வொரு செனல்களும் மேற்கூறிய நிறங்களைச் சாம்பல் நிறத்தில் காண்பிக்கும். சாம்பல் நிறம் வேண்டாம், அதனை நிறங்களில் காண்பிக்கும்படிச் செய்வதற்கு இச்செக் பொக்ஸில் சரி அடையாளத்தை இட்டுத் தெரிவு செய்யவும்.

Use Diffusion Dither: பல லட்சத்திற்கு குறைவான நிறங்களைக் காண்பிக்கும் மொனிட்டரில், படத்திலுள்ள நிறங்களை (அட்ஜஸ்ட் செய்து) காண்பிப்பதற்கு இந்தத் தேர்வு தெரிவு செய்யப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

Use Pixels Doubling: ரூல்கள் மற்றும் கட்டளைகள் படத்தில் செயற்படும் வேகத்தை அதிகரிப்பதற்கு இந்த தேர்வு உதவும். அதாவது, ரூல்கள் அல்லது கட்டளைகள் செயற்படும் போது படத்திலுள்ள பிக்சல்களை தற்காலிகமாக இரட்டிப்புச் செய்து, ரூல் மற்றும் கட்டளைகள் செயற்படும் வேகத்தை அதிகரிக்கலாம்.



தற்காலிகமாக அதிகரிக்கப்படும் பிக்சல்கள், படத்தின் ரிசலூஷனில் எவ்வித தாக்கத்தையும் ஏற்படுத்தாது. மேலும், படத்தில் ரூல்களைக் கொண்டு வரையும் போதும், நகர்த்தும் போதும் அதன் விளிம்புகள் உடைவது போல் தோன்றும். இதுவும், தற்காலிகமானது தான்.

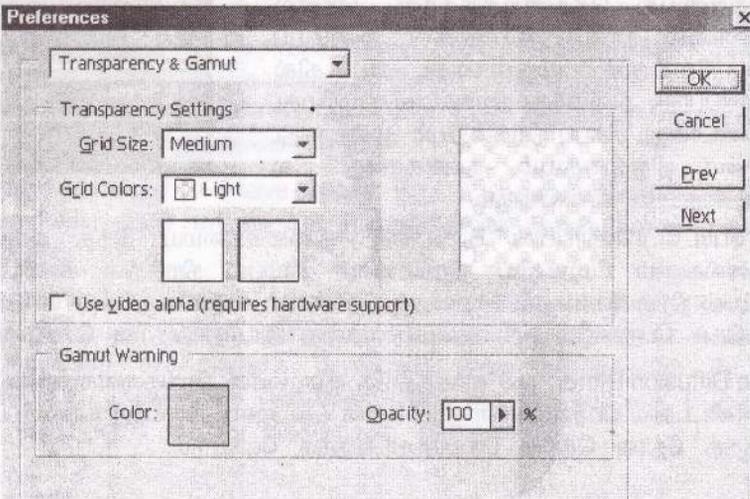
Painting Cursors: பெயின்ட் ரூல்களின் கேசரை, தேவைக்கேற்ப மூன்று விதமாக அமைத்துக் கொள்வதற்கு, இங்கு காணப்படும் ரேடியோ பட்டினைத் தெரிவு செய்யவும். நீங்கள் தெரிவுசெய்த கேசர் உடனடியே பிறிவியூ பகுதியில் தோன்றும்.



Other Cursors: ஏனைய ரூல்களின் கேசர்களை மாற்றியமைப்பதற்கு.

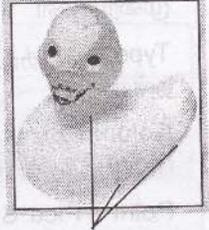
பிரைபெரன்ஸ் செட்டிங் ~ ரான்ஸ்பெரன்சு அன்ட் கெமட்

இங்கு ரான்ஸ்பெரன்ட் லேயர்களின் செட்டிங் மற்றும் CMYK நிறங்களின் கெமட் (Gamut) செட்டிங் போன்றவைகளைச் செய்து கொள்ளலாம்.



Transparency Settings: ரான்ஸ்பெரன்ட் லேயர்களில் காணப்படும் கட்டங்களின் அளவுகள் மற்றும் நிறங்களில் மாற்றங்களை மேற்கொள்ள இப்பகுதியை பயன்படுத்தவும்.

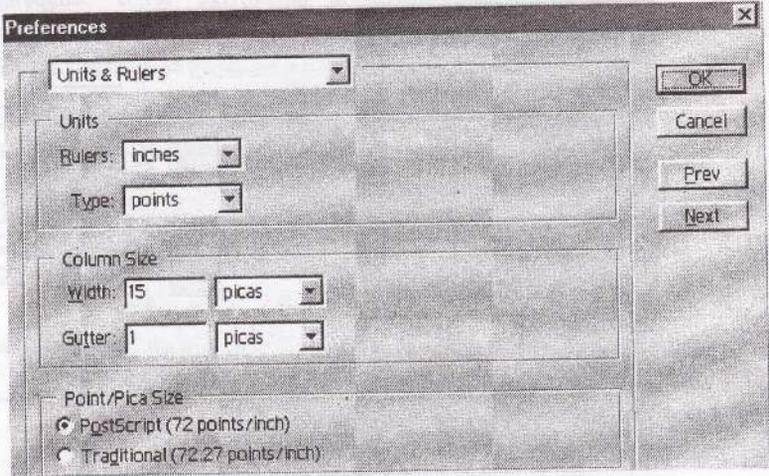
Gamut Warning: CMYK முறை, பிரிண்டிங் வேலை களுக்குப் பயன்படுத்தப்படும் நிற முறையாகும். இம் முறையினைக் கொண்டு படத்தை வடிவமைக்கும் போது, சில நிறங்கள் இந்த 'கெமட்' எனப்படும் வர்ணங்களின் கலவையிலிருந்து விலகியிருக்கும். இவ்வாறு, கெமட்டிற்கு உட்படாத நிறங்கள் பிரிண்டிங் வேலையில் பாதிப்பை ஏற்படுத்தும். எனவே, படத்தில் இவற்றை இனங்கண்டு சரிசெய்ய வேண்டும். இவ்வாறான வேளையில்தான் இந்த, 'கெமட் எச்சரிக்கை' கைகொடுக்கிறது.



Gamut Warning

படத்தில் கெமட்டிற்கு உட்படாத நிறங்கள் எங்கெங்கு காணப்படுகிறதோ, அவற்றையெல்லாம் இனங்காண்பதற்கு, விபூ, மெனுவிலுள்ள கெமட் வோர்னிங் (Gamut Warning) கட்டளையைத் தெரிவு செய்தால், குறிப்பிட்ட பகுதிகள் சாம்பல் நிறத்தில் தோற்றமளிக்கும். இதுவே, கெமட் எச்சரிக்கையாகும். இந்த, சாம்பல் நிறம் மற்றும் அதன் இயல்பு போன்றவற்றை (Opacity) நீங்கள் விரும்பியவாறு மாற்றியமைத்துக் கொள்வதற்கு, பிரிண்டெரன்ஸ் செட்டிங்கின் இந்தக் கெமட் வோர்னிங் பகுதியை உபயோகிக்கவும்.

பிரிண்டெரன்ஸ் செட்டிங் - யுனிட்ஸ் அன்ட் ராலர்ஸ்



போட்டோஷாப்பின் அனைத்து அளவீடுகளையும் செய்துகொள்ள இந்த 'யுனிட்ஸ் அன்ட் றூலர்ஸ்' டயலக் போக்ஸ் பயன்படுத்தப்படுகிறது.

Rulers: இங்குள்ள டிரொப் டவுன் மெனுவில் காணப்படும் அளவீடு முறைகளை றூலர்ஸ்களுக்கு கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

Type: எழுத்துருக்களின் அளவுகளுக்குரியது (பொயின்ட்சில் இருப்பது நன்று).

Column Size: படத்தை, கொலம் சைஸிற்கு செய்துகொள்ள, இது பயன்படுத்தப்படும்.

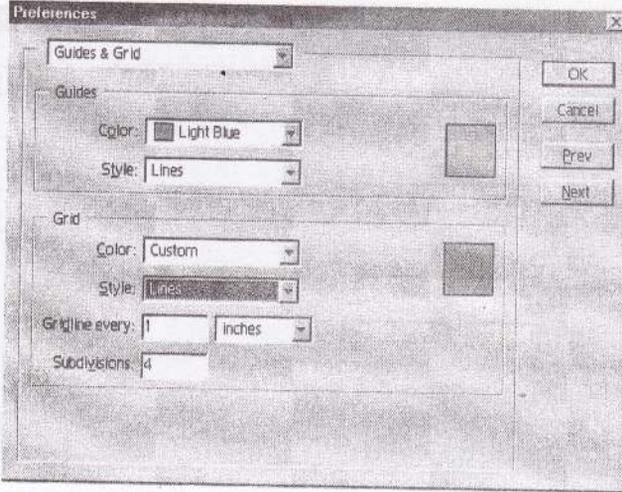
Point / Pica Size: எழுத்துருக்களின் அளவுகள் பொதுவாக இரண்டு முறைகளுக்கமைய அளவிடப்படுகிறது, அவை...

- 1) போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் (Post Script): இங்கு, 72 பொயின்ட்சஸ் ஒரு அங்குலமாகும்.
- 2) ரெடிஷனல் (Traditional): இங்கு, 72.27 பொயின்ட்சஸ் ஒரு அங்குலமாகும்.

இவற்றில் போஸ்ட்ஸ்கிரிப்ட் முறையே பெரிதும் பயன்படுத்தப்படுகின்றது.

பிரிவரன்ஸ் செட்டிங்ஸ் - கைட்ஸ் அன்ட் கிரிட்

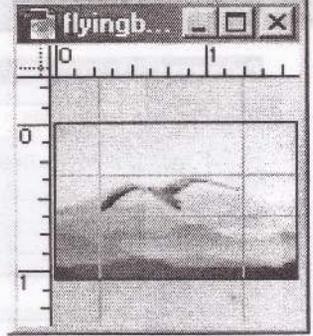
கிரிபிக் டிசைனிங் துறையில் படத்தை வடிவமைக்கும் போது 'கைட் லைன்' (Guide Line) மற்றும் 'கிரிட்' (Grid) அநேகமானோர்களினால் பாவிக்கப் படுகின்றன. இது, படத்தின் கூறுகளை அல்லது வரைபுக் கோட்டை தேவையான இடத்தில், துல்லியமாக அமைத்துக் கொள்வதற்குப் பயன்படுத்தப்படுகின்றது.



Guides: கைட் லைனின் நிறம் மற்றும் லைன் ஸ்டைலை, இங்கு காணப்படும் டிரொப் டவுன் மெனுக்களைக் கொண்டு தெரிவு செய்து கொள்ளலாம்.



படத்தில் கைட் லைன்களை இடம்பெறச் செய்வதற்கு, மூவ் ருலை றூலரில் வைத்து டிராக் செய்தால் கைட் லைன் வெளிவரும். இவ்வாறு, ஆவணத்தின் இருபுறமும் கைட் லைன்கள் எத்தனை வேண்டுமானாலும் அமைத்துக் கொள்ளலாம். பின்பு, இவற்றை ஒவ்வொரு லைனாக நீக்குவதற்கு, குறிப்பிட்ட லைனை மூவ் ருலால் டிராக் செய்து, மீண்டும் றூலரில் போட்டு விடுங்கள். அனைத்து லைன்களையும் ஒரே தடவையில் இல்லாமல் செய்வதற்கு, வியூ மெனுவினுள்ள கிளியர் கைட்ஸ் (Clear Guides) கட்டளையைத் தெரிவு செய்யுங்கள்.

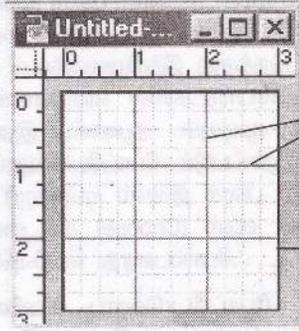


Guide Lines

Grid: கிரிட்டின் நிறம் மற்றும் ஸ்டைல் போன்றவற்றையும் கைட் லைனிற் கு செய்ததைப் போல் செய்து கொள்ளலாம்.

Gridline every: கிரிட் லைன் றூலரின் எந்த இடத்தில் அமையவேண்டும் என்பதை இங்கு கொடுக்கலாம்.

Subdivisions: கிரிட் லைன் களின் எல்லைக்குட்பட்டப் பகுதி, எத்தனை கூறுகளாகப் பிரிக்கப்படவேண்டும் என்ற பெறுமதியை இங்கு ரைப் செய்யவும்.



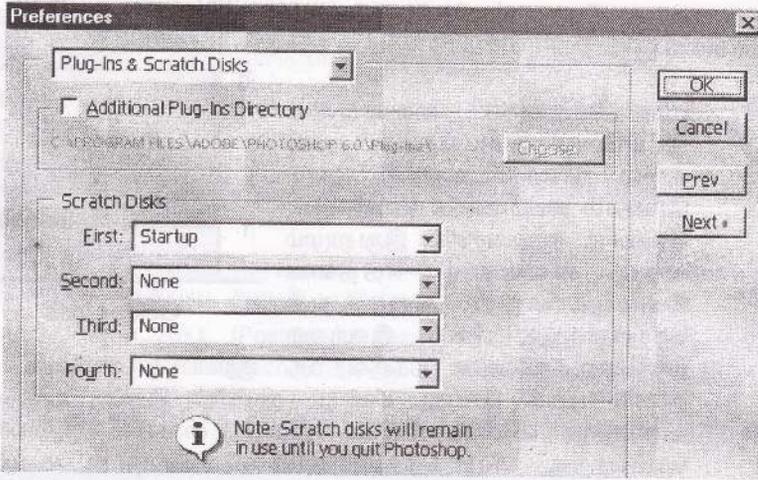
Gridlines

Subdivisions (4)



மேற்சூறியவற்றை செய்துவிட்டு வியூ மெனுவினுள்ள ஷோ (Show) கட்டளையைத் தெரிவு செய்து வரும் சப்மெனுவில் 'கிரிட்' என்பதைத் தெரிவு செய்தால், நீங்கள் செய்த மாற்றங்களுக்கமைய படத்தில் கிரிட் தோன்றும். மீண்டும், வியூ > ஷோ > கிரிட் தேர்வைச் செய்தால் கிரிட் நீக்கப்பட்டுவிடும்.

பிரி:பெரன்ஸ் செட்டிங் ~ பிளக் இன்ஸ் அன்ட் ஸ்கிராட்ச் டிஸ்க்



Additional Plug-Ins Directory: பிளக் இன்ஸ் என்பது சிறிய மென்பொருள் புரோகிராமாகும். இது, இம்போர்ட், எக்ஸ்போர்ட், ஸ்பெஷல் எஃபக்ட் (Special Effects), ஃபில்டர்ஸ் (Filters) போன்றவைகளைச் செய்து கொள்வதற்குப் பயன்படுத்தப்படும். கணினியில், போட்டோஷொப்பை நிறுவும் போது இதபோன்ற குறிப்பிட்ட சில மென்பொருட்களும் பிளக் இன்ஸ் ஃபோல்டரில் நிறுவப் பட்டுவிடும். இவை, அடொப் நிறுவனம் மற்றும் அதன் துணை நிறுவனங்களினால் வடிவமைக்கப்பட்டிருக்கும். இந்நிறுவனங்கள் தவிரந்த, வேறு சில நிறுவனங்களும் இவ்வாறான மென்பொருட்களை, வடிவமைக்கின்றன. இவற்றையும் கணினியில் நிறுவிக்கொள்ள முடியும். ஆனால், இவை தனியான பிளக் இன்ஸ் ஃபோல்டர்களில் நிறுவப்படும். போட்டோஷொப்பிற்கு இவை தேவைப்படும் போது, இந்த 'அடிஷனல் பிளக் இன்ஸ் டிரெக்ற்றி' பகுதியிலுள்ள செக் பொக்கைத் தெரிவு செய்தால், சூஸ் (Choose) கட்டளை அக்ரிவ் ஆகும். இனி, இதனுள் சென்று குறிப்பிட்ட ஃபோல்டரைத் தெரிவுசெய்து கொள்ளலாம்.

Scratch Disks: போட்டோஷொப் கணினியிலுள்ள நினைவகத்திலிருந்து குறிப்பிட்டளவைப் பெற்று, தனியாக இயங்கும் மென்பொருளாகும். இந்த நினைவகத்தின் அளவுக் குறைவடையும் போது ஸ்கிராட்ச் டிஸ்க்கை உபயோகிக்க தொடங்கும். இந்த, ஸ்கிராட்ச் டிஸ்க் எனப்படுவது கணினியிலுள்ள வனத்தட்டிலிருந்து (Hard Disk) குறிப்பிட்டளவு இடத்தை தற்காலிகமாகப் பெற்றியங்கும் பகுதியாகும். இது, மெய்நிகர் நினைவகம் (Virtual Memory) என்றும் கூறப்படும். கணினியில், ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட

வன் தட்டுக்கள் (Hard Disks) இருக்குமாயின், அவற்றைத் தற்காலிக நினைவகமாகப் போட்டோஷொப் பயன்படுத்துவதற்கு இந்த, ஸ்கிராட்ச் டிஸ்க் பகுதியிலுள்ள நான்கு டிரொப் டவுன் மெனுவில் காணப்படும் நிலைகளைப் பயன்படுத்தலாம். ஒன்றின் அளவு தீர்ந்துவிட்டாள் அடுத்தது பின்பு, அதற்கடுத்தது என ஒன்றன்பின் ஒன்றாக செயற்படுத்தப்படும்.



போட்டோஷொப், படத்தை வடிவமைக்கும் போது குறிப்பிட்ட அப் .பைலின் அளவைப் போன்று, மூன்று தொடக்கம் ஐந்து மடங்கு இடத்தைத் தற்காலிகமாகப் பெற்றுச் செயற்படும். இதை, .பைலின் ஸ்கிராட்ச் சைஸ் (Scratch Size) என்பார்கள். இதற்கமைய ஸ்கிராட்ச் டிஸ்க்கும் குறிப்பிட்டளவு காலியான இடத்தைக் கொண்டிருக்க வேண்டும். எனவே, உங்கள் கணினியிலுள்ள வன் தட்டில்(களில்) கூடுதலான இடம் காலியாகவும் (Free Space), டேட்டாக்களை முறையாக ஒழுங்கமைப்பதற்கு டிஃபிரக்மென்ட் (Defragmented) செய்யப்பட்டும் இருப்பதை உறுதிசெய்து கொள்ளுங்கள்.



மெய்நிகர் நினைவகம் (Virtual Memory) நிரந்தர நினைவகத்தைப் (RAM) பார்க்க வேகம் குறைந்தது. ஆகவே, போட்டோஷொப் இந்த மெய்நிகர் நினைவகத்தைப் பாவித்து செயற்படும்பொழுது சில மாற்றங்கள் ஏற்படும்.

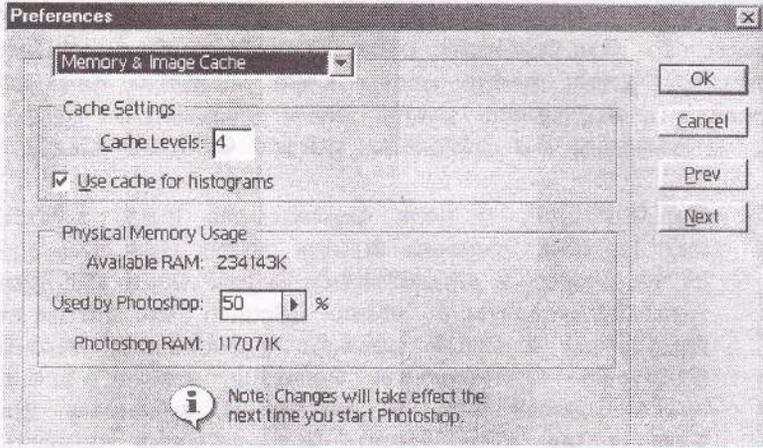


Note: Scratch disks will remain in use until you quit Photoshop.

இந்த தகவல் தெரிவிப்பது என்னவெனில், கவனிக்க: ஸ்கிராட்ச் டிஸ்க் போட்டோஷொப்பை நிறுத்தும் வரை செயல் நிலையில் இருக்கும்.

பிரைவரன்ஸ் செட்டிங் ~ மெமரி அன்ட் இமேஜ் கெச்

போட்டோஷொப் பிக்சல்களைக் கொண்டியங்கும் பிட்மெப் புரோகிராமாகும். இந்தப் பிக்சல்கள் ஒவ்வொன்றும் ஒரு தகவலைக் கொண்டிருக்கும். இதற்கமைய, ஒரு படத்தில் அமையப்பெற்றுள்ள பிக்சல்களின் எண்ணிக்கைக்கு ஏற்ப, அப்படத்திலுள்ள தகவல்களுக்கு ஏராளமான நினைவகம் தேவைப்படும். அதுமட்டுமல்ல, படத்தை வடிவமைக்கும் போது செய்யும் நடவடிக்கைகளைத்தாம் ஹிஸ்டோரி (History) என்றப் பகுதியில் நிலைநிறுத்தி வைக்கப்பட்டிருக்கும். இதுபோன்ற இன்னும் சில செயற்பாடுகளும் இருக்கின்றன (இவைப் பற்றி பின்பு குறிப்பிட்டப் பகுதியில் விளக்கப்படும்). இவ்வாறான அநேக செயற்பாடுகளுக்கு அதிகளவு நினைவகம் (தற்காலிகமாக) போட்டோஷொப்பிற்கு தேவைப்படும். இதன்படி, கணினியிலுள்ள நினைவகத்தைப் போட்டோஷொப்பிற்கு பங்கிட இந்த, 'மெமரி அன்ட் இமேஜ் கெச்' செட்டிங் முக்கியமானது.

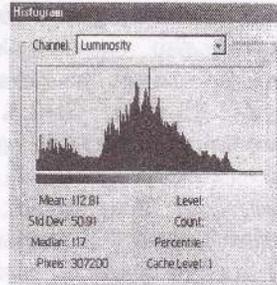


Cache Settings: வடிவமைக்கப் போகும் கோப்பின் அளவு 15MB இற்கு மேற்பட்டதாக இருக்குமானால், இந்த கெச் லெவல் (Cache Level) அதிகரிக்கப்படவேண்டும். அப்பொழுதுதான், படத்தில் மேற்கொள்ளும் வேலைகள் வேகமாகப் பிரதிபலிக்கும். இமேஜ் மெனுவைத் தெர்வு செய்து வரும் அட்ஜஸ்ட் (Adjust) சப்மெனுவில் காணப்படும் லெவல் (Level), கலர் பெலன்ஸ் (Color Balance), கலர் ரீபிளேஸ் (Color Replace) போன்ற வேலைகளுக்கும் மற்றும் இமேஜ் மெனுவிலுள்ள ஹிஸ்டிரோகிராம் (Histogram) தேர்விற்கும் இந்த 'கெச்' முக்கிய பங்காற்றும். கெச் லெவலின் ஆகக் கூடிய நிலை எட்டாகும்.



கணினியில் நிறுவியுள்ள நினைவகத்தின் அளவு கூடுதலாக இருக்குமானால், பெரிய அளவான படத்தை வடிவமைக்கும் போது, கெச் லெவலை எட்டாகக் கொடுத்துக் கொள்ளலாம்.

Use cache for histograms: ஹிஸ்டிரோகிராம் என்பது, படத்திலுள்ள முக்கியமான தகவல்களைக் காண்பிக்கும் வரைபடத்தைக் கொண்டமைந்த தேர்வாகும். இது, இமேஜ் மெனுவில் தனியாக காணப்படுகிறது. ஆனால், குறிப்பிட்ட வரைபடமானது லெவல் மற்றும் திரஷோல்ட் (Threshold) தேர்வுகளுக்கும் பயன்படுத்தப்படுகிறது. இங்குள்ள செக் பொக்லை தேவைப்படும் போது மட்டும் தெரிவு செய்து, கெச்சின் செயல்பாட்டை ஹிஸ்டிரோகிராமிற்கும் வழங்குங்கள்.



Physical Memory Usage: கணினியில் நிறுவப்பட்டுள்ள ராம் (RAM) நினைவகத்தின் கொள்ளளவு மற்றும் போட்டோஷாப்பிற்கு பங்கிடப்பட்டுள்ள பெறுமதி போன்றவற்றைக் காண்பிக்கும் பகுதி.

Availabel RAM: கணினியிலுள்ள நினைவகத்தின் கொள்ளளவைக் கிலோ பைட்டில் (Kilobyte) காண்பிக்கும் பகுதி.

Used by Photoshop: இங்கு காணப்படும் அறோவைக் கிளிக் செய்து வரும் சிலைடரை உபயோகித்து, தேவையான அளவு நினைவகத்தை (விகிதத்தில்) போட்டோஷாப் பங்கிட்டுக்கொள்ளச் செய்யலாம்.

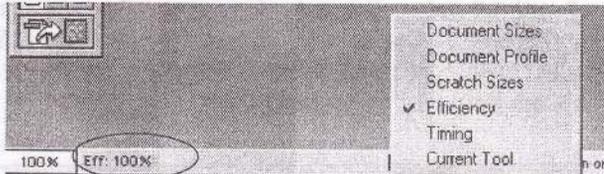


உங்கள் கணினியில் ஆகக்குறைந்தது 64MB நினைவகம் இருக்குமாயின், அதில் 70% இற்கு மேற்பட்டதை போட்டோஷாப்6 இற்காக ஒதுக்குங்கள். கூடிய அளவு நினைவகம் கணினியிலும், போட்டோஷாப்பிலும் இருப்பது, போட்டோஷாப்பின் செயல்திறனை அதிகரிக்கும்.

Photoshop RAM: போட்டோஷாப்பிற்கு ஒதுக்கப்பட்டுள்ள நினைவகத்தின் அளவைக் கிலோபைட்டில் காட்டும் பகுதி.



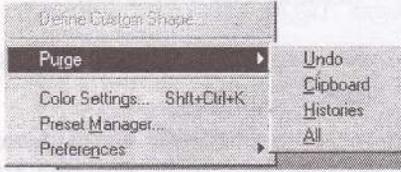
படம் அல்லது படங்களை வடிமைக்கும் போது, போட்டோஷாப் செயல்படுவதற்கான நினைவகத்தின் அளவுப் போதுமானதாக இருக்கிறதா என்று பார்ப்பதற்கு, ஸ்டேரஸ் (Status Bar) பாரிலுள்ள அறோ அடையாளத்தைக் கிளிக் செய்து வரும் பொப் அப் மெனுவில் எ.பிசியன்சி (Efficiency) ஐத் தெரிவுசெய்தால், படத்தில் வட்டமிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ளப் பகுதியில் எ.பிசியன்சி நிலை தோன்றும். இது, 75% இற்கு கூடுதலாக இருக்குமாயின் கவலைப்படத் தேவையில்லை.



Note: Changes will take effect the next time you start Photoshop.

கவனிக்க: இங்கு நீங்கள் செய்த மாற்றங்கள், மறுமுறை போட்டோஷாப்பை ஆரம்பிக்கும் போதே செயல்படுத்தப்படும்.

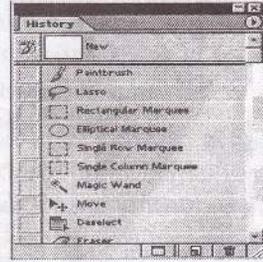
பியர்ஜ் Purge



இதுவும் ஒரு வகை நினைவகம் தான். எடிட் மெனுவில் காணப்படும் இது. அண்டு, கிளிப் போர்ட், ஹிஸ்ரோறிஸ், முதலானவற்றின் செயல்களைச் சேமித்து வைக்கும் பகுதியாகும்.

(அண்டு மற்றும் கிளிப்போர்ட் ஏற்கனவே விளக்கப்பட்டுள்ளது. எனவே, இவற்றைத் தவிர்த்து, ஹிஸ்ரோறி பற்றிய மேலதிக விளக்கத்தைப் பார்ப்போம்).

Histories - ஏற்கனவே பார்த்தது போல, ரூல்கள் மற்றும் கட்டளைகள் படத்தில் என்னென்ன செயல்களைச் செய்கிறதோ அவையனைத்தும் இந்த ஹிஸ்ரோறி பகுதியில் சேமிக்கப்பட்டிருக்கும். இதற்கென்றுத் தனியான பெலட்டும் இருக்கிறது இது ஹிஸ்ரோறி பெலட் என்றழைக்கப்படும். இது பற்றிய மேலதிக விளக்கம் ஹிஸ்ரோறி பெலட் பகுதியில் தொடரும்.



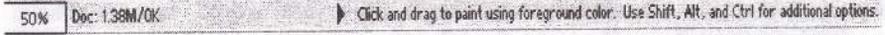
அநேகமான வடிமைப்பு வேலையெல்லாம் முடித்துவிட்டு கடைசியாக படத்தை மெருகூட்டுவதற்கு, ஃபில்டர் (Filter) மெனுவில் ஏதாவதொருத் தேர்வைச் செய்யும் போது 'நினைவகம் போதாது' என்கின்ற எச்சரிக்கைத் தகவல் (சிலவேளை) தோன்றும். இவ்வேளையில், இந்த பியர்ஜ் தேர்விற்கு வந்து மேற்கூறிய மூன்றில் ஒன்றைத் தெரிவு செய்தால், அதில் சேமிக்கப்பட்டிருந்த தகவல் எல்லாம் அழிந்துவிடும். இப்பொழுது நினைவகத்தின் அளவு சற்றுக் கூடியிருக்கும். இப்படிச் செய்தும் போதவில்லையென்றால் அடுத்ததைத் தெரிவு செய்யுங்கள். இதுவும் போதவில்லையாயின், ஆல் (All) கட்டளையைக் கொடுத்து சேமித்து வைத்திருந்த அனைத்தையும் அழித்துவிடுங்கள்.

உங்கள் முன்னேற்றத்திற்கு...

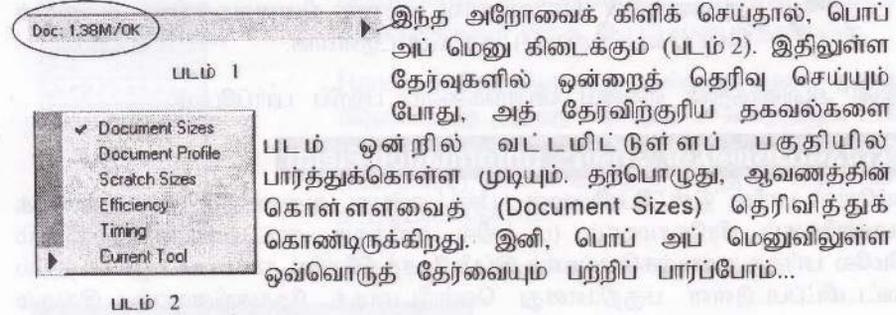
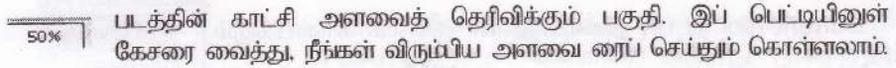
- ❖ கிரபிக் டிசைனருக்குத் தேவை பொறமை, சகிப்புத் தன்மை மற்றும் கற்பனை வளம்.
- ❖ வாடிக்கையாளரின் தேவையை விளங்கி சேவையாற்றங்கள்.
- ❖ போட்டோஷாப்பின் குறுக்கு வழிகளை உபயோகித்து நேரத்தை மீதப்படுத்தங்கள்.

ஸ்டேரஸ் பார் (Status Bar)

வேகிங் விண்டோவின் கீழ்ப்பகுதியில் பார்ப்பதற்குச் சாதுவாகக் காணப்படும் இந்த பாரானது, நடப்பு நிலையிலுள்ள ஆவணம் (Document) பற்றிய அநேகத் தகவல்களைக் காட்டும்.



இறந்த நிலையில் இருக்கும் இந்தப் பார், வேகிங் விண்டோவில் ஒரு ஆவணம் தோன்றிவிட்டால் உயிர்பெற்றுவிடும். இதை, வேகிங் விண்டோவில் தோன்றச் செய்வதற்கும், மறைப்பதற்கும் விண்டோ மெனுவினுள்ள ஹோ / ஹைட் ஸ்டேரஸ் பார் என்றக் கட்டளையைக் கொடுத்துக்கொள்ளலாம். இனி, இதைப் பற்றி விரிவாகப் பார்ப்போம்....



Document Sizes: ஆவணத்தின் கொள்ளளவைப் பார்ப்பதற்கு இது உதவும். ஆனால், போட்டோஷாப்பில் ஒரு ஆவணத்தின் கொள்ளளவு இரு வெவ்வேறு நிலையில் காண்பிக்கப்படும்.

முதல் நிலை, கோட்டிற்கு இடது பக்கமாக இருப்பது. இது, வடிவமைக்கப் போகும் ஆவணத்தின் மெய்யான கொள்ளளவு. கோட்டிற்கு வலது பக்கமாக இருப்பது தற்காலிகமான அளவு. இது, மெய்யளவைப் பார்க்கிலும் அதிகமாகக் காணப்படும். காரணம், படத்தை வடிவமைக்கத் தேவையான லேயர்ஸ் (Layers) மற்றும் செனல் (Channels) போன்றவைகள் இருப்பதாலாகும். குறிப்பிட்டதொரு படத்தை வடிவமைத்து முடித்துவிட்டு அதை தட்டையாக்கும் (Flatten) போதுதான் தற்காலிக அளவு, மெய்யளவாக மாறும்.

Document Profile: ஆவணத்திலுள்ள RGB, CMYK, Grayscale போன்ற ஏதாவதொரு நிற முறையினை, எடிட் மெனுவினுள்ள கலர் செட்டிங் Adobe RGB (1998) பகுதியில் கொடுக்கப்பட்டதற்கமைய தெரிவிக்கும்.

Scratch Size: கோட்டிற்கு இடது பக்கமாகக் காணப்படுவது, நடப்பு நிலையிலுள்ள படத்தை அல்லது படங்களை செயல்படுத்தத் தேவையான நினைவகத்தின் அளவு. கோட்டிற்கு வலது பக்கம் © Scr: 32.7M/111M இருப்பது, போட்டோஷாப்பின் மொத்த நினைவக அளவு.

Efficiency: போட்டோஷாப்பிற்கு ஒதுக்கப்பட்டுள்ள நினைவகம், பயனளிக்கும் Eff: 100% அளவு நூற்றுவிசிதத்தில் காண்பிக்கப்படுகிறது.

Timing: கடைசியாக செய்த செயலுக்கு செலவாகிய நேரம் 1/10 செக்கண்டில் © 0.5s காட்டப்படும்.

Current Tool: நடப்பு நிலையிலுள்ள ருலைக் காண்பிக்கும். © Airbrush

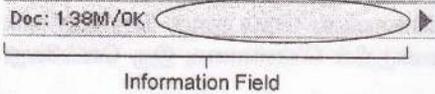


ஆவணத்தின் கொள்ளளவு மற்றும் நினைவகத்தின் அளவுகள் மெகா பைட்டில் (M) காட்டப்பட்டுள்ளன.

இனி ஆவணத்தின் ஏனைய விபரங்களைப் பற்றிப் பார்ப்போம்...

இன்ஃபோமேஷன் ஃபீல்ட் (Information Field)

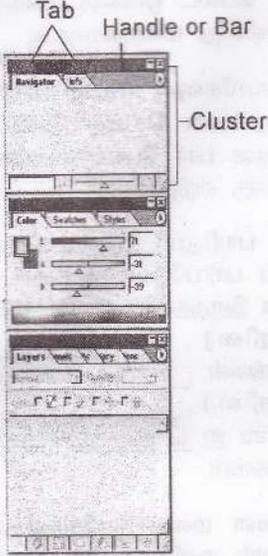
ஸ்ரேரஸ் பாரின் 'இன்ஃபோமேஷன் ஃபீல்ட்' என்பது, ஆவணத்தின் தகவல்களைக் காண்பிக்கும் பிரதேசமாகும் (படத்தில் குறித்துக் காட்டப்பட்டுள்ளது). நாம் மேலே பார்த்த தகவல்களெல்லாம் இப்பிரதேசத்திலேயே காட்டப்பட்டது. படத்தில் வட்டமிடப்பட்டுள்ள பகுதியானது வெற்றிடமாகத் தோன்றினாலும், இங்கும் ஆவணத்தைப் பற்றிய சில முக்கியத் தகவல்கள் புதைந்துள்ளது. இவற்றை வெளித் தோன்றச் செய்வதற்கு பின்வரும் விளக்கத்தைப் பார்க்கவும்.



- ☛ குறிப்பிட்டப் பகுதியில் கிளிக் செய்தால், படமானது பேஜில் (Page) எவ்வாறு அமைந்துள்ளது என்பதைக் காட்டும்.
- ☛ ஆவணத்தின் அகலம், உயரம், செனல், நிற முறை மற்றும் தெளிவு போன்றவற்றைப் பார்ப்பதற்கு, குறிப்பிட்ட பகுதியில் ஆல்ரர் கீயை அழுத்திக் கொண்டு கிளிக் செய்யுங்கள்.
- ☛ கொன்ரோல் கீயுடன் கிளிக் செய்தால், படத்திலுள்ள பிக்சல்களின் ரைல் (Tile) நிலைப் பற்றியத் தகவல்களைக் காட்டும்.

பெலட் (Palette)

போட்டோஷொப்பில், இலகுவாகவும் நேரத்தை மிச்சப்படுத்தி வேலைகளை செய்துகொள்வதற்கும், இந்தப் பெலட் (Palette) முறை நமக்கு கைகொடுத்துதவுகிறது. போட்டோஷொப் இயக்க நிலைக்கு வந்தவுடன் வேகிங் விண்டோவில், இப் பெலட்களும் தோன்றியிருக்கும். அப்படியில்லையெனில், விண்டோ மெனுவில் 'ரீசெட் பெலட் லொகேஷன்' (Reset Palette Location) ஐத் தெரிவு செய்தால், டி. போல்ட் நிலைக்கமைய, பத்து பெலட்கள் தோன்றும். ஒரு படத்தை வடிவமைப்பதற்கு இந்தப் பத்து பெலட்களும் அவசியமாகும். (சாதாரண நிலையில் 12 பெலட்களை அமைத்துக் கொள்ளலாம்). இவை, மூன்று கிளஸ்டர்களாக (Cluster) பிரிக்கப்பட்டிருக்கும்.



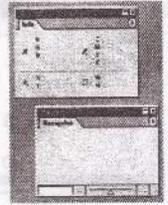
Tab: கிளஸ்டரிலிருந்து பெலட் ஒன்றை தெரிவு செய்வதற்கும். வெளியே எடுத்து (நகர்த்தல்) விரும்பியவாறு கிளஸ்டரை ஒழுங்கு படுத்திக் கொள்வதற்கும் இந்த டேப் பயன்படுத்தப்படும்.

Handle or Bar: கிளஸ்டர் அல்லது பெலட் ஒன்றை விரும்பிய இடத்திற்கு கொண்டு செல்வதற்கும், பிள் கிளிக் செய்து சுருக்கவும் (Minimize), பெரிதாக்கி (Maximize) கொள்வதற்கும் இப் பகுதியை உபயோகிக்கலாம்.

கிளஸ்டரை ஒழுங்குபடுத்த்தல்

பெலட் ஒன்றின் Tab ஐ டிராக் செய்து வெளியில் எடுக்கவும். இப்பொழுது, வெளியில் எடுத்த பெலட்டும் தனியான பார் மற்றும் பட்டின்களைக் கொண்டிருப்பதை அவதானிக்கலாம். இனி, எந்தப் பெலட் முதலில், எந்த பெலட் அடுத்து இருக்கவேண்டும் என்பதை தீர்மானித்து விட்டு, முதலில் இருக்கவேண்டிய பெலட்டில், அடுத்து வரவேண்டிய பெலட்டை டிராக் செய்து (நிதானமாக) கொண்டு செல்லுங்கள். இவ்வாறு கொண்டு செல்லும் போது, முதல் பெலட்டின் கீழ்ப்பகுதியை இரண்டாவது பெலட் அணிமீத்ததும் முதல் பெலட்டைச் சுற்றி கோடுகள் தோன்றும். இவ்வேளையில் டிராக்கை விடுவீர்களாயின் இரண்டாவது பெலட், முதல் பெலட்டில் அமைந்துவிடும்.

உட்பகுதிக்கு கொண்டுசெல்லும் போது, முதல் பெலட்டின் கீழ்ப்பகுதியில் தடித்த



இரு கருப்பு நிறக் கோடுகள் தோன்றும். இப்போது டிராக் வைட்டாள் பெலட் இரண்டும் ஒன்றோடொன்று (கீழும் மேலுமாக) இணைந்து விடும். இந் நிலையையும், உங்கள் வசதிக்கேட்ப பயன் படுத்தலாம். மீண்டும், டேப் ஐ டிராக் செய்தால் பெலட்கள் வெவ்வேறாக பிரிக்கப்பட்டுவிடும்.



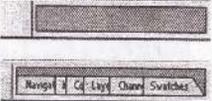
விண்டோ மெனுவில், ஹோ அல்லது ஹைட் (Hide) கட்டளையைத் தெரிவு செய்வதன் மூலம், குறிப்பிட்ட பெலட் ஒன்றை வேகிங் விண்டோவில் தோன்றச் செய்யலாம் அல்லது மறைக்கலாம்.



விண்டோ மெனுவில், ரீசெட் பெலட் லொகேஷன் (Reset Palette Location) ஐத் தெரிவுசெய்தால், மாற்றங்கள் செய்த பெலட், கிளஸ்டர், ரூல் பொக்ஸ் மற்றும் ஒப்ஷன் பார் போன்றவைகள் மீண்டும் அதனதன் (டி.போல்ட்) நிலைக்கு வந்துவிடும்.

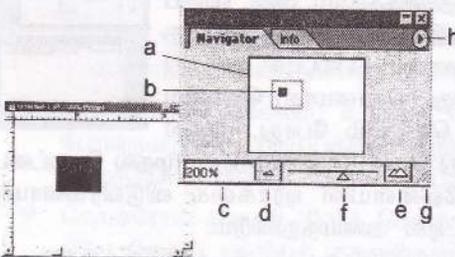


வேகிங் விண்டோவிலுள்ள ஒப்ஷன் பாரிலும் பெலட்களை அமைத்துக் கொள்ளலாம். எப்படி எனப் பார்ப்போம். உங்களது மொனிட்டர் செட்டிங் '800 by 600 pixel' என இருந்தால், அதை '1024 by 768 pixel' என மாற்றிவிட்டு (திரை சின்னதாகும்), ஒப்ஷன் பாரைக் கவனியுங்கள். சிறிய இடம் (வலது பக்கத்தில்) தோன்றியிருக்கும். அதில், பெலட்டை (Tab ஐ உபயோகித்து) ஒவ்வொன்றாகப் புகுத்துங்கள்.



வேகிங் விண்டோவிலுள்ள பெலட்களை மறைக்க/தோன்றச் செய்வதற்கு Shift + Tab கீயை அழுத்தவும். தனியாக Tab கீயை மட்டும் அழுத்தினால் பெலட், ரூல் பொக்ஸ் ஒப்ஷன் பார் எல்லாம் மறைந்துவிடும். மீண்டும், இக் கீயை அழுத்தினால் தோன்றும்.

நெவிகேடர் பெலட் (Navigator Palette)



இமேஜ் விண்டோ பெரிதாக இருந்தாலோ அல்லது Zoom செய்து பெரிதாக்கி பார்க்க முற்படலோ, அதன் முழுப்பகுதியும் திரையில் தெரியாது. இந்த சிரமத்தை தவிர்க்க நெவிகேடர் பெலட்டை, பயன்படுத்துவது சிறந்தது.

- a - காட்சிப் பெட்டி (View Box):** முழுப் படத்தையும் தம்ப்நெயில் சைலிற்கு இங்கு பார்க்கலாம். இங்கே காணப்படும் சிகப்பு செவ்வகமானது, படத்தை அல்லது படத்திலுள்ள ஒப்ஜக்ட் ஒன்றை முழு அளவில் அல்லது சிறிய பகுதிகளாக Scroll செய்துப் பார்ப்பதற்கு உதவும் இங்கு, செய்யும் மாற்றங்கள் படத்திலும், படத்தில் செய்யும் காட்சி சம்பந்தமான மாற்றங்கள் இங்கும் பிரதிபலிக்கும். டி.போல்ட் நிலையில் இந்த செவ்வகமானது படத்தின் முழுப்பகுதியையும் காட்டும்.



படத்தின் காட்சி அளவு மிகப்பெரிதாக இருக்கும்போது அதிலுள்ள ஒப்ஜக்ட் ஒன்றை உடனடியாக பார்ப்பதற்கு, வியூ பொக்ஸில் தெரியும் குறிப்பிட்ட ஒப்ஜக்ட்டை கேசரினால் (கேசர் கை உருவமாக மாறும்) கிளிக் செய்யவும்.



ஒப்ஜக்ட் ஒன்றின் காட்சி அளவை பெரிது / சிறிதாக்கி பார்ப்பதற்கு, சிலைடரை (e) உபயோகிங்கள்.



செவ்வகத்தை, கேசரினால் டிராக் செய்தும் விரும்பிய பகுதியை பார்க்கலாம். இங்கும் கேசர், கை உருவமாக மாறும். ஆனால், இரண்டு கை உருவங்களுக்கும் வித்தியாசம் உண்டு கவனிக்க.

- b - இலக்குப் பொருள் (Object).**

- c - பெரிதாக்கிப் பெட்டி (Magnification Box):** நட்பு நிலையிலுள்ள காட்சியின் அளவை காட்டும் பகுதி இது. இந்தப் பெட்டியினுள் கேசரைப் புகுத்தி, 0.27% இலிருந்து 1600% வரைக்குட்பட்ட பெறுமதியிலொன்றை ரைப் செய்தும், காட்சியினைப் பார்க்கலாம்.

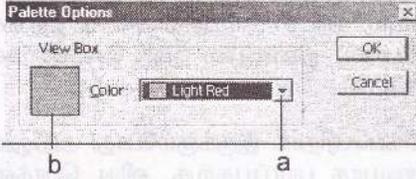
- d - சிறிதாக்கு (Zoom out), e - பெரிதாக்கு (Zoom in):**
காட்சியின் அளவை சிறிது, பெரிதாக்கிப் பார்ப்பதற்கு, இவ்விரூ பட்டின்களைப் பயன்படுத்தவும்.

- f - காட்சியை நகர்த்தும் பகுதி (Zoom Slider):** காட்சியின் அளவை விரைவாக கூட்டிக் குறைக்க, இப்பகுதியில் காணப்படும் கைப்பிடியை டிராக் செய்யலாம் அல்லது கோட்டில் கிளிக் செய்துகொள்ளலாம்.

- g - பெலட்டின் அளவை கூட்டிக் குறைப்பதற்கு இந்தப் பகுதியை டிராக் செய்து பயன்படுத்தலாம்.**

கோபத்தைக் குறைத்து இலாபத்தை ஈட்டுங்கள்

h - நெவிகேடர் பெலட் ஓப்ஷன் (Navigator Palette Option): காட்சிப் பெட்டியில் இருக்கும் சிகப்பு செவ்வகத்தை விரும்பிய நிறங்களில் அமைத்துக் கொள்வதற்கு, நெவிகேடர் பெலட்டின் வலது பக்க மேல்

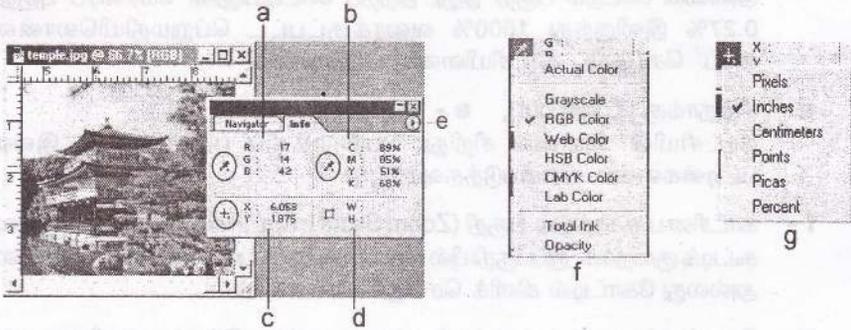


முலையில் காணப்படும் அநோவைக் கிளிக் செய்து வரும் பெலட் ஓப்ஷன் (Palette Option) தேர்வை கிளிக் செய்யவும். இங்குள்ளப் படத்தைப் போன்று பெலட் ஓப்ஷன் டயலக் போக்ஸ் ஒன்று தோன்றும்.

- a: இந்த டிரொப் டவுன் அநோவைக் கிளிக் செய்து வரும் மெனுவில் காணப்படும் நிறத்திலொன்றை அல்லது கஸ்டம் நிறத்தை தெரிவு செய்யலாம்.
- b: நிறத் தெரிவுப் பெட்டியைப் பெற்றுக்கொள்ள இப்பகுதியில் கிளிக் செய்யவும்.

இன்ஃபோ பெலட் (Info Palette)

படத்திலுள்ள பிக்சல்களில் காணப்படும் நிறத்தின் அடர்த்தி, கேசரின் ஆள்கூற்று நிலை, வரையப்பட்டுள்ள தெரிவொன்றின் (Selection) அளவு மற்றும் குரொப் ரூலால் (Crop Tool) வெட்டுவதற்குத் தெரிவு செய்த பகுதியின் அளவு போன்ற பல விடயங்களை இந்த இன்ஃபோ பெலட் தெரிவிக்கும்.



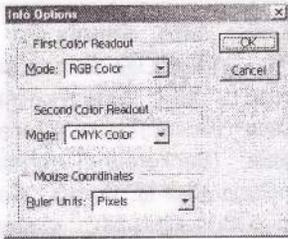
- a - பிக்சலிலுள்ள நிறத்தின் அடர்த்தியை RGB முறைக்கமைய தெரிவிக்கும் பகுதி.
- b - பிக்சலிலுள்ள நிறத்தின் அடர்த்தியை CMYK முறைக்கமைய தெரிவிக்கும் பகுதி. அதுமட்டுமல்ல, மார்க் மற்றும் குரொப் ரூலால் தெரிவொன்றினை

வரையும் போது அவை ஆரம்பிக்கும் புள்ளியின் x,y நிலைகளையும், அதேபோல் தெரிவொன்றினை நகர்த்தல், சுழற்றல் போன்ற செயல்களின் போது அதன் x,y நிலைகள், கோணம் (Angle) மற்றும் தூரம் (Distance) போன்றவைகளையும் தெரிவிக்கும் பகுதி இது.



மேலே குறிப்பிட்ட RGB மற்றும் CMYK முறைகளுக்கு மேலதிகமான சில விருப்புத் தேர்வுகளும் உண்டு. அவற்றைப் பெற்றுக்கொள்ள படத்தில், a மற்றும் b பகுதியில் வட்டமிட்டு காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியை கிளிக் செய்து வரும் .பிளை அவுட் (Flyout) மெனுவில் (படம் -f) தெரிவு செய்யலாம் அல்லது பெல்ட் ஓப்ஷனை உபயோகிக்கலாம்.

- c - கேசரின் நடப்பு நிலையை x,y அச்சுகளுக்கமைய அறிந்துகொள்ளலாம். இங்கு வட்டமிட்டுக் காட்டப்பட்டுள்ள பகுதியை கிளிக் செய்தால் அளவீடுகளுக்கான பட்டியல் தோன்றும் (படம்-g). இதில், வருப்பமான ஒரு அளவீட்டு முறையை தெரிவு செய்யலாம். இதற்கமையவே அனைத்து அளவீடுகளும் செயற்படுத்தப்படும்.
- d - தெரிவொன்றின் அகலம் மற்றும் உயரத்தைக் காட்டும் பகுதி.
- e - இந்த டிரொப் டவுன் அரோவை அழுத்தி வரும் பெல்ட் ஓப்ஷன் தேர்வைக் கிளிக் செய்தால், இன்.போ ஓப்ஷன் டயலக் பொக்ஸ் கீழுள்ளவாறு தோன்றும்.



First Color Readout: பிக் சலிலுள்ள நிறங்களின் முதலாவது வாசிப்பு நிலை எந்த நிற முறையைக் கொண்டிருக்க வேண்டும் என்பதை, இங்குள்ள பட்டியலில் தெரிவு செய்யலாம். இங்கு செய்யப்படும் தெரிவானது a பகுதியில் பிரதிபலிக்கும்.

Second Color Readout: இது, இரண்டாவது வாசிப்பு நிலையைத் தெரிவு செய்வதற்கானது. இது b பகுதியில் பிரதிபலிக்கும்.

இனி, மெனுவின் காணப்படும் முக்கியமானவற்றை மட்டும் பார்ப்போம்...

Actual: இது பிக் சலிலுள்ள நிறங்களின் உண்மை நிலை வாசிப்பை காட்டும். உதாரணத்திற்கு, கோப்பானது RGB நிற முறையைக் கொண்டிருந்தால் RGB என்றும், CMYK நிற முறையைக் கொண்டிருந்தால் CMYK என்றும், அல்லது வேறு நிற முறையினைக் கொண்டிருந்தால், அதற்கேற்றவாறும் தெரிவிக்கும்.

ஏனையவை: அதனைத் முறையில், நிறங்களின் வாசிப்பை தெரிவிக்கும்.

Total Ink : பிக்சலிலுள்ள மொத்த மையின் அளவை தெரிவிக்கும் (பிரிண்டிங் வேலைகளுக்கு இது உதவும்).

Opacity: படத்தின் அடர்த்தி குறைந்த நிறங்களைத் தெரிவிக்கும்



முதலாவது வாசிப்பு நிலையை Actual என்றும் (கோப்பிலுள்ள நிறங்களின் உண்மை நிலையை அறிந்துகொள்ள), இரண்டாவது வாசிப்பு நிலையை CMYK என்றும் (பிரிண்டிங் வேலைகளுக்காக), தெரிவு செய்வது சிறந்தது.

Mouse Coordinates: சுட்டியின் ஆள்கூற்று நிலை எந்த அளவீடுகளில் அமைய வேண்டும் என்பதை, இங்கு தெரிவு செய்யலாம். இது c மற்றும் d பகுதிக்குரியது.

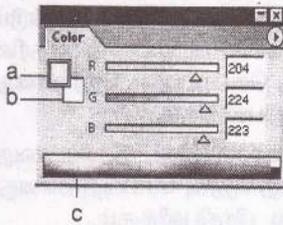


பிக்சலிலுள்ள நிறங்களை தெரிவுசெய்வதற்கு ரூல் பெல்டிலுள்ள இரு ரூல்கள் பயன்படுத்தப்படும். அவையாவன,

- 1) ஐரொப்பர் (Eyedropper)
- 2) கலர் சாம்பிளர் (Color Sampler)

இவை பற்றிய விளக்கம் ரூல்கள் பகுதியில் தரப்படும்.

கலர் பெலட் (Color Palette)



டி.போல்ட் நிலையில் கலர் கிளஸ்டரில் மூன்று பெல்ட்கள் காணப்படும் இங்கிருப்பது கிளஸ்டரிலிருந்து வெளியிலெடுக்கப்பட்ட கலர் பெலட்டாகும். இது, நடப்பு நிலையிலுள்ள ஃபோகிரவுண்ட் (Foreground) மற்றும் பெக்கிரவுண்ட் (Background) நிறங்களைக் காட்டும். (போட்டோஷொப்பின் டி.போல்ட் நிலையின் படி கருப்பு நிறம் ஃபோகிரவுண்ட் நிறமாகவும், வெள்ளை நிறம் பெக்கிரவுண்ட் நிறமாகவும் இருக்கும்).

a - ஃபோகிரவுண்ட் நிறத்தைத் தெரிவுசெய்யும் பகுதி: படத்தின் முன்புல காட்சிகளுக்கு, குறிப்பிட்டப் பகுதிக்கு அல்லது வடிவங்களுக்கு தீட்டும் நிறம், ஃபோகிரவுண்ட் நிறமாகும். இப்பகுதியை தெரிவு செய்து வரும் நிறத் தெரிவுப் பெட்டியில், விரும்பிய நிறத்தை தெரிவுசெய்யலாம். அல்லது, கலர் பாரில் (c) தெரிவு செய்யலாம். தெரிவுசெய்து நிறத்தில் மாற்றங்களைச் செய்ய சிகப்பு, பச்சை, நீலம் சிலைடர்களை உபயோகிக்கவும். மேலும், நிறப் பெறுமதியை ரைப் செய்தும் பெற்றுக் கொள்ளலாம். வேறு நிற முறை தேவையாயின், பெலட் ஒப்பிடுகை பயன்படுத்துங்கள்.

- b - பெக்கிரவுண்ட் நிறம் தெரிவுசெய்யும் பகுதி: படத்தின் பின்னணிக்கு தீட்டும் நிறம் பெக்கிரவுண்ட் நிறமாகும். இதையும், மேற் கூறியபடி செய்து கொள்ளலாம்.



a அல்லது b பகுதியை தெரிவு செய்தால், குறிப்பிட்ட அப் பகுதியைச் சுற்றி இரு கோடுகள் தோன்றும். இது, நடப்பு நிலையில் தெரிவாகியுள்ளதை குறிக்கும்.

- c - கலர் பார் (Color Bar): இங்கு, பெலட் ஒப்ஷனில் தெரிவு செய்துள்ள நிற முறையின்படி நிறங்கள் தோன்றியிருக்கும். விரும்பிய நிறத்தை ரூலினால் தெரிவு செய்து உடனடியாகப் பெற்றுக் கொள்ளலாம்.



கலர் பாரில், வடிவக் கீயை அழுத்திக் கொண்டு கிளிக் செய்தால் பெலட் ஒப்ஷன் மெனுவினுள்ள நிற முறைகளை உடனடியாகப் பெற்றுக் கொள்ளலாம்.

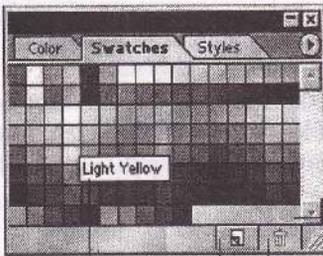


நிறங்களைத் தெரிவு செய்யும் போது, இரு எச்சரிக்கை அடையாளக்குறிகள் (சிலவேளை) தோன்றும். இவற்றின் விளக்கம் பின்வருமாறு.

கெமட் கலவைக்கு உட்படாத நிறம்.

வெப் (Web) நிறக் கலவைக்கு உட்படாத நிறம்.

ஸ்வட்ச்ஸ் பெலட் (Swatches Palette)



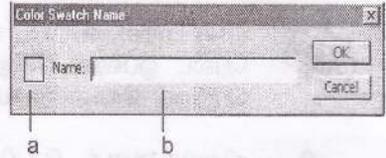
∴போக்கிரவுண்ட், பெக்கிரவுண்ட் நிறங்களைத் தேர்ந்தெடுக்க கலர் பெலட்டிற்கு அடுத்தபடியாக இருப்பது, ஸ்வட்ச்ஸ் பெலட்டாகும். இங்கு போட்டோஷாப்பின் டிஃபோல்ட் நிறங்கள் அட்டவணைப் படுத்தப்பட்டிருக்கும். விரும்பிய நிறங்களை இதிலிருந்து பெற்றுக் கொள்ளலாம். இங்கு தெரிவு செய்யும் நிறம், கலர் பெலட்டில் தோன்றும். இதிலில்லாத நிறங்களின் அட்டவணைகள் பல, பெலட் ஒப்ஷனில் இருக்கிறது. அவற்றையும், ஸ்வட்ச்ஸ் பெலட்டிற்கு ஏற்றிக்கொள்ளலாம் (Load).

- a - கலர் ரூல் ரிப்ஸ் (Color Tool Tips): அட்டவணையிலிருக்கும் நிறங்களிற்கு மேல் ரூலை வைத்து, ஓரிரு விநாடிகள் காத்திருந்தால் அந் நிறத்தின் விபரம் தோன்றும். இது ரூல் ரிப்ஸ் எனப்படும்.

முதிய ஸ்வட்ச்சை ஏற்படுத்ததல்

முறை 1

ஸ்வட்ச்சஸ் பெலட் படத்தில், b என குறித்துக் காட்டப்பட்டுள்ளது, புதிய ஸ்வட்ச்சை ஏற்படுத்துவதற்கான பட்டினாகும். இதைக் கிளிக் செய்தவுடன் நடப்பு நிலை நிறத்தைக் கொண்ட ஸ்வட்ச் ஒன்று c பகுதியில் தோன்றும். பின்பு, இதன் நிறத்தை மாற்றுவதற்கும், பெயர் கொடுப்பதற்கும் குறிப்பிட்ட ஸ்வட்ச்சை டபிள் கிளிக் செய்ய வேண்டும். இப்போது இங்குள்ளப் படத்தைப் போன்ற டயலக் பொக்ஸ் தோன்றும். இதில், a ஐக் கிளிக் செய்து வரும் நிறத்தெரிவு பெட்டியில், விரும்பிய நிறத்தை தெரிவு செய்துவிட்டு, பெயர்ப் பகுதியில் (b) பெயரைக் கொடுத்து OK செய்யுங்கள்.



முறை 2

அட்டவணைப் பகுதியில் ரூலை வைத்து வலது பட்டினைக் கிளிக் செய்து வரும் கொன்டிரெஸ்ட் மெனுவில், நிவ் ஸ்வட்ச் (New Swatch) கட்டளையைத் தெரிவு செய்தால், மேலே உள்ள டயலக் பொக்ஸ் தோன்றும். மிகுதியை நீங்களே செய்து கொள்ளுங்கள்.

முறை 3

ஸ்வட்ச்சஸ் பெலட் படத்திலுள்ள c பகுதிக்கு ரூலை கொண்டு வந்தவுடன், அது பெயின்ட் பக்கட் (Paint Bucket) ரூலாக மாறும். இனி, கிளிக் செய்தவுடன் மேலே உள்ள டயலக் பொக்ஸ் தோன்றும். மிகுதி வேலை உங்களுடையது.

ஸ்வட்ச்சை நீக்குதல்

முறை 1

ஸ்வட்ச்சஸ் பெலட் படத்தில், d எனக் குறித்துக் காட்டப்பட்டுள்ள பட்டின் ஆனது, தேவையற்ற ஸ்வட்ச் களை அட்டவணையிலிருந்து நீக்குவதற்காகும். இது, சாதாரண நிலையில் செயல்படாது. ரூலால் ஸ்வட்ச்சை டிராக் செய்து இந்தப் பட்டினின் மேல் கொண்டு வந்து விடும்போது, இப் பட்டின் செயல்படும். அதோடு, குறிப்பிட்ட ஸ்வட்ச்சும் அட்டவணையிலிருந்து நீக்கப்பட்டு விடும்.

முறை 2

நீக்கவேண்டிய ஸ்வட்ச்சின் மேல் ரூலை வைத்து, வலது கிளிக் செய்து வரும் கொன்டிரெஸ்ட் மெனுவில், டிலிட் (Delete) கட்டளையைத் தெரிவு செய்யுங்கள்.



நீக்கவேண்டிய ஸ்வட்ச்சின் மேல் ருலை வைத்து கீபோர்டில் கொன்ரோல் கீயை அழுத்திக் கொண்டு (ருல் கத்தரிக்கோல் உருவம் பெறும்) கிளிக் செய்யுங்கள்.

ஸ்வட்ச்சில் மாற்றங்களைச் செய்தல்

ஏற்கனவே உள்ள ஸ்வட்ச்சில் மாற்றங்கள் தேவையெனில், குறிப்பிட்ட ஸ்வட்ச்சில் கொன்ரெக்ஸ்ட் மெனுவைத் தோன்றச் செய்து, ரீநேம் (Rename) கட்டளையைத் தெரிவு செய்யுங்கள். அல்லது டபிள் கிளிக் செய்துவரும் டயலக் பொக்ஸில் மாற்றங்களைச் செய்யுங்கள்.

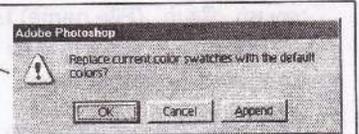
பெலட் ஓப்ஷன்

டி.போல்ட் நிறங்கள் தவிர்ந்த ஏனைய நிறங்களை ஸ்வட்ச்சஸ் பெலட்டிற்கு ஏற்றிக் கொள்வதற்கு இந்த பெலட் ஓப்ஷனைப் பற்றித் தெரிந்து கொள்வது முக்கியமானதாகும். மேலும், இப் பெலட் ஓப்ஷன் மெனுவில் கட்டளைகள் மற்றும் தேர்வுகள் காணப்படும். நாம் இங்கு பார்க்கப்போவது கட்டளைகளை மட்டுமேயாகும்.



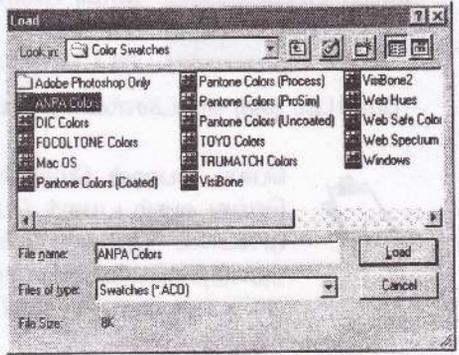
New Swatch: புதிய ஸ்வட்ச்சை ஏற்படுத்தல் (இது ஏற்கனவே பார்த்தவொன்றாகும்).

Reset Swatches: இக் கட்டளையானது, இங்குள்ள டயலக் பெட்டியைத் தோன்றச் செய்யும்.



OK: மேலதிக நிறங்களை நீக்கிவிட்டு, டி.போல்ட் நிற அட்டவணையை வைத்திருக்கும்.
Append: டி.போல்ட் நிறங்களை மேலதிகமாக ஏற்படுத்தும்.

Load Swatches: டி.போல்ட் நிற அட்டவணையோடு மேலதிகமான நிற அட்டவணையை பெலட்டில் ஏற்படுத்திக் கொள்வதற்கு இக் கட்டளை பயன்படும். இந்தக் கட்டளையை தெரிவு செய்து வரும் 'லோட்' டயலக் பொக்ஸில் நிற அட்டவணைகள் பல பட்டியல் படுத்தப் பட்டிருக்கும். தேவையானதை கிளிக் செய்து லோட் பட்டினை அழுத்தவும்.

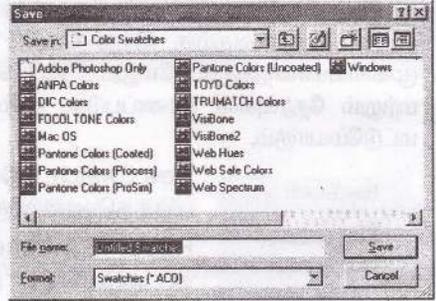




லோட் டயலக் பொக்ஸில் காணப்படும் நிற அட்டவணைகளைத்தும் பெலட் ஓப்ஷன் மெனுவிலும் காணப்படும். இதிலிருந்தும் நிற அட்டவணையைத் தெரிவு செய்து கொள்ளலாம். ஆனால், குறிப்பிட்ட அட்டவணையொன்றை நீக்க வேண்டுமாயின் லோட் டயலக் பொக்ஸில் தான் செய்ய முடியும். இதற்கு, நீக்கவேண்டியதன் மேல் கேசரை வைத்து வலது கிளிக் செய்து வரும் கொன்ட்ரெக்ஸ்ட் மெனுவில் டிலிட் கட்டளையைக் கொடுங்கள். கவனிக்க: போட்டோஷாப்பின் நிற அட்டவணை எதையும் நீக்காமலிருப்பது நல்லது.

- ANPA Colors.aco
- DIC Colors.aco
- FOCOLTONE Colors.aco
- Pantone Colors (Coated).aco
- Pantone Colors (Process).aco
- Pantone Colors (ProSim).aco
- Pantone Colors (Uncoated).aco
- TOYO Colors.aco
- TRUMATCH Colors.aco

Save Swatches: உங்கள் வேலைக்குத் தேவையான நிறங்களை கொண்ட அட்டவணையை அமைத்து, விரும்பிய பெயரில் சேமித்துக் கொள்வதற்கு இந்த, 'சேவ் ஸ்வட்ச்ஸ்' கட்டளையைத் தெரிவு செய்து வரும் டயலக் பொக்ஸின் 'பைல் நேம் (File name)' பகுதியில் பெயரைக் கொடுத்து 'சேவ்' பட்டினை அழுத்துங்கள்.



Replace Swatches: டி.போல்ட் நிற அட்டவணையை நீக்கிவிட்டுப் புதிய நிறங்களை கொண்ட அட்டவணையை பெலட்டில் ஏற்படுத்திக் கொள்வதற்கு இக் கட்டளையை தெரிவு செய்யவும். இதற்கும் 'லோட் டயலக் பொக்ஸ்' தான் பயன்படுத்தப்படும்.

- Small Thumbnail
- Small List

Small Thumbnail: தற்பொழுது இக் கட்டளைக்கு அமையவே கலர் ஸ்வட்ச்ஸ்கள் அனைத்தும் அட்டவணைப் படுத்தப்பட்டுள்ளது.

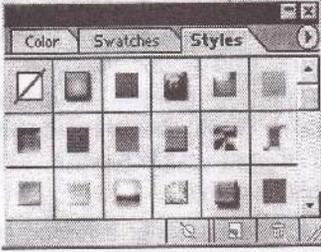
Small List கலர் ஸ்வட்ச்ஸ்கள் மற்றும் அதன் பெயர்களை பட்டியலிட்டுக் காட்டும்.



பெலட் ஓப்ஷன் மெனுவில் நிற அட்டவணையொன்றைத் தெரிவு செய்து வரும் டயலக் பொக்ஸில், OK கட்டளையைக் கொடுத்தால் டி.போல்ட் நிறங்கள் நீக்கப்பட்டு தெரிவு செய்த நிற அட்டவணை ஏற்படுத்தப்படும். Append கட்டளையானது டி.போல்ட் நிற அட்டவணையுடன் தெரிவு செய்த நிற அட்டவணையையும் தோற்றுவிக்கும்.

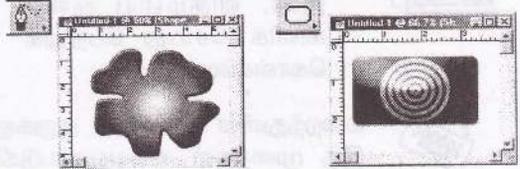
ஸ்டைல்ஸ் பெலட் (Styles Palette)

பென் (Pen) மற்றும் ஷேப் (Shape) ரூல்களுக்கான பெலட் இது. ஒரு வடிவத்தை பென் அல்லது ஷேப் ரூலினால் வரைந்துவிட்டு, அவ் வடிவத்தின் உட்பகுதிக்கு இந்த ஸ்டைல்ஸ் பெலட்டிலிருந்து, விரும்பிய ஸ்டைலை தெரிவு செய்து அமைத்துக் கொள்ளலாம். இப் பெலட்டின் கீழ் வலதுபக்க மூலையிலிருக்கும் மூன்று பட்டிகளில், இடது பக்கமாக இருக்கும் முதலாவது பட்டின், அமைப்பிற்கு கொடுத்த ஸ்டைலை நீக்குவதற்கு. அடுத்தது, புதிய ஸ்டைலை அட்டவணையில் ஏற்படுத்துவதற்கு. மூன்றாவது, அட்டவணையிலுள்ள ஸ்டைலொன்றை நீக்குவதற்கு.



புதிய ஸ்டைலை அமைத்தல்

புதிய ஸ்டைலை அமைப்பதற்கு, முதலில் ஒரு வடிவத்தை பென் அல்லது ஷேப் ரூலால் வரைந்து கொள்ளவேண்டும். பின்பு, அதை ஸ்டைலாக மாற்றுவதற்கு லேயர், மெனுவிற்குச் சென்று Layer Style > Blending Option எனத் தெரிவு செய்து வரும் 'பிலென்டிங் ஒப்ஷன்' டயலக் பொக்ஸில், விரும்பிய தேர்வுகளைக் கொடுத்தமைத்து விட்டு, கிரியேட் நிவ் ஸ்டைல் (இரண்டாவது) பட்டினைக் கிளிக் செய்யவும். இப்பொழுது உங்கள் ஸ்டைல், அட்டவணையில் தோன்றியிருக்கும். இதற்கு பெயர் கொடுப்பதற்கு ஸ்வட்ச்ஸ் பெலட்டில் செய்தது போல் செய்யவும். ஏனையவை உங்களுக்கு பரிசீலையானதுதான்.



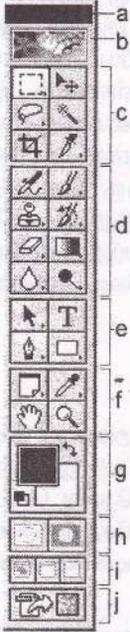
'கிரியேட் நிவ் ஸ்டைல்' பட்டின் மற்றும் பெலட் ஒப்ஷன் மெனுவிலுள்ள 'நிவ் ஸ்டைல்' கட்டளை போன்றவைகள் சாதாரண நிலையில் செயல்படாது. வடிவத்தை வரைந்து அதற்கு பிலென்டிங் ஒப்ஷனிலுள்ள ஏதாவதொரு 'எ.பக்ட்டை' கொடுத்தால்தான் செயல்படும்.

பெலட் ஒப்ஷன்

பெலட் ஒப்ஷனைப் பொறுத்தவரைக்கும், 'ஸ்வட்ச்ஸ் பெலட்டில்' செய்தது போல தான் இங்கும் செய்யவேண்டும்.

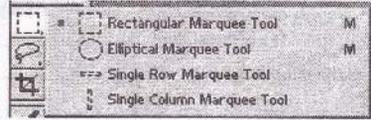
(பென் மற்றும் ஷேப் ரூல்களின் விளக்கமும், பிலென்டிங் ஒப்ஷன் பற்றிய விளக்கமும் முன்னாவது புத்தகத்தில் பயிற்சியுடன் தரப்படும்.)

ரூல் பெலட் (Tool Palette)



போட்டோஷொப்பில் நீங்கள் மேற்கொள்ளப்போகும் அனைத்து வேலைகளுக்கும், இந்த ரூல் பெலட்தான் பயன்படப்போகிறது. இதை, போட்டோஷொப்பின் கதாநாயகன் என்று கூட சொல்லலாம். எனவே, இங்குள்ள ஒவ்வொரு ரூலையும் நன்றாக விளங்கிக் கொள்ள வேண்டும். இங்கு 22 ரூல்கள் (C இலிருந்து f வரைக்கும்) வெளியிலும், 29 ரூல்கள் மறைந்தும் காணப்படும். வெளியிலுள்ள ரூலின் மேல் கேசரை கொண்டு சென்றால் அந்த ரூலின் பெயர் மற்றும் குறுக்குவழிச் சாவி (Shortcut Key) போன்றவை காண்பிக்கப்படும்.

சில ரூல்களுக்கு கீழ், சிறிய முக்கோணம் காணப்படும். இது, 'குறிப்பிட்ட அந்த ரூலோடு சம்பந்தப்பட்ட மேலதிக ரூல்கள் மறைந்துள்ளது' என்பதை, உணர்த்தும். மறைந்துள்ள ரூல்களை வெளித்தோன்றச் செய்வதற்கு, குறிப்பிட்ட ரூலை கிளிக் செய்து கொண்டு ஓரிரு விநாடிகள் காத்திருக்க வேண்டும். உடனே, 'பிளை அவுட் மெனு' (படம் 1) தோன்றும். இதில், மறைந்துள்ள ரூல்கள் மற்றும் அவற்றின் பெயர், ஷோர்ட் கட் கீ போன்றவை காணப்படும். இனி, விரும்பிய ரூலை கிளிக் செய்து பெற்றுக் கொள்ளலாம்.



படம் 1



மறைந்துள்ள ரூல்களை குறுக்குவழியில் தோன்றச் செய்வதற்கு, இரு முறைகள் கையாளப்படுகின்றன. அவை...

- கீபோர்டில் ஆல்ரீர் கீயை அழுத்திக் கொண்டு குறிப்பிட்ட ரூலை ஒவ்வொரு தடவையும் கிளிக் செய்தால், மறைந்துள்ள ரூல்கள் ஒன்றன்பின் ஒன்றாக தோன்றும்.
- ஷி.ப்ட் கீயோடு ரூல்களின் குறுக்குவழி எழுத்தை ஒவ்வொரு தடவையாக ரைப் செய்தால், மறைந்துள்ள ரூல்களை பிளை அவுட் மெனு இல்லாமலேயே பெற்றுக்கொள்ளலாம்.



விண்டோ மெனுவில் Show / Hide Tools ஐத் தெரிவு செய்வதன் மூலம், ரூல் பெலட்டை வேகிங் விண்டோவில் தோன்றச் செய்யலாம் அல்லது மறைக்கலாம்.

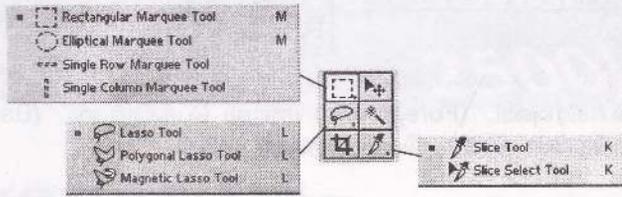
இனி, ரூல் பெலட் படத்தில் குறிக்கப்பட்டுள்ளவற்றை பார்ப்போம்...

a - ரூல் பெலட்டின் கைப்பிடி: இப்பகுதியை டிராக் செய்து ரூல் பெலட்டை விரும்பிய இடத்தில் அமைத்துக் கொள்ளலாம். டபிள் கிளிக் செய்து சுருங்கவும் (Minimize) செய்யலாம்.

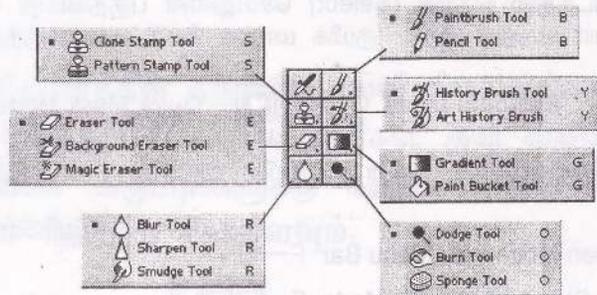
b - அடொப் ஒன் லைன்: இணையத்தில், அடொப் நிறுவனத்தின் தகவல்களைப் பெற்றுக் கொள்வதற்கான பட்டின்.

c இலிருந்து f வரையான ரூல்களைக் உற்று கவனித்தால் அவை ஒவ்வொரு தொகுதிகளாகப் பிரிக்கப்பட்டிருக்கும். இதற்கமையவே, இங்கு விளக்கப்பட்டுள்ளது.

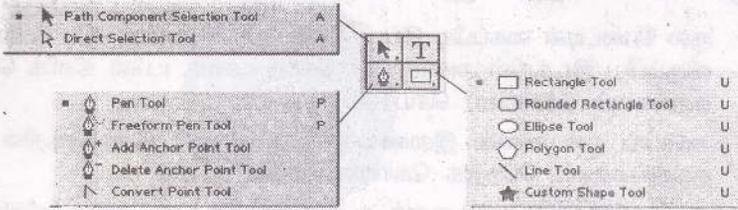
c - தெரிவுகளைச் (Selection) செய்யவும், செய்த தெரிவுகளை நகர்த்த (Move), வெட்ட (Crop & Slice), ரூல்கள் இத் தொகுதியில் காணப்படும்.



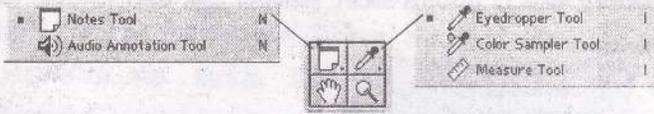
d - நிறங்கள் சம்பந்தமான வேலைகள், அழித்தல் மற்றும் நகல் செய்வதற்குரிய ரூல்களை இப்பாகம் கொண்டிருக்கும்.



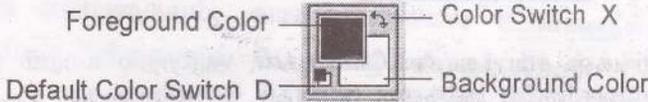
e - எழுத்து, வரைதல் மற்றும் வடிவங்களை அமைக்கவும், அமைத்த வடிவத்தில் மாற்றங்களைச் செய்யவும், போன்ற தொழில்களை இங்குள்ள ரூல்கள் கொண்டிருக்கும். இவை, வெக்டர் ரூல்கள் என்றும் அழைக்கப்படும்.



f - குறிப்பு, நிறத் தெரிவு, போன்றவற்றிற்கும் காட்சியைப் பெரிதாக்கி பார்ப்பதற்கும், நகர்த்துவதற்கும் இங்கு ருல்கள் காணப்படும்.



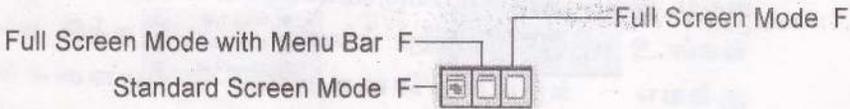
g - ∴போகிரவுண்ட் (Foreground) மற்றும் பெக்கிரவுண்ட் (Background) நிறங்களை தெரிவு செய்வதற்கான பகுதி.



h - படத்தில் தெரிவு (Select) செய்துள்ள பகுதியைத் தெளிவாகப் பார்ப்பதற்கு இந்த, 'குயிக் மாஸ்க் மோட்' பயன்படுத்தப்படும்.



i - வெவ்வேறான மூன்று திரையில் காட்சியை காண்பிக்கும் பகுதி.



j- வடிவமைத்தப் படத்தை, போட்டோஷாப் 6 இன் இணைப்பு புரோகிரம் 'இமேஜ் ரெடி' (Image Ready) இற்கு கொண்டு செல்வதற்கான பட்டின்.



உங்கள் இடத்திற்கே வந்து கிரஃபிக் டிசைன் மற்றும் வெப் டிசைன்
வகுப்புக்கள் ஆசிரியர் ஆத்யினால் கற்றுக்கொடுக்கப்படும்...

<i>PageMaker 6.5 & 7.0 in 20 Hours</i>	<i>2500/=</i>
<i>CorelDraw 10 & 11 in 25 Hours</i>	<i>3000/=</i>
<i>Photoshop 6.0 & 7.0 in 30 Hours</i>	<i>3500/=</i>
<i>Flash 5.0 in 20 Hours</i>	<i>2500/=</i>

- ✦ அதிகளவு விளக்கம்
- ✦ மதிநுட்பம் வாய்ந்த பயிற்சி
- ✦ உங்கள் வசதிக்கேற்ற நேர அட்டவணை

நியாயமான கட்டணத்தில் கணினிக் கல்வி நிலையங்களுக்கும்
சமூகமளித்து மேற்குறிப்பிட்ட பாடநெறிகள் குழு வகுப்புக்கள்
அல்லது தனியாள் வகுப்புக்களுக்கு கற்றுக் கொடுக்கப்படும்.
விரும்பியவர்கள் தொடர்பு கொள்ளவும்.

மேலதிக தொடர்புகளுக்கு:
0777-514955

வெகுவிரைவில்
ளிவருகிறது!!!

கரஃப்க டிசைன் ஆசர்யர்
ஆதியன்
எழுத்தாக்கத்தல்...

கோரல் டிரோ 10
பாகம்-1



பாகம்-1

ISBN 955-8831-00-X