

***„I ran, not walked, to Mr. Warnock’s office  
and said, ‘We should buy this.’ ”  
-Russel Brown***

*„Nem sétáltam, hanem futottam Mr. Warnock irodájába  
és azt mondtam, hogy ‘Ezt meg kell vennünk.’ ”  
- Russel Brown*

# Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	4
<b>Photoshop története .....</b>	<b>5</b>
A Photoshop története és fejlődése címszavakban.....	12
<b>Kiválasztó eszközök.....</b>	<b>14</b>
<b>Marquee Tool: Geometriai kiválasztó .....</b>	<b>15</b>
<b>Lasso Tool: Lasszó eszköz .....</b>	<b>18</b>
Polygon Lasso Tool ( <i>sokszög lasszó</i> ) .....	18
Magnetic Lasso Tool ( <i>mágneses lasszó</i> ).....	19
<b>Magic Wand Tool: Varázspálca .....</b>	<b>21</b>
<b>Move Tool: Mozgató.....</b>	<b>23</b>
<b>Rajzoló eszközök .....</b>	<b>25</b>
<b>Pen Tool: Toll Eszköz.....</b>	<b>26</b>
Path Selection Tool ( <i>görbekijelölő eszköz</i> ) .....	26
Add Anchor Point Tool ( <i>csomópont-hozzáadó eszköz</i> ).....	26
Delete Anchor Point Tool ( <i>csomópont-törölő eszköz</i> ) .....	26
Convert to Anchor Point Tool ( <i>pontátalakító eszköz</i> ).....	26
Direct Selection Tool ( <i>közvetlen kijelölő eszköz</i> ) .....	26
Magnetic Pen Tool ( <i>mágneses toll</i> ).....	28
Freeform Pen Tool ( <i>szabadkézitoll</i> ).....	28
<b>Line Tool: Vonal eszköz.....</b>	<b>30</b>
Shape Tools ( <i>formák</i> ).....	31
<b>Festő eszközök .....</b>	<b>35</b>
<b>Airbrush Tool: Festékszoró .....</b>	<b>36</b>
<b>Paintbrush Tool: Ecset .....</b>	<b>38</b>
<b>Pencil Tool: Ceruza.....</b>	<b>41</b>
<b>Paint Bucket Tool: Festékes bödön .....</b>	<b>44</b>
<b>Gradient Tool: Színátmenet készítő .....</b>	<b>47</b>
<b>Art History Brush Tool: Művészecset.....</b>	<b>51</b>

<b>History Brush Tool – Előzmény ecset</b> .....	51
<b>Eraser Tool: Radír</b> .....	53
Background Eraser Tool ( <i>háttér radír</i> ) .....	54
Magic Eraser Tool ( <i>varázsradír</i> ) .....	54
<b>Eyedropper Tool: Pipetta</b> .....	57
<b>Átalakító és retusáló eszközök</b> .....	59
<b>Blur / Sharpen Tool: Életlenítő / Élesítő eszköz</b> .....	60
<b>Smudge Tool: Maszatóló</b> .....	62
<b>Burn / Dodge / Sponge Tool:</b>	
<i>Sötétítő / Világosító / Spongya eszközök</i> .....	64
<b>Rubber Stamp Tool: Bélyegző</b> .....	67
Pattern Stamp Tool ( <i>minta bélyegző</i> ) .....	68
<b>Healing Brush / Patch Tool: Gyógyító / Tapasz eszközök</b> .....	71
<b>Cropping Tool: Nyeső, körülvágó</b> .....	73
<b>Szövegszerkesztő eszköz</b> .....	76
<b>Type Tool: Szöveg eszköz</b> .....	77
<b>Weboldal szerkesztő eszköz</b> .....	82
<b>Slice Tool / Slice Select: Szeletelő / Szeletelő kiválasztó eszköz</b> .....	83
<b>Egyéb hasznos eszközök</b> .....	86
<b>Hand Tool: Kéz</b> .....	87
<b>Zoom Tool: Nagyító</b> .....	89
<b>Measure Tool: Mérce</b> .....	91
<b>Audio Annotation Tool: Hang üzenetkészítő</b> .....	92
<b>Note Tool: Jegyzetelő, írásos magyarázat</b> .....	92
<b>Bibliográfia</b> .....	93

## **Bevezetés**

Kutatásom témája a Photoshop Toolbarjának a 2.5-től a 7.0-s verzióig való fejlődése. Kíváncsi voltam arra, hogy hogyan is változik egy sikeres szoftver verzióról verzióra, és hogyan lehet bővíteni a szolgáltatásait. Bár a szoftver fejlődésébe az 1.0-s és a 2.0-s verzió is beletartozik, azonban ezek egyrészt csak Macintosh gépre íródtak, másrészt nem voltak fellelhetők.

Az elemzés során megtartottam az eszközök angol elnevezéseit, mert a gyakorlatban a felhasználók is ezt használják, azonban a magyar megfelelőket szótárban gyűjtöttem össze. A fejlődés feldolgozása során igyekeztem az eszközöket funkcionális csoportokba foglalni, mely összefoglalva a „Photoshop fejlődésének szakaszai” című ábrán látható.

Munkám elkészítéséhez nyújtott segítségért köszönetet szeretnék mondani: Navratil Ferencnek belső konzulensemnek támogató javaslataiért, Jakab Zsoltnak külső konzulensemnek, a rendelkezésemre bocsátott kincsszámba menő irodalomért és segítségéért, Kafka Györgynek, aki Adobe cég magyarországi disztribútor cégének igazgatója által adott forrásanyagért és nem utolsó sorban a Tótfalusi Kis Miklós Tannyomdának, aki rendelkezésemre bocsátotta a jogtisza verziókat.

A Photoshop a világ legelismertebb pixelgrafikus programja. De vajon hogyan alakult ki ez a fantasztikus szoftver?

Utazzunk vissza a múltba, pontosan 1987 őszére. Thomas Knoll, doktorandusz a Michigani egyetemen, disszertációját készítette a digitális képfelismerésből. Doktori munkája mellékleteként, kísérletet tett arra, hogy a fekete-fehér monitoron szürkeárnyalatos képet jelenítsen meg. El is készítette, melyet Display-nek nevezett el. Nem sok jövőt jósolt a programnak.



Thomas Knoll

Ekkor lépett be a program történetébe Thomas testvére, John, aki az Industrial Light & Magic (ILM) látványhatások fejlesztője volt. A George Lucas tulajdonában lévő cégnél éppen akkor készítették a világhírű Star Wars trükkjeit. John is érdeklődött a képmegjelenítés lehetőségei iránt, de más indíttatásból. Megkérte Thomas-t, hogy segítsen neki valami programot összeeszkábálni, így a Display program pont kapóra jött. Az együttműködés elkezdődött a két testvér



John Knoll

között és nekiálltak a tovább fejlesztésnek. Első nagy beruházás, egy új színes Macintosh II, melyet apjuk segítségével szereztek meg. Thomas ennek örömeire átírta a programot, hogy színes képekkel dolgozhassanak tovább. A Knoll testvérek nagy lendülettel nekiálltak a fejlesztésnek. Sok új képességgel ruházták fel a programot, mint: fájlformátumok megnyitása, lágy peremű kiválasztó (Soft Edged selection), Levels, Color Balance, Hue, Saturation, festő lehetőségek, és a később ismert bővítményekkel, a plug-inekkel.

1988 nyarán elgondolkodtak azon, hogy a program már tud annyit, hogy akár a piacon is megállja a helyét. Amikor John felfigyelt a MacWeek egyik apróhirdetésére, leizzadt. Egy úgynevezett, PhotoMac programot dobtak a piacra, mely szintén képfeldolgozással foglalkozott. Azonnal el is utazott a SIGGRAPH konferenciára, hogy megtekintse a konkurenciát. „Nincs semmi aggódni valónk.”, mondta Thomas-nak. A Display már komolyabb funkciókkal rendelkezett, mint a



PhotoMac. A programozás mellett a névválasztás volt a nehéz. Egy barátjuk javaslatára átmenetileg Photoshopra változtatták a program munkanevét. John közben bejárta a szilikonvölgyet, hogy eladja a programot, mellette noszogatta a testvérét, a program fejlesztése miatt. Végül rátaláltak a Brayscan nevű cégre, ahol szerződést is kötöttek. Átnevezték a programot Brayscan XP-re (mint 0.87-es verzió) és szkennerek mellé ajándékba adták a vevőknek. Körülbelül 200 darab fogyott el belőle. John a szerződés megkötése után sem adta fel a szponzor keresését. Nem sok időre rá az Apple-nél, majd az Adobe-nál

0.87 tartottak bemutatót. Russel Brown az Adobe művészeti vezetője nagyon meg volt elégedve a programmal.

„Mindig is szerettem volna egy képszerkesztő programot, amióta kipróbáltam a Quantel Paintbox-ot.” – mondta Brown. Ahogy az eszközt meglátta a Magic Wand, mely teljesen elkápráztatta a művészeti vezetőt. „Nem sétáltam, hanem futottam Mr. Warnock irodájába és azt



Russel Brown

mondtam, hogy »Ezt meg kell vennünk« – mire ő azt válaszolta – Megvesszük.” Ezt követően 1988 szeptemberében, az Adobe egyik vezetőjével, Fred Mitchellel, megkötötték a szerződést. A Knoll testvérek csak a terjesztés jogát adták el, a fejlesztői és tulajdonosi jogokat megtartották maguknak. Sok évvel később az Adobe cég felvásárolta a teljes szoftvert, amivel hatalmas sikereket értek el.

A megállapodás után hatalmas erővel nekiláttak Thomas és John, az eladható program elkészítéséhez. Az Adobe elhatározta, hogy megtartja a Photoshop munkanevet. Amíg Thomas a program magjával volt elfoglalva, addig John lelkesen fejlesztgette a plug – inokat. Adobe mérnökei úgy gondolták, hogy amit John fejleszt, főleg lesz a program használatakor. Meglepetésükre ez lett a Photoshop egyik fő előnye. 1989 április és 1990 között elkészítették a béta verziót (0.87-es), és az Adobe emberei használni kezdték. Fejlesztési javaslatokat tettek Thomasnak, ami azzal járt, hogy újra és újra át kellett írni a programot. Végül 1990 februárjában, a várva várt 1.0-s verzió megjelent, mely elfért egyetlen floppin.

Elkerülhetetlen volt, hogy ne kerüljenek a programba hibák. A kijavított 1.0.7-es verziót terjesztették el.

Ebben az időben, a Fractal Design által fejlesztett ColorStudio volt az első számú vetélytársa az Adobe tüneményének, mely rendelkezett néhány olyan szolgáltatással is, amivel a Photoshop nem. A MacWorld kiadott egy cikket, melyben összehasonlították a Photoshopot és a ColorStudioval.

„A Letraset bemutatta a színes képszerkesztő programot a ColorStudiot, melynek ára 1995 dollár volt. Ugyanebben az időben, az Adobe is bemutatta a Photosop 1.0-t, melynek ára kevesebb volt, mint 1000 dollár. A jóslatok szerint a ColorStudio látszott vezető programnak, azonban az árkülönbséget a Photoshop előnyére írták és így a jövőre nézve, az egyik legelterjedtebb szoftvercsomagává válhat a grafikusoknak. A Letraset cég nyugodtan becsukhatja maga után az ajtót, ha Macintoshra grafikus programot készít.”



1.0.7

*(MacWorld, 1989)*

Ahhoz, hogy a program tovább fejlődhessen, új mérnök csapatra volt szükség. Elsőként Mark Hamburg volt, aki vektoros eszközök fejlesztésén dolgozott. A Photoshop 2.0 jövőjét, a Bezier Path-ok jelentették, ezért Markot elnevezték Path Mannek. Megjelentek a nyomdai előkészítés olyan fontos eszközei, mint a CMYK színreosztás, a Duotone mód és a Pen Tool. Hamburg első igazi javaslata az volt, hogy a Photoshop számára 2-ről 4 MB-ra emeljék a szükséges RAM területet.



Steve Gutmann

Steve Guttmann, volt az első igazi termék manager, aki hagyománnyá tette, azt hogy a béta verzióknak neveket adjanak. A 2.0-s verzió a nyomdaiparban is változást hozott, így az eladások száma rakétagyorsasággal változott.

A fejlesztést folytatták, egyre több mérnököt vontak be a munkába. A következő verzió, mégsem készült el olyan könnyen, mint az előzők. Az Adobe eldöntötte, hogy a Windows verziót külön fejlesztik a Mac-től. Ezért két csapatot kellett szervezni. A Windows-os csapat élén Bryan Lamkin, a Macintosh csapat élén Jeff Parker állt. Lassan haladt a fejlesztés, mivel Windows alá teljesen előlről kellett kezdeni a

programozást. A két platformon futó szoftver két külön kódnevet kapott: Mac rendszeresen Merlin, Windows alatt Brimstone. Az Adobe megbánta, hogy 2.5-ös számot adta a programnak és nem 3.0-t. De miért volt ez egy rossz döntés? Azért, mert a vásárlók, ahogy meglátták a .5-ös verziót, fenntartásuk volt a programmal szemben, pedig rengeteg újíttáson ment keresztül: kibővült a palettákkal, támogatja a PowerPC-t is. A 2.5-ös a hű felhasználók között elterjedt. (Magyarországon is ez a verzió terjedt el szélesebb körben).

A Photoshopnak mindig voltak versenytársai, 1993-ban az Aldus Photostyler, mely egy igazi professzionális képszerkesztő.

A 2.5-ös verziót a piac észrevétele miatt módosítani kellett, a 2.5.1-es verzióra, mely a memória kezelés problémáit oldotta meg.

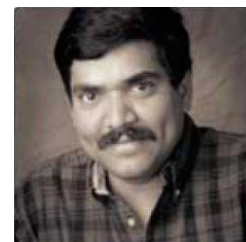


Tiger Mountain

Alig hogy a 2.5.1-es verzióval végeztek, újult erővel nekiláttak a 3.0-snak, melyet Tiger Mountainnak neveztek el. Ebbe már Thomas az új fegyveren dolgozott, melyet Layernek (réteg) hívunk. Zalman Stern optimalizálta a Power Mac-en futó programot, addig Seetha Narayanan a Windows-os verzió

dolgozott. A piacon kapható Live Picture, igazi ellenfele volt a Photoshopnak a sokkal fejlettebb rétegkezelése miatt.

Időközben, a média kiszivárgtatta, hogy a Photoshop mérnökei „lekoppintották” a Live Picture-ről a Layer kezelést. Ez nem volt igaz, mert Thomas jóval a Live Picture megjelenése előtt már gondolkozott a rétegkezelés problémáján.



Sheetha Narayanan

A Photoshop 3.0 Macintosh verzió 1994 szeptemberében jött ki, a Windows verzió pedig novemberben. A továbbfejlesztett program egy pillanatnyi sokkot idézet elő a felhasználók és a média számára.

A program megjelenése előtt Jeff Parker helyét átvette John Leddy. A béta verzió fejlesztése alatt kisebb súrlódás volt a mérnökök és a minőségbiztosítók között. Nagyon sok újítás nem volt megfelelően dokumentálva, mely nagy kavalkádokat okozott az Adobe osztályain belül.



A 3.0-s verzió sem volt hibamentes. Az első kiadott változatban bennmaradt a béta lejárató kód, ami 1995 január 1. után letiltja a programot, ezért hamarosan megjelent a 3.0.1-es verzió. Hasonló eset jent meg a japán verzióban is, amit a 3.0.3-as verzióval helyettesítettek. Ennek következtében, néhány mérnöknek el kellett hagyni az Adobe céget.

Végül a 3.0.5-ös verzió vetett véget az utolsó problémának is. Ez idő alatt megjelent a Windows 95, így a program már futott az új operációs rendszer alatt is.



Merlin, egy kis „extra”

Ezek az incidensek kissé kínosak voltak, de azért a 3.0-s rajongótábor nem csökkent. Ezt azzal magyarázták ki, hogy úgynevezett „Átmeneti Adobe Poén” -nak szánták a programírók (egy kicsi „extra”), melyet az alkalmazásokba írtak. Szükség volt egy nagyobb és megbízhatóbb csapatra. Felvették Sean Parentet az Apple-től és Marc Pawlingert az IBM-től. Hamburg folytatta tovább a képorientált alkalmazásokat, Johnston és még néhány mérnök kilépett a program életéből. A következő verzió fejlesztésekor az elsődleges szempont az egységes



Andrei Herasimchuk

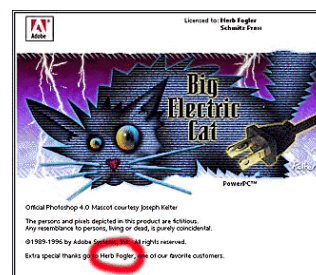
interface elemek megteremtése az Adobe összes programjával.

Számos meglepetés várta a gyanútlan Photoshop felhasználókat. Elsőként Andrei Herasimchuk, az új kezelői felület megtervezője, aki gyökeres változtatási javaslatokkal állt elő, mint például a gyorsbillentyűkkel. Parent előállt az Actions-szel (műveletek), Jason Bartell az Adjustment Layer-rel (korrekciós réteg) és Pawlinger a Grid & Guides-on (segédvonalak), Hamburg a Free Transform-mal, és a megjelenítés gyorsításán dolgozott. Az új verzió béta neve Nagy villanymacska (Big Electric Cat) lett.

Amikor 1996 novemberében kijött a 4.0-s verzió, felháborodást keltett a felhasználók körében a nagy változás. Később megtanulták a használatát, és rájöttek arra, hogy a program teljesen logikusan lett felépítve, mely végül hatalmas sikert aratott.

Magyarországon is elterjedtek a szoftverek, és az Adobe európai képviselője elérkezettnek látta az időt, hogy a közép-európai régió számára saját nyelvű

verziókat hozzon létre. A Photoshop 4.0 magyarítása 1997-ben kezdődött. Az Adobe úgy döntött, hogy lefordíttatja a teljes Photoshopot, help-pel együtt magyarra, de a kézikönyv angol nyelvű maradt. A programok lefordítása nagy sikernek örvendett az új verziókat a mai napig folyamatosan fordítják.



Big Electric Cat

Új feladattal kellett megbirkóznia az Adobe cégnek. Egyre komolyabb szerepet játszottak a kiadványszerkesztő programok. Az Adobe megvásárolta az Aldus céget, mellyel elsöpörte a PhotoStylert. Időközben egy kis cég, a HSC, elkezdte árulni a Photoshop plug –inokat, melyet KPT-nek neveztek el. Felvásárolták a Specular-t, és egybeolvadtak a Fractal Design céggel, amely ismét egy névváltoztatással járt.

Óriási lendülettel beindult a World Wide Web (internet) terjedése a világban. Az Image Ready, mint a Photoshop társa megjelent az 5.5-ös verzióban.

1997 nyarán, Herasimchuk úgy gondolta, hogy még több újításra van szüksége a programnak. Az Orlandóban megrendezett Photoshop konferencián Herasimchuk és Katja Rimmi találkoztak néhány alfa teszterrel, akikkel együtt leültek beszélgetni az 5.0-s verzió a finomításáról. Andrei megemlítette az ötleteit, beleértve a History palettát is, mely lehetővé teszi a többlépcsős visszavonást. Amikor kibocsátották az első alfa verziót a Strage Cargot, Mark el volt ragadtatva. Pár hónappal később elkészítették az újabb alfa verziót, melyben felbukkant a Linear History. Mark erre már csak annyit tudott mondani, hogy „Wow”. Ez az eszköz egy időutazásra invitálja a felhasználót, mely egy sci –fi történetbe illik bele. Ennek az eszköznek a segítségével, bármikor előhozhatjuk mozzanatainkat a múltból.



Strage Cargo

Egy újabb meglepetéssel rukkoltak elő a programozók, a Color Managementtel (színkezelés). Nagyon sok cikk jelent meg a Photoshop 5.0-s színkezelési problémáiról, melyet az 5.0.2 orvosolt.

Az grafikai iparban egyéb változások is történtek. Az Apple Computer, amelyet szakértők, már halottnak nyilvánítottak, visszatért az életbe az iMac megjelenésével, mely nagy meglepetést okozott a piacon. A nagy ázsiai



Venus in furs

tőzsdékrach az Adobe tőkepiaci szerepét is megtépázta. 1998 májusában, amikor a Photoshop 5.0-t kidobták a piacra az Adobe részvények 51 dollárt értek, majd nyáron rohamosan lezuhantak 25 dollárra. Emiatt azon a nyáron a cég átstrukturálódott, mely sok munkatárs elbocsátását eredményezte.

Az 5.5-ös verzió megjelenésével, számos újítást vetettek be. Úgy mint: az Image Ready-t, mely beépült a Photoshopba és megnyitották az utat az internet felé. Megjelent az InDesign, melyet az Adobe „Quark Killer”-nek (Quark gyilkosnak) nevezett el. Az Adobe részvények megugrottak több mint 75 dollárra. A cég jövedelme 1 milliárd dollár lett 1999-ben. A 6.0-s verzió inkább formai, mint technikai módosításokon ment keresztül. Ezért a terjesztésnél inkább a marketing fogások kerültek előtérbe. Régi eszközöket átöltöztettek újrúhába, hogy hosszabbnak tűnjön a fejlesztési lista. Ugyanakkor megjelentek a vektoros grafika hasznos eszközei, mint a Shape Layers, a réteg-vágógörbék. A 7.0-s verzió már csak ráncfelvarráson esett át alkalmazva a Healing (gyógyító) és a Patch Tool (tapasz), és az Auto Color eszközöket.



Liquid sky

A szakdolgozatomban a Photoshop 7.0-s verzió az utolsó, mert a programnak az élete teljesen új irányvonalat vett. A piac rádöbentette az Adobe -t arra, hogy a programjai a verziószámbeli különbségekből fakadóan nehezen átjárhatók, mely sok problémát jelent. Ezt kiküszöbölendő megalkották az egységes Adobe Creative Suite-ot. Mely tartalmazza a Photoshop CS-t, Illustrator Cs-t, Indesign CS-t, GoLive CS és az Acrobat Professionalt.

A Photoshop története és fejlődése címszavakban:

Photoshop 1.0 (Mac OS) : 1990 február

Photoshop 2.0 (Mac OS) : 1991 június

*Kód név* : Fast Eddy

*Újítások:*

Path-ok megjelenése

Photoshop 2.0.1 (Mac OS): 1992 január

Photoshop 2.5 (Mac OS): 1992 november

*Kód nevek* : Merlin (Mac), Brimstone (Windows)

Photoshop 2.5.1 (Mac OS): 1993

Photoshop 3.0 : 1994 szeptember (Mac) - 1994 november (Win)

*Kód név* : Tiger Mountain (Mac OS)

*Nevet adta:* Mark Hamburg

*Újítások:*

Paletták megjelenése

Photoshop 4.0 : 1996 november

*Kód név* : Big Electric Cat

*Nevet adta:* Joseph Kelter

*Újítások:*

Adjustment Layers

Actions

Photoshop 4.0.1 : 1997 augusztus

Photoshop 5.0 : 1998 május

*Kód név* : Strange Cargo

*Nevet adta:* Jeff Schewe

*Újítások:*

Color Management

Photoshop 5.0.1 : 1999

Photoshop 5.5 : 1999 február

*Újítások:*

Extract

Vektorgrafikus elemek

Photoshop 6.0 : 2000 szeptember

*Kód név* : Venus in Furs

*Nevet adta*: Michael Shaw

Megjelenik a Liquify filter

Photoshop 6.0.1 : 2001 március

Photoshop 7.0 : 2002 április

*Kód név* : Liquid Sky

*Nevet adta*: Michael Shaw

*Újítások*:

Healing Brush (gyógyító ecset)

Photoshop 7.0.1 : 2002 augusztus

*Újítások*:

Adobe Camera RAW 1.0 (optional)

Photoshop CS : 2003 október

*Kód név* : Dark Matter

*Nevet adta*: Jeff Tranberry

*Újítások*:

Adobe Camera RAW 2.0

Shadow/Highlight Comand (fény – árnyék hatás korrigáló)

Match Colour comand (színegyeztető)

Lens blur filter

Real-Time Histogram

# Kiválasztó eszközök


## Marquee Tool: *Geometriai kiválasztó*

A Marquee Tool egyike azoknak a parancsoknak, amely a 0.87-es verziószámától már megtalálható volt a Photoshopban.

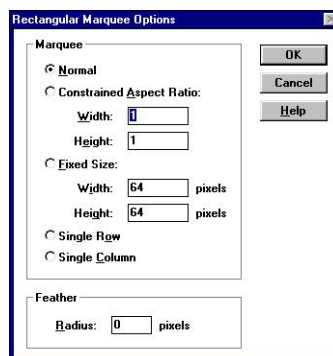
*Geometriai kiválasztók:* Rectangular Marquee Tool, Elliptical Marquee Tool, Single Row Marquee Tool és a Single Column Marquee Tool.

A 2.5-ös verzióban az ikonra kattintva kétszer, megjelenik az Options paletta.

Rectangular Marquee Tool: 

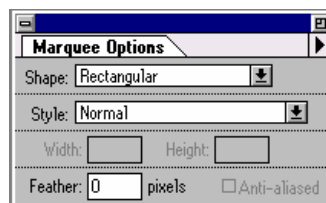
Elliptical Marquee Tool: 

- Ezt a két eszközt a 0.87-től a 2.5-ig önállóan, majd a 3.0-tól egy ikon alatt alkalmazták.
- Ötfajta kijelölési stílust alkalmazhatunk:
  - Normal: mely tetszőleges méretű kijelölést tesz lehetővé,
  - Constrained Aspect Ratio: rögzített méretarányú kijelölést lehet készíteni vele,
  - Fixed Size: meghatározott méretű kijelölést készíthetünk vele, melyet pixeles méretben adhatunk meg,
  - Single Row: egy sor kijelölésére szolgál,
  - Single Column: egy oszlop kijelölésére szolgál.
- A Feather a lágy szélű kijelölés létrehozására alkalmas. A Feather opció a kijelölés erősségét csökkenti.



A 3.0-s verzióban:

- A Toolbarban a Marquee Tool alatt megjelennek a többi geometriai kiválasztók is külön ikonként.



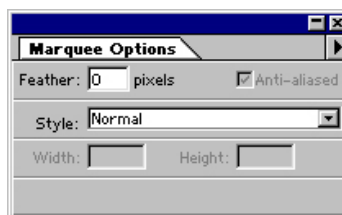
- Ebben az időben teljes átalakuláson esik át az options paletta. Kisebb lett és a struktúrája is megváltozott, ez a megoldás végigkísér minket az 5.5-ös verzióig, a 6.0-nál ismét nagy változás megy végbe.
- Az Anti-aliased megjelenik, ez a lehetőség csak a Elliptical Marquee Tool alkalmazásánál aktív.
- A Style leredukálódott három stílusra (Normal, Constained Aspect Ratio, Fixed Size), mert a Single Row és a Single Column külön eszköz lett.

#### A 4.0-s verzióban:

- Az eszközben változás nem történt.

#### Az 5.0-s verzióban:

- Változás egyrészt a parancsok elrendezésében történt, másrészt kivették a Shape (alak) parancsot (mellyel váltogatni lehetett a geometriai kiválasztókat Options-on belül).

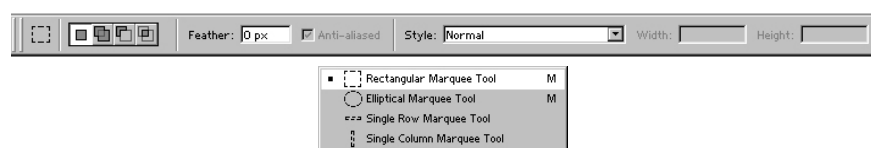


#### Az 5.5-ös verzióban:


- Nem változott semmit az eszköz.

#### A 6.0-s verzióban:

- Az Options paletta teljesen megváltozott. A 6.0 egyik legnagyobb újítása, mellyel könnyebb, gyorsabb és hatékonyabb használatot tett lehetővé. Ennek a palettának a helyét a programírók a menü alá szánták, de ezt a felhasználó tetszése szerint meg is változtathatja.





- A könnyebb felhasználás érdekében, a kiválasztási  módokat parancs ikonok segítségével oldották meg, melyet az opció palettára szerkesztettek rá.
- New Selection, Add to Selection, Subtract from Selection, és az Intersect with Selections.


A 7.0-s verzióban:

- A stílusok között csak kicsi változás történt. A Constrained Aspect Ratiot átnevezték Fixed Aspect Ratióra.



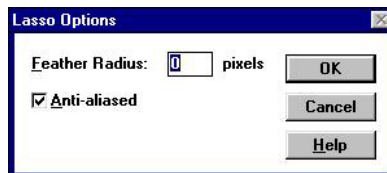
## Lasso Tool: *Lasszó eszköz*

Lehetővé teszi szabálytalan alakzat szabadkézi kiválasztását. Ez az eszköz megtalálható az összes verzióban (0.87 – 7.0).

A 2.5-ös verzióban az ikonra kattintva kétszer , megjelennek az Lasso utasításai:

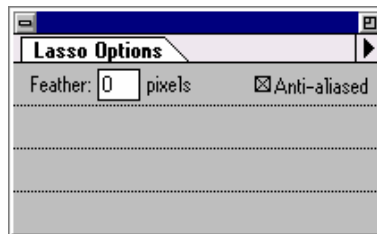
Két lehetőség található az eszközön belül:

- Feather Radius, mely a kijelölés erőségét csökkenti.
- Anti-aliased, mellyel egy olyan hatást érünk el, hogy a nagy kontrasztú széleket, ferde vonalakat, puhává és simává teszi.




A 3.0-s verzióban:

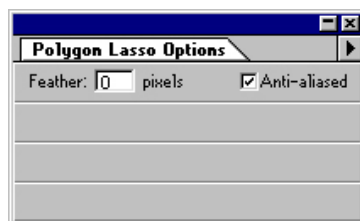
- Az eszköz csak küllemében változott.




A 4.0-s verzióban:

A Toolbar közös helyet adott a Lasso Tool és az újonnan bevezetett Polygon Lasso Tool  ikonjának.

- A Lasso Tool nem változott.
- A Polygon Lasso Tool (sokszög), egyenes szakaszokkal jelölünk ki területeket.

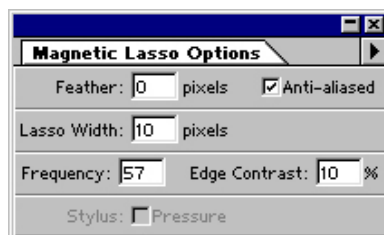


#### Az 5.0-s verzióban:

A lasszó és a sokszög lasszó eszköz változatlan maradt, de a közös ikon helyet megosztják egy új lehetőséggel, a Magnetic Lasso Tool  ikonjával.

Ez az eszköz, pontosabb kijelölést biztosít a felhasználónak. Lényege a színhatár. A háttértől jól elhatárolódó képet nagyon könnyen ki lehet jelölni.

Az alakzat határainak kijelölését a Lasso Width (szélesség), Frequency (gyakoriság), Edge Contrast (perem kontúr kontraszt) segítségével végezhetjük.



#### Az 5.5-ös verzióban:

- Az eszközök változatlan állapotban maradtak.

#### A 6.0-s verzióban:

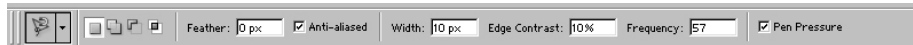
A Lasso Tool / Polygon Lasso Tool / Magnetic Lasso Tool kiegészült a Selection Mode-dal:

- New Selection (új kiválasztás), Add to Selection (kiválasztott területek összeadása), Subtract from Selection (kiválasztott területek különbsége), és az Intersect with Selections (kiválasztott területek közös halmaza).



A 7.0-s verzióban:


- A Lasso Toolon belül nem történt változás.
- A Magnetic Lasso Tool kiegészült a Pen pressure-rel.



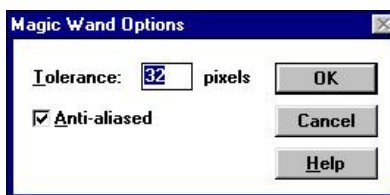
## Magic Wand Tool: *Varázspálca*

*Réges-régen történt, hogy Kerek Erdő közepén...és jött a Tündér a varázspálcával....* Ez az eszköz nem azonos, mint a mesében. A varázspálca nem csinálja meg helyettünk a munkánkat, hanem a szomszédos, hasonló színű pixeleket jelöli ki.

Ez a parancs is megtalálható az összes verzióban (0.87 – 7.0) és úgy, mint a lasszó eszköz, önálló maradt a program fejlődése során.

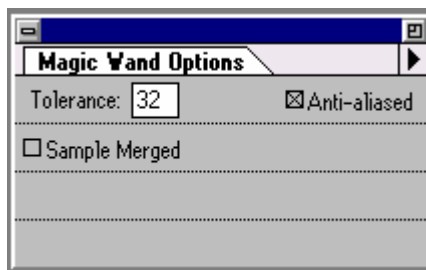
A 2.5-ös verzióban az ikonra kattintva kétszer  , megjelennek az Magic Wand Tool beállításai:

- A Tolerance és az Anti-aliased, amivel egy olyan hatást érünk el, hogy a nagy kontrasztú széleket, ferde vonalakat puhává és simává tehetjük.



A 3.0-s verzióban:

- Megjelenik a Sample Merged, melyet akkor használhatjuk, mikor többretegű képen dolgozunk. Ha az opció ki van kapcsolva, a varázspálca csak az aktív rétegben jelöli ki a színeket, míg ha be van kapcsolva, úgy működik, mintha az összes réteg egy lenne, így az összefűzött kép színeit használja fel a kijelölésre.

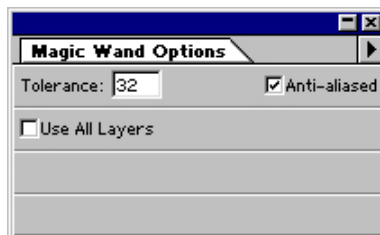


A 4.0-s verzióban:

- Az eszköz nem változott.

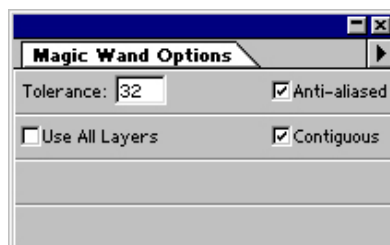
Az 5.0-s verzióban:

- A Sample Merged helyébe a Use All Layers lépett. Ezzel egyértelműbbé tették a parancsot.



A 5.5-ös verzióban:

- Az eszközt kiegészítették egy újabb lehetőséggel, a Contiguous-szel, mellyel, a tolerancia függvényében a kijelölni kívánt színhez hasonló szomszédos területeket automatikusan kijelöli.



A 6.0-s verzióban:

- Ahogy a többihez hasonlóan, itt is megjelent a Selection Mode, mellyel a kijelölés lehetősége ismét bővült.




A 7.0-s verzióban:


- Változatlan maradt az előzőhöz képest.

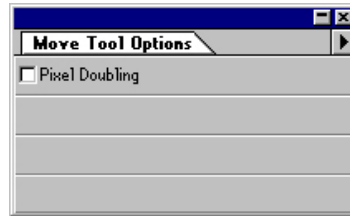
## Move Tool: *Mozgató*

Talán az angol nevéből jobban lehet következtetni, mire is jó ez az eszköz. Képet tudunk mozgatni ablakon belül bárhova. Ha kijelölünk egy bizonyos területet a képünkön, akkor kizárólag csak azt a területet helyezhetjük a kívánt célhelyünkre. Fontos tudni, hogyha a kijelölt területet mozgatjuk, akkor a kép mögött a Background Color (háttérszín) lesz látható.

Ez az eszköz különösebben nem fejlődött. A Move Tool  a 3.0-s verziótól bukkan fel.

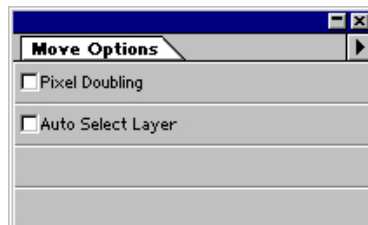
### A 4.0-s verzióban:

- Az ikon megváltozott : .
- Új beállítás a Pixel Doubling. A nagy felbontású képeknél érdemes használni ezt a lehetőséget. A kép mozgatása közben elkészít egy preview-t (megfelezi a felbontást), így gyorsabb lesz megjelenítés.



### Az 5.0-s verzióban:

- Megjelenik az Auto Select Layer. Ha bejelöljük, a Layer paletta használata nélkül kiválaszthatjuk a képünkön a kívánt rétegünket.



#### Az 5.5-ös verzióban:

- Az eszköz az előző verzióhoz képest nem változott.

#### A 6.0-s verzióban:

Az eszközön belül újabb lehetőségekkel lepte meg az Adobe csapata a felhasználókat.

- Ha használni szeretnénk a Move Toolt, és más eszközzel dolgozunk, akkor a Ctrl billentyű lenyomásával aktiválhatjuk.
- Létrehozták a Show Bouding Boxot, mely keretben mutatja meg a mozgatásra szánt Layerünket.
- A verzió legnagyobb durranása, hogy a képeket egymáshoz képest különféle módon tudjuk igazítani.



- Align Top Edges, Align Vertical Centers, Align Bottom Edges,
- Align Left Edges, Align Horizontal Centers, Align Right Edges,
- Distribute Top Edges, Distribute Vertical Centers, Distribute Bottom Edges,
- Distribute Left Edges, Distribute Horizontal Centers, Distribute Right Edges.

#### A 7.0-s verzióban:

- Az előző verzióhoz képest változás nem történt.



# Rajzoló eszközök

## Pen Tool: Toll Eszköz






Az első ránézésre békebeli töltőtollra emlékeztethet minket, ami igaz is, csak kicsit máshogy használjuk. Ehhez nem kell külön festék patron és nem csinál foltokat a lapunkra.

A toll eszköz segítségével pontos egyenes vagy ívelt vonalakat készíthetünk, amelyeket közös néven görbéknek hívunk. A toll eszközt rajzolásra és kijelölésre is használhatjuk.

Ezt a fontos eszközt Mark Hamburg a 2.0-s verzióba vezette be.

### A 2.5-ös verzióban:


A Toolbartól függetlenül külön palettán található meg a Path eszközei:

- Az első a Path Selection Tool (görbékijelölő eszköz),  mellyel kijelölhetjük a teljes Path-t,
- A második a Pen Tool,  mellyel görbéket hozhatunk létre,
- A harmadik az Add Anchor Point Tool  (csomópont-hozzáadó eszköz), mellyel a görbénket kibővíthetjük plusz pontokkal,
- A negyedik a Delete Anchor Point Tool,  (csomópont-törlő eszköz) mellyel a görbéről levehetünk pontokat,
- Az ötödik a Convert Anchor Point Tool,  (pontátalakító eszköz) mellyel változtathatjuk a görbénket egyenesről görbére és viszont.



### A 3.0-s verzióban:

Path még mindig külön ablakban található, de kibővült egyéb lehetőségekkel

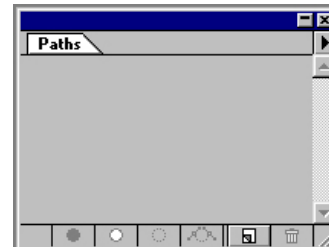
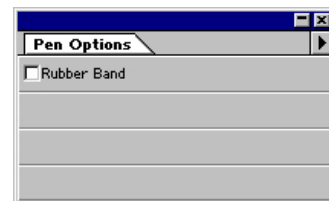
- A Path Selection Toolt felváltotta a Direct Selection Tool (közvetlen kijelölő eszköz) , egyes csomópontokat, csomópontok által határolt vonalakat, illetve teljes görbéket jelölhetünk ki.

- Az ablak alján látható egy alsó menü:
  - Kitölti a path-t Foreground colorral (festőszín),
  - Körvonalazza a path-t Foreground colorral,
  - Kijelölést készít a path-ból,
  - Új Path-ot hoz létre,
  - Törli a Path-t.





#### A 4.0-s verzióban:

- A Toolbar részévé válik a Pen Tool és ezen kívül megmarad külön ablakban (Pen Options Palette) is, de azon már nem tüntették fel eszközöket.
- Az eszközökben változás nem történt, csak az Path paletta alsó menüje bővült egy újabb lehetőséggel. A kijelölésből görbét hozhatunk létre (Make Work Path from Selection).
- A Pen Tool opciója a Rubber Band, mely egymásután adja az új íveket, amíg be nem zárjuk a görbénket.

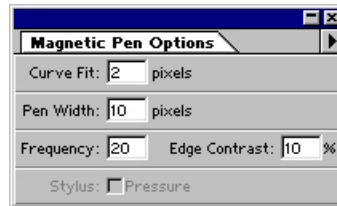


#### Az 5.0-s verzióban:

- A Pen Tool kibővül két újabb eszközzel a Magnetic Pen Toollal (mágneses toll)  és a Freeform Pen Toollal (szabadkézi toll) .

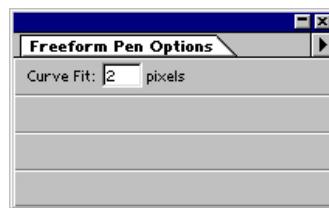
A *Magnetic Pen Tool* opciói:

- Curve Fit: beállítható, hogy az ív hogyan illeszkedjen az adott kijelölendő képhez.
- Pen Width a toll szélesség, Frequency a gyakoriság és az Edge Contrast a kontúrok kontrasztjának beállítására szolgál.



A *Freeform Pen Tool*:


- Ezzel az eszközzel szabadkézi kijelölést végezhetünk el.




Az 5.5-ös verzióban:

- Az eszköz újabb beállítással nem bővült.

A 6.0-s verzióban:

- Nagy változásnak mondhatjuk, hogy visszatért a Path Component Selection Tool, melyet egy új Toolbar ikon alá helyeztek a Direct Selection Toolal.
- A fő opció palettán az összes toll eszköznél megtalálhatjuk a Create New Shape Layert és a Create New Work Patht. 
- *A Pen Tool:*

Két Path Options-szal bővült:

1, Create New Shape Layerrel,  melybe beleszerkesztették:

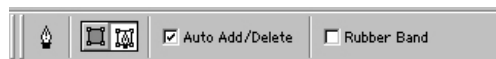


- A Layer Style palettát, melyben a réteg kitöltését részletesen be lehet állítani:



- A Blending Mode-ot,
- Átlátszóságot (Opacity),
- Az Auto Add / Delete beállítást, mely automatikusan törli vagy hozzáad újabb csomópontokat a kijelölt görbékhez.

2, Create New Work Path-tal,  melyben:



- csak az Auto Add / Delete paranccsal bővült az eszköz.

- Miután megrajzoltuk a Path-unkat, egy újabb opció sor jelenik meg, ahol a Shape Area választási lehetőségei vannak. A kész Path-unkat a pipával tudjuk elfogadtatni.



- *Freeform Pen Tool:*
  - A legnagyobb változás az, hogy a Magnetic Pen Toolt beépítették a Freeform Pen Toolba.



A 7.0-s verzióban:


- Egy palettára került a Shape Tool és a Pen Toolt és a szín kiválasztás lehetőségét.



- A Create New Work Path-ból a Rubber Band opciót áttették a legördülő menübe.

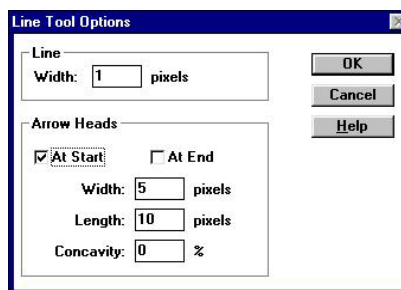


## Line Tool: *Vonal eszköz*

Ha egyenes vonalat vagy akár nyilat akarunk rajzolni a dokumentumunkba, ezt az eszközt kell használni. Az eszközt  az 1.0-s verzióba már beleszerkesztették, de lássuk, hogyan változik a többi verzióban.

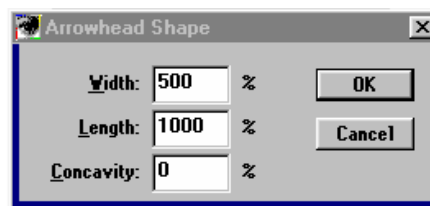
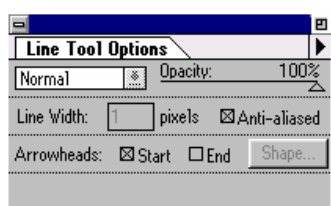
### A 2.5-ös verzióban:

- Line Width: a vonal vastagságát lehet beállítani pixelesen.
- A vonalból akár nyilat is csinálhatunk, melynek állíthatjuk a szélességét, hosszát, és a konkavitasát.



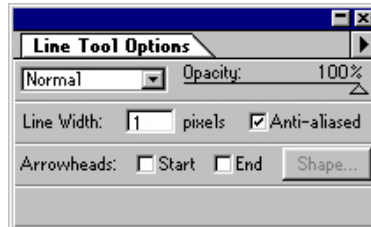
### A 3.0-s verzióban:

- Megjelenik a Blending Mode, amiben az alábbi lehetőségek találhatóak:  
Normal, Dissolve, Behind, Clear, Multiply, Screen, Overlay, Soft Light, Hard Light, Darken, Lighten, Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity.
- Az Opacity (átlátszóság) itt sem maradhat el.
- Kiegészült még az Anti-aliased beállítás, melynek hatása, hogy a nagy kontrasztú széleket, ferde vonalakat puhává és simává teszi.
- Külön ablakba helyezték el az Arrow Head (nyíl fej) beállításait. A szélességét és a hosszát százalékban adhatjuk meg.



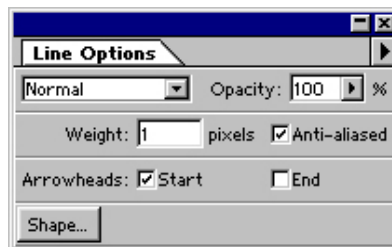
A 4.0-s verzióban:

- Nagy változás az eszközben nem történt, csak a Blending Mode bővült ki: a Color Dodge-dzsal, Color Burnnel és az Exclusionnal.



Az 5.0-s verzióban:

- Az Opacity beállítása kétféle módon történhet: csúszka segítségével vagy értékbeírással.
- A Line Width-et átnevezték Weight-re.



Az 5.5-ös verzióban:




- Az előző verzióhoz képest változás az eszközben nem történt.

A 6.0-s verzióban:

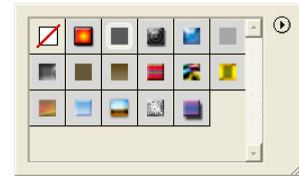
Újdonság a vektoros Shape Tools-ok (geometriai formák) megjelenése (Rectangle Tool, Rounded Rectangle Tool, Ellipse Tool, Polygon Tool és a Custom Shape Tool). Ezek vektorgrafikus képek lesznek.



- A Line Tool helye megváltozott, a Shape Tools-ok közé rakták.
- Három új parancs jelent meg az opció palettán.





- 1./ Create New Shape Layer  : Ezzel különböző új alakzatokat hozhatunk létre, melyet Foreground Colorral tölti ki.
- 2./ Create New Work Path  : Ezzel csak Path-ot hozhatunk létre
- 3./ Create Filled Region  : alakzatok készítésére szolgál görbe nélkül.

- Layer Style is megjelent, melyben a réteget részletesen lehet beállítani. (Ez a lehetőség csak a Create New Shape Layernél aktív)



- A Create New Shape Layer, illetve a Create New Work Path használata után, még nem teljesen készült el a vonalunk. Egy újabb opció paletta tárul elénk:



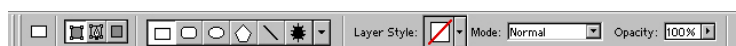
- A területek kiválasztó típusok, melyeket ezelőtt gyorsbillentyű segítségével lehetett aktiválni. Ezek:  
az Add to Shape Area , Subtract to Shape Area , Intersect Shape Area  és Exclude Shape Area .

- Majd a végén a pipa segítségével elfogadtatjuk a formánkat.

- Az újonnan bevezetett vektoros geometriai formák elemzése:

1. Ha Create New Shape Layert aktivizáljuk  :

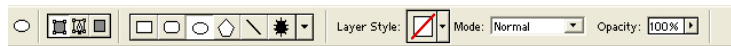
- Rectangle Tool:



Legördülő menüben található opciók: Unconstrained, Square, Fixed Size, Proportional, From Center és a Snap to Pixels.



- Rounded Rectangle Tool: Beállításai ugyanazok, mint a téglalagnál, csak a rádiuszt, a lekerekítés mértékét is beállíthatjuk.
- Ellipse Tool:



Legördülő menüben található opciók: Unconstrained, Circle, Fixed Size, Proportional, From Center.

- Polygon Tool:

Legördülő menüben található opciók: Radius, Smooth Corners, Indent Sides.

- Custom Shape Tool:



Legördülő menüben található opciók: Unconstrained, Defined Proportions, Fixed Size, Proportional, From Center.

## 2, Create New Work Path :


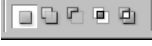

A legördülő paletták megmaradtak, de a többi opció leszűkült:

- *Rectangle Tool*: csak a legördülő paletta maradt.
- *Rounded Rectangle Tool*: Radius maradt.
- *Ellipse Tool*: csak a legördülő paletta maradt.
- *Polygon Tool*: Sides maradt.
- *Custom Shape Tool*: Shape maradt.


## 3, Create Filled Region :

A legördülő paletták megmaradtak. Minden geometriai formánál a Blending Mode, az Opacity, és az Anti-aliased megtalálható.

A 7.0-s verzióban:

- A Pen Tool t összevonták a Shape Toolal.
- Megmaradtak a Shape Mode-ok, csak lerövidítették a neveiket, úgy mint: Shape Layers, Path, Fill Pixels.
- A Path módba  az opció palettára rászerkesztették a területkiválasztókat (Shape Area). 
- A Shape Layers módban  a geometriai formákat kibővítették kitöltési színnel (Color).




- A Fill Pixels módban  a Blending Mode is újabb lehetőségekkel bővült ki, a Linear Burnnel, Linear Dodge-dzsal, a Vivid Lightal, Linear Lightal és a Pin Lightal.



# Festő eszközök

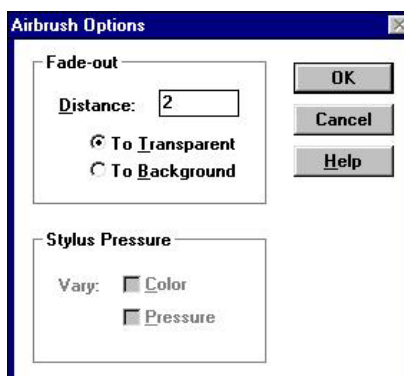
## Airbrush Tool: *Festékszoró*

A festékszóróról valakinek szórakozás, valakinek munka és valakinek a dühöngés jut az eszébe. Itt szerencsére csak a szórakozásról vagy esetleg a munkáról lehet szó. Az eszközt már megismerhettük a 0.87-es verzióból, ahol az ikont teljesen a békebeli szórópisztolyról mintáztak. A 1.0-s ikonja  már végigkísér minket egészen a 6.0-s verzióig.

A 7.0-s verzióban beépítik a festékszórót az egyes eszközökbe.

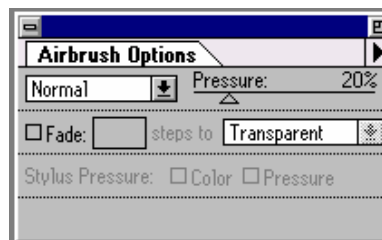
### Lássuk a 2.5-ös verzióban:

- A Fade-out (kifogyás) távolságát a „Distance”-szel állíthatjuk be. Átmenetet képezhetünk a Foreground (festőszín) színünk és a Background (háttérszín) között, vagy a Foreground (festőszín) színünk és a Transparent (átlátszó) között.



### A 3.0-s verzióban:

- Megjelenik a Blending Mode: Normal, Dissolve, Behind, Multiply, Screen, Overlay, Soft Light, Hard Light, Darken, Lighten, Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity lehetőségekkel.
- Megjelenik a Pressure (nyomásszabályzó), mely csúszkás megoldást kapott.



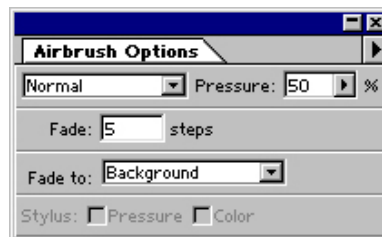
#### A 4.0-s verzióban:

- Csekély változás történt az előző verzióhoz képest, azaz a Blending Mode kibővült három újabb lehetőséggel: a Color Dodge-dzsal, Color Burnnel és az Exclusionnal.



#### Az 5.0-s verzióban:

- A festékszóró nyomás mutatóját kicsit megváltoztatták. A felhasználó választhat aközül, hogy csúszkával vagy a szövegmező kitöltésével adja meg a nyomás értékét.
- Ablakon belül az elrendezésben történt változás. A Steps to-t átnevezték Fade to-ra.



#### Az 5.5-ös verzióban:

- Az 5.0-s verzióhoz képest változás nem történt.

#### A 6.0-s verzióban:

- Beépül az eddig különálló Brush paletta, mellyel az eszköz vastagságát, illetve szórástípusát tudjuk megváltoztatni.




#### A 7.0-s verzióban:

- Megszüntették festékszóró önálló ikonját és beépítették a Paintbrush Toolba, Clone Stamp Toolba, a History Brush Toolba, az Eraser Toolba, a Dodge a Burn és a Sponge Toolba.

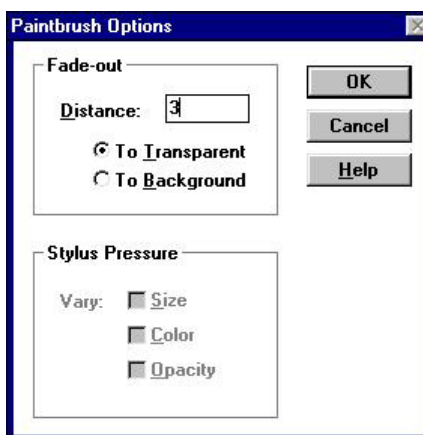
## Paintbrush Tool: *Ecset*

Van Gogh az ecsetvonásaival lett világhírű. Miért ne lehetnénk mi is, akár világhírűek, akár festők. Az ecsetek mérete és fajtája különböző, melynek segítségével megtanulhatjuk a számítógépen való művészi alkotást.

A Paintbrush eszközt  már a 0.87-es verziótól alkalmazták.

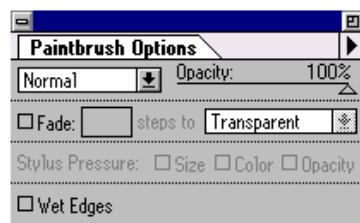
### A 2.5 –ös verzióban:

- A Fade-out (kifogyás) távolságát a „Distance”-szel állíthatjuk be. Átmenetet képezhetünk a Foreground (festőszín) színünk és a Background (háttérszín) között, vagy a Foreground (festőszín) színünk és a Transparent (átlátszó) között.



### A 3.0-s verzióban:

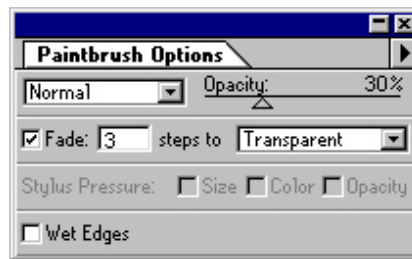
- Megjelent a Blending Mode az alábbi hatásokkal: Normal, Dissolve, Behind, Multiply, Screen, Overlay, Soft Light, Hard Light, Darken, Lighten, Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity.
- Az Opacity-t, vagyis az átlátszóság mértékét csúszkás megoldással állíthatjuk be.



- A „Distance” (kifogyás távolsága) feliratot kivették, helyébe a „Fade” került.
- Egy új lehetőség a Wet Edges, mellyel a vízfesték effektus érhető el.

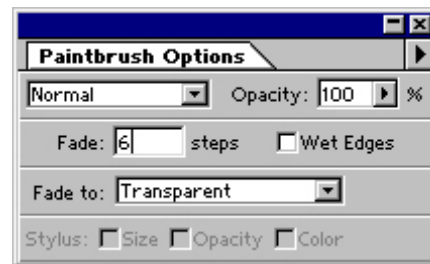
#### A 4.0-s verzióban:

- A Blending Mode kibővült három új paranccsal: a Color Dodge-dzsal, Color Burnnel és az Exclusionnal.



#### Az 5.0-s verzióban:

- Kisebb változáson esett át a Fade beállítás. Különvették a „Fade to” utasítást, mellyel az opció ablak átrendeződött.
- A csúszkás Opacity-t kibővítették érték-beírási módszerrel.



#### Az 5.5-ös verzióban:

- Az eszközben változás nem történt.

#### A 6.0-s verzióban:

- A Pencil Tool és a Paintbrush Tool közös ikon helyet kapott, az ikon az aktuális eszközt mutatja.
- Természetesen megtalálható a Brush legördülő menü, mellyel ecsetünk vastagságát és stílusát szabályozhatjuk.
- Megjelent a Brush Dynamics.




A 7.0-s verzióban:

- Átnevezték a Paintbrush Toolt Brush Toolra.
- Kivették az opció palettából a Wet Edges funkciót.
- Az Airbrush Tool szerves rész lett a Paintbrush Toolnak.
- A Brush alkalmazást kiegészíti a Brush paletta, mely magába foglalja a Brush Dynamicsot is, mellyel különféle effektusokat lehet beállítani.
- A Blending Mode kibővült újabb lehetőségekkel, mint a Linear Burnnel, Linear Dodge-dzsal, a Vivid Lighttal, Linear Lighttal és a Pin Lighttal.



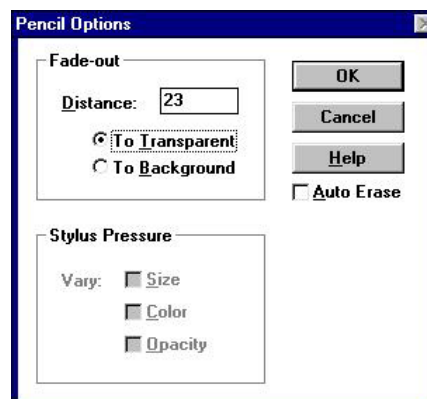


## Pencil Tool: *Ceruza*

Conté és Hardmuth kutatók korszakalkotó találmánya a ceruza, melyet az ember a mindennapi életben használ. A programnak is elengedhetetlen eszköze lett, mely már a 0.87-es verzióba is megjelent. Figyeljük meg, hogyan változik a programok során a ceruza, mint eszköz  .

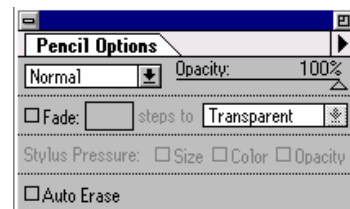
### A 2.5-ös verzióban:

- A Fade-out (kifogyás) távolságát a „Distance”-szel állíthatjuk be. Átmenetet képezhetünk a Foreground (festőszín) színünk és a Background (háttérszín) között, vagy a Foreground (festőszín) színünk és a Transparent (átlátszó) között.
- Az Auto Erase gomb letöröl mindent a képünkről.



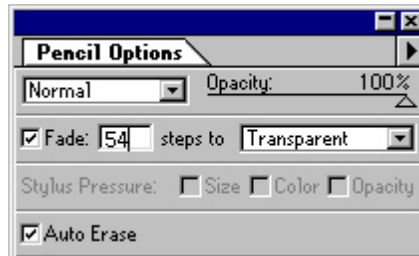
### A 3.0-s verzióban:

- Megjelenik a Blending Mode melyben az alábbi hatások találhatók: Normal, Dissolve, Behind, Multiply, Screen, Overlay, Soft Light, Hard Light, Darken Lighten, Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity.
- A Opacity itt is megjelent, ahogy a többi Painting Toolnál.
- A „Distance”-t átnevezték „Fade”-re.



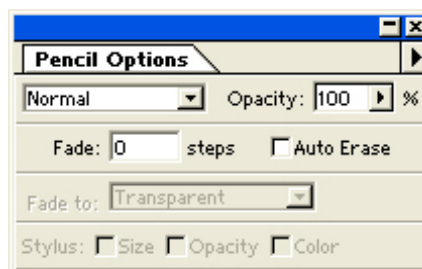
#### A 4.0-s verzióban:

- A Blending Mode kibővült a: Color Dodge, Color Burn és az Exclusion hatásokkal, más változás nem történt.



#### A 5.0-s verzióban:

- Újításnak vehetjük, hogy a Pencil Toolt és Line Toolt a Toolbaron belül egy ikon alá tették.
- Az Opacity értékét az előző verzióban csúszkásan oldották meg, itt kiegészítették értékmegadási lehetőséggel is.
- Egy kicsit átrendezték az ablakon belül az utasításokat.
- A Steps To-t átnevezték Fade To-ra.

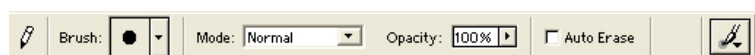


#### Az 5.5-ös verzióban:

- Az előző verzióhoz képest a Ceruza nem változott.

#### A 6.0-s verzióban:

- A Brush alkalmazás, mint általában a többi festő eszköznél, itt is megjelent.
- Egy új opció, a Brush Dynamics megjelenik.



A 7.0-s verzióban:

- A megjelent Brush Palette magába foglalja a Brush Dynamics -ot.
- A Blending Mode további hatásokkal bővült, úgy mint a Linear Burnnel, Linear Dodge-dzsal, a Vivid Lighttal, Linear Lighttal és a Pin Lighttal.



## Paint Bucket Tool: *Festékes bödön*

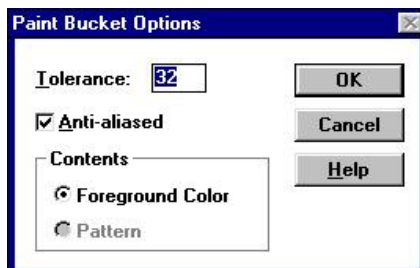
Egy egyszerű eszközzel állunk szemben. A Festékes bödön nagyobb felületek vagy kijelölt felület színezésére szolgál. Úgy, mintha fognánk egy vödör festéket, egy pemzlit és lefestenénk a szoba falait egy ízlésünk által választott színnel, csak a programban egy kicsivel gyorsabban válthatjuk valóra.

Ez az eszköz is megtalálható a 0.87-es verziótól.

### A 2.5-ös verzióban:

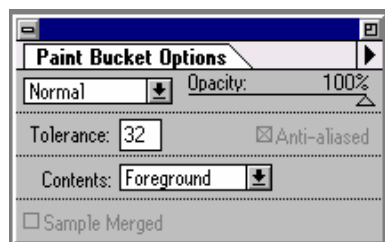
Ikonra kétszer kattintva  megjelennek az eszköz opciói:

- A Tolerance, hasonló színű területek kitöltésének mértéke állítható be.
- Megtalálható az Anti-aliased.
- Kitöltés tartalma: Foreground Color és a Pattern. A Pattern (minta) akkor aktív, ha készítünk előtte egyet az Edit ⇔ Define Patternnel. Egyszerre csak egy mintát tudott a program tárolni.



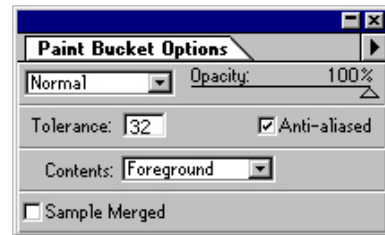
### A 3.0-s verzió kibővül:

- A Blending Mode-dal:  
Normal, Dissolve, Behind, Clear, Multiply, Screen, Overlay, Soft Light, Hard Light, Darken, Lighten, Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity hatásokkal.
- Az Opacity-val, amivel százalékosan csúszkán tudjuk beállítani az átlátszhatóságot.
- és a Sample Merged-dzsel.



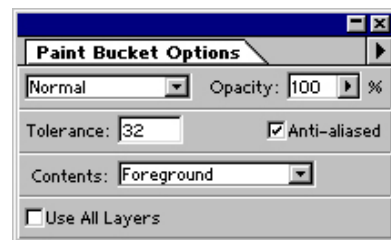
#### A 4.0-s verzióban:

- Csak a Blending Mode-ban észlelhető változás. Bővült három új hatással: Color Dodge-dzsal, Color Burnnel és a Exclusionnal.



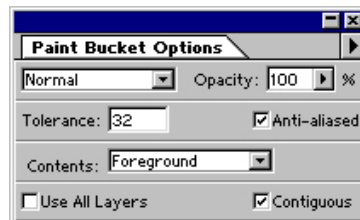
#### Az 5.0-s verzióban:

- Az Opacity értékbeállítót kiegészítették még értékbeírásos lehetőséggel.
- A Sample Mergedet átnevezték Use All Layersre.



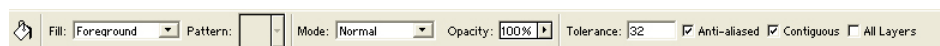
#### Az 5.5-ös verzióban:

- Megjelenik a Contiguous, ami a Varázspálca (Magic Wand Tool) részévé is válik. Ha ki van pipálva, akkor a kijelölésre szánt színhez hasonló területeket jelölhetjük ki.



#### A 6.0-s verzióban:


- Paint Bucket Toolt és a Gradient Toolt egy főikon alá helyezték el.
- A Festékes bődön eszköz kezelését megkönnyítették azzal, hogy beépítették a minta sablonokat (Pattern) az opció palettába. Ez természetesen csak akkor aktív, ha a kitöltés (Fill), Patternre van állítva.
- A Use All Layerset átnevezték All Layersre.



A 7.0-s verzióban:

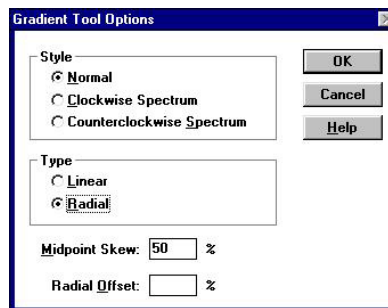
- Változás csak a Blending Mode-ban történt. Kibővült a Linear Burnnel, Linear Dodge-dzsal, a Vivid Lighttal, Linear Lighttal és a Pin Lighttal.

## Gradient Tool: Színátmenet készítő

„A szivárványon túl...” hallhatjuk az Óz, a csodák csodájából. Akár ezt a természeti jelenséget is megvalósíthatjuk ezzel az eszközzel, hiszen tetszőleges színátmeneteket  készíthetünk. Az eszközt az 1.0 -ás verziótól vetették be.

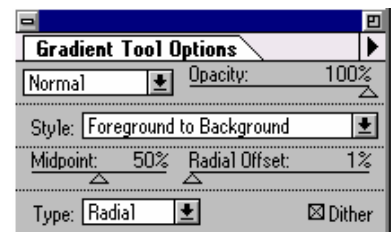
### A 2.5-ös verzióban:

- Az átmenet stílusa lehet: Normal, Clockwise Spectrum és Counterclockwise Spectrum (normál, az órajárással megegyező vagy az órajárással ellenkező irányba készít átmenetet színspektrummal).
- A szoftver fejlődése során az átmenetek típusai is bővülnek. Egyenlőre lineáris és a radiális valósítható meg.



### A 3.0-s verzió:

- Kibővül a Blending Mode-dal:  
Normal, Dissolve, Behind, Multiply, Screen, Overlay, Soft Light, Hard Light, Darken, Lighten, Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity hatásokkal.
- Az átmeneteknek stílusai kibővültek:  
Foreground to Backgroundra, Foreground to Transparentre, Transparent to Foreground.
- A Midpointot (felezőpont), és a Radial Offset (sugár irányú eltolás) mutatót a beírási megoldás helyett csúszkásra váltották fel.
- Megjelenik az Opacity (átlátszhatóság) is.




- Megjelenik a Dither, mely az átmenetben a színlépcsők finomítását szórtárnnyalással fokozza.

#### A 4.0-s verzióban:

- A Blending Mode kibővült három újabb lehetőséggel: a Color Dodgezsal, a Color Burnnel és a Exclusionnal.
- A Style kifejezést felcserélték a Gradientre, mely szolgáltatásában nem változott.
- A programozók létrehoztaak egy profibb megoldást az átmenetek szerkesztésére, melyet az Edit gombbal (Gradient Editor) tudjuk aktiválni.

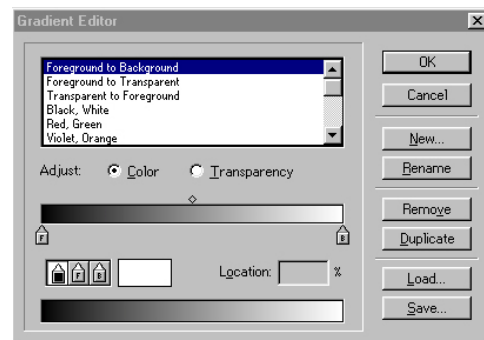
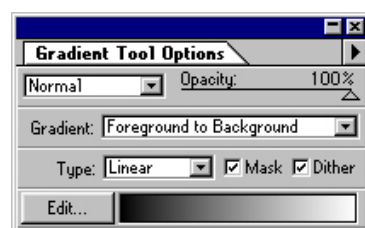
Rövid áttekintés, hogy mit is takar magában a Gradient Editor:

Többféle, előre meghatározott átmenetet ajánl fel a felhasználónak. Tetszés szerinti átmenetet létrehozhatunk, ahol a Gradient teljesen áttetsző (Transparency) is lehet. Újdonság, hogy tetszőleges számú színdobozkát  rendelhetünk az átmenetünkhöz.

A Gradientünket el is menthetjük és bármikor be is tölthetjük.





Ez a fajta szerkesztő felület az összes verzióban megtalálható.

Az Gradient Tool opció palettáján az Edit gomb mellett az aktuális átmenetünket láthatjuk.



#### Az 5.0-s verzióban:

Újabb átmenet típusok jelentek meg

Radial Gradient Toollal , az Angle Gradient Toollal , a Reflected Gradient Toollal  és a Diamond Gradient Toollal .



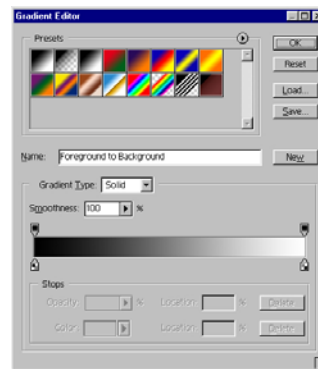
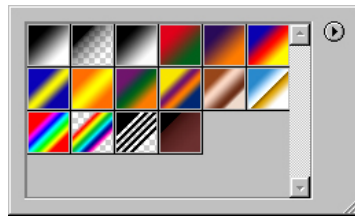
- A csúszkás Opacity beállító kibővült értékbeírásosra is.
- A Maskot átnevezték Transparency-re.
- A Reverse egy újabb lehetőség, mellyel az átmenet irányát felcserélhetjük.

#### Az 5.5-ös verzióban:

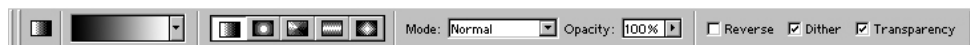
- Az előző verzióhoz képest az eszközben változás nem történt.

#### A 6.0-s verzióban:

- Megváltoztatták a Gradient Editor küllemét, illetve újabb utasításokat is szerkesztettek bele.
  - Az átmenet kétféle típusa lett: Solid (sima) és Noise (zajos)
  - Az átmenet simaságát (Smoothness) is lehet változtatni.



- Az opció palettára kitették az össze átmenetet típust, mely praktikusabbnak ígérkezik.



#### A 7.0-s verzióban:


- A Blending Mode kibővült a Linear Burnnel, Linear Dodge –dzsál, a Vivid Lighttal, Linear Lighttal és a Pin Lighttal.



## Art History Brush Tool: *Művészecset*

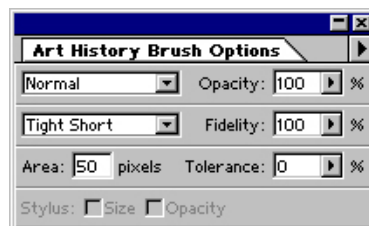
Ha régmúlt nagy művészei látták volna ezt a programot és ezt az eszközt, lehet hogy nem több évig készítettek volna egy remekművet. De gondoljunk bele, hogy például Leonardo leül egy számítógéphez és megfesti a Mona Lisa-t. Kicsit vicces lenne. Akkor is, és most is, más idők jártak.

Az eszköz használatával, vagy egy meglévő képen vagy egy pillanatfelvétel segítségével tudunk különféle festői hatást elérni.

Az eszköz ikonja  először az 5.5-ös verzióban jelent meg.

### Az 5.5-ös verzióban:

- A Blending Mode itt is megtalálható mely tartalmazza a: Normal, Darken, Lighten, Hue, Saturation, Color, Luminosity hatásokat.
- Az Opacity mezőjében vagy a csúszkán beállíthatjuk az átlátszhatóságot.
- Az ecset alakja különböző lehet: Tight Short, Tight Medium, Tight Long, Loose Medium, Loose Long, Dab, Tight Curl, Tight Curl Long, Loose Curl, Loose Curl Long.
- A Fidelity meghatározza, hogy a festőszín milyen mértékben különbözhet a pillanatfelvétel állapotában meghatározott szintől.
- Az Area mezőjében megadott értékkel határozzuk meg az ecsetvonás szélességét.
- A Tolerance, az ecsetvonások alkalmazhatóságát szabályozza vonalsűrűségtől és alapszíntől való eltérés függvényében.



### A 6.0-s verzióban:

- A Brush alkalmazás és a Brush Dynamics itt is megjelent.
- Tolerance-t átnevezték Spacingre.




### A 7.0-s verzióban:

- A Brush alkalmazást kiegészíti a Brush paletta, mely magába foglalja a Brush Dynamics-ot is, mellyel különféle effektusokat lehet beállítani.
- A Fidelity és a Spacing lekerült a művészcset opció palettájáról, és helyette visszavették a Tolerance-ot.

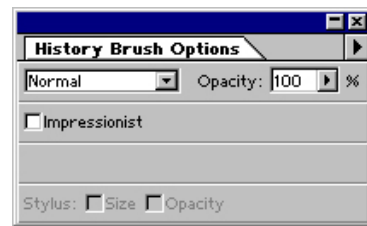


### **History Brush Tool – Előzmény ecset**

Az előzmény ecset, ahogy a nevéből is kivehetjük, munkánk során végrehajtott lépést elraktároz, mely igen hasznos a kép javítása céljából. Az eszköz  először az 5.0-s verzióban bukkant fel.

### Az 5.0-s verzióban:

- Ahogy a többi Painting Toolban, itt is megtalálható a Blending Mode, mely tartalmazza a Normal, Dissolve, Behind, Multiply, Screen, Overlay, Soft Light, Hard Light, Darken, Lighten, Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity, Color Dodge, Color Burn és az Exclusion hatásokat.
- Az Opacity itt is az átlátszhatóságot szabályozza.
- Impressionist használatával impresszionista hatást érünk el.
- A History paletta, az eszköz szerves része, mert itt találhatjuk meg azokat a mozzanatok, melyeket képünkön már végrehajtottunk.



History paletta

### A 5.5-ös verzióban:

- Változás az eszközben nem történt.

### A 6.0-s verzióban:

- Kiegészült a Brush alkalmazással és a Dynamic Brush Toollal.



### A 7.0-s verzióban:

- Kiegészült az Airbrush Toollal.
- A Brush alkalmazás mellett megjelenik a Brush Palette-vel, mely magába foglalja a Dynamic Brush Toolt.
- A Blending Mode kibővült a Linear Burnnel, Linear Dodge-dzsal, a Vivid Lighttal, Linear Lighttal és a Pin Lighttal.




## Eraser Tool: Radír

Az eszköz, melyet kisiskolás korunk óta használunk a radír. Kikerülhetetlen eszköz, lássuk, hogyan fejlődött és milyen újításokat vetettek be a programozók a verziók készítésekor.

Az eszköz már az első verzióban (0.87) megjelent.

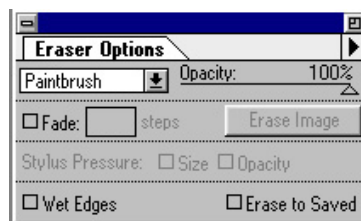
### A 2.5-ös verzióban:

- Ez az ablak nyílik meg, ha az ikonra  kétszer rákattintunk. A kérdés határozott választ igényel. Törölje a teljes képet?



### A 3.0-s verzióban:

- Különbőféle módokon lehet radírozni: Paintbrush (ecset), Pencil (ceruza), Airbrush (szórópisztoly), Block.
- Az Opacity / Pressure (radírmódtól függően), mely egy új lehetőség a programban, mely az átlátszatlanságot vagy a nyomást szabályozza.
- A 2.5-ös verzióban felkínált Erase Image kérdés változatlan maradt, csak gomb formájában kiviteleztek (aktív mind a négy eszköznél).
- Megjelent a Fade (elfogyás) parancs, melynek mértéke lépésben van megadva.
- Az Erase to Saved lehetőség, mely bekapcsolásával a radír használata visszaállítja a kép legutolsó elmentett állapotát. Ez az eszköz nagyon hasonlít.



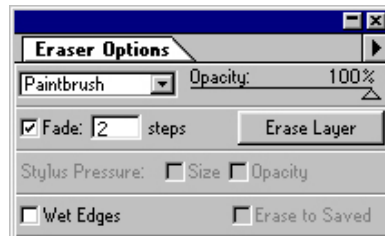
Az 5.0-s verzióban megjelenő History Brush Toolra.

- A *Paintbrush* módban aktív az Opacity, a Fade, az Erase to Saved és a Wet Edges, mely vízfestéket imitál.
- *Pencil* módban aktív az Opacity, a Fade és az Erase to Saved.

- *Airbrush* módban aktív a Pressure, a Fade és az Erase to Saved.
- *Block* módban csak az Erase Image és az Erase to Saved aktív.

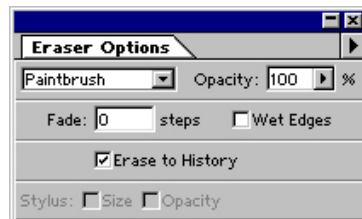
A 4.0-s verzióban:

- Az Erase Image gombot átnevezték Erase Layerre.





A 5.0-s verzióban:

- Ablakon belül átrendeződés történt. Az Erase Layer gombot megszüntették.
- Az Opacity értéke csúszkával, vagy a szövegmező kitöltésével adható meg.



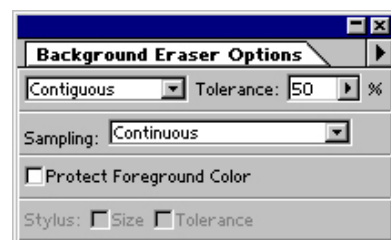
Az 5.5-ös verzióban:

- Új eszközökkel egészült ki az Eraser Tool, a Background Eraser Toollal (háttér radír)  és a Magic Eraser Toollal (varázsradír) .
- *Background Eraser Tool*: Főleg képi elemek törölhetők vele.

Limits:

- Contiguous: egybefüggő színek törlése,
- Discontiguous: nem egybefüggő színek törlése
- Find Edges: egybefüggő színek törlése a kontúrok jobb megtartása mellett.

Tolerance: meghatározhatjuk a törölt színeket.

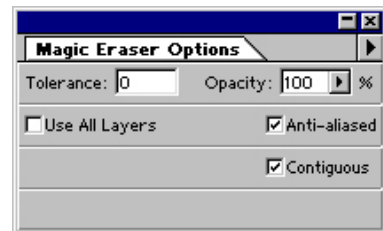


Sampling:

- Continuous: a különböző színű határos színeket is törli,
- Once: csak a kijelölt területeket törli,
- Background Swatch: csak azokat a színeket törli, amelyek tartalmazzák a háttérszínt.

Protect Foreground Color: a festőszínnel megegyező színeket nem törli.

- *Magic Eraser Tool*: Azonos színű területeket átlátszóra vagy háttérszínre töröl.



Tolerance: hasonló színeket törli, tehát a hasonlóság mértékét adja meg.

Opacity: a törlés erősségét adhatjuk meg.

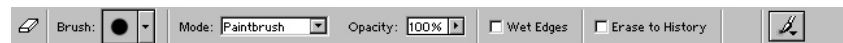
Use All Layers: több réteg színinformációi alapján határozhatjuk meg a törölni kívánt színt.

Anti-aliased: a kiradírozott terület széleit elmossa.

Contiguous: egybefüggő képpontok törlésére szolgál.

A 6.0-s verzióban:

- Mind a három radírnál megjelenik a Brush beállítás.
- Az Erase Toolnál a Fade megszűnik.



- A Background és Magic Eraser Tool nem változott.

A 7.0-s verzióban:

- A Paintbrush mode-ot átnevezték szimplán Brush-ra.
- Nagyobb változás abban történt, hogy az Airbrush Toolt beleszerkesztették különböző eszközökbe, mint például az Eraser Toolba is.

- Az opció paletta végén A Brushes Palette található, mellyel a radír formáját és típusát választhatjuk ki.




- A Background Erase Tool és a Magic Eraser Tool nem változott.



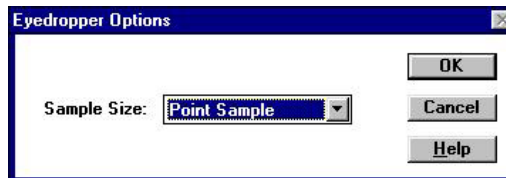
## Eyedropper Tool: *Pipetta*

Mit keres egy grafikus programba egy szemcseppentő? Olyan, mint egy pipetta, de ennek teljesen más célja van, mint egy laboratóriumban. Ezzel az eszközzel színmintát vehetünk bárhonnán a képünkről.

Ezt a parancsot  a 0.87-es verziótól alkalmazták.

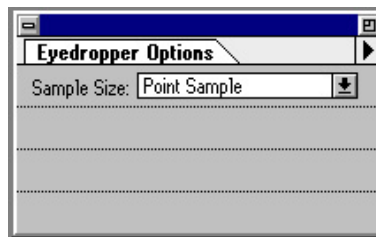
A 2.5-ös verzióban:

- A színmintavételnek három módja van: Point Sample; 3 by 3 Avarage; vagy 5 by 5 Avarage.



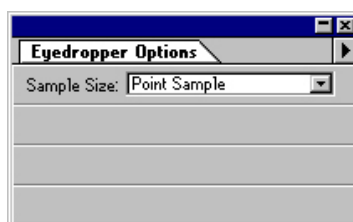
A 3.0-s verzióban:

- Csak küllemben változott, új utasítással nem bővült.




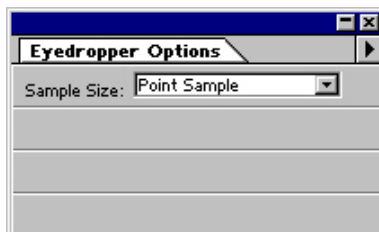
A 4.0-s verzióban:

- Az eszköz változatlan maradt.



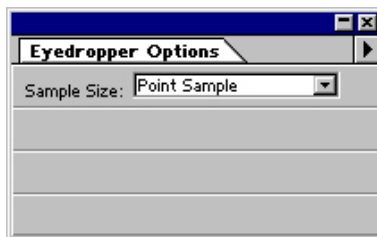
Az 5.0-s verzióban:

- Egy újabb eszközt szerkesztettek a programba a Color Sampler Toolt . Ezáltal több helyről is vehetünk mintavételt. A program a mintavételezési pontokat számokkal jelöli.



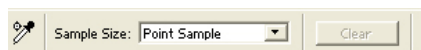
Az 5.5-ös verzióban:

- Az eszköz változatlan maradt.



A 6.0-s verzióban:

- A Color Sampler Tool kibővült egy Clear gombbal, mellyel a felvett mintavételezési pontokat letörölhetjük.





A 7.0-s verzióban:

- Az Eyedropper Tool semmit nem változott.

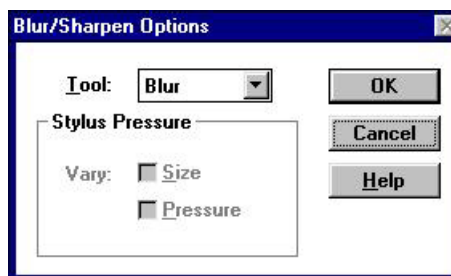
# Átalakító és retusáló eszközök

## **Blur / Sharpen Tool: Életlenítő / Élesítő eszköz**

A fotósok életében számtalan esetben előfordul, hogy a képminősége nem megfelelő. A képkorrekcióhoz fejlesztették ki a Focus Toolst (fókuszáló eszközök). Az eszközt a 0.87-es verziótól használhatta a felhasználó. A Blur  / Sharpen Tool  az 1.0-s verzióig külön helyet foglalt el a Toolbaron.

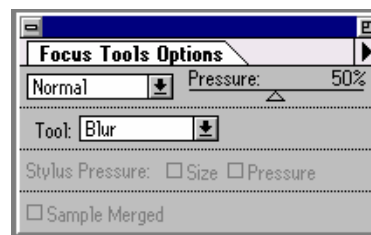
### A 2.5-ös verzióban:

- A Tool utasítás alatt megtalálható a Blur és a Sharpen.



### A 3.0-s verzióban:

- Megjelennek a Blending Mode lehetőségei: Normal, Darken, Lighten, Hue, Saturation, Color, Luminosity.
- A Pressure (nyomásszabályzó), segítségével az életlenítés, illetve az élesítés erősségét tudjuk állítani. Ez a Blur Toolnál és a Sharpen Toolnál is megtalálható.
- Megjelenik a Sample Merged (egyesített pillanatkép) utasítás, mely az aktív layereket különböző képmódosításkor egy rétegnek veszi.

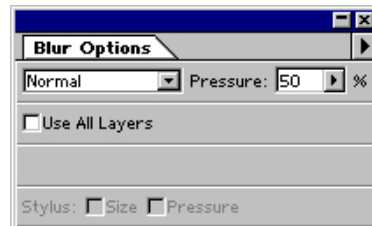


### A 4.0-s verzióban:

- Változás az előző verzióhoz képest nem történt.

#### Az 5.0-s verzióban:

- Egy gomb alá helyezték a Blur, a Sharpen és Smudge Toolt a Toolbarban. Átgondolták, hogy ezek rokon utasítások (Focus Tools), illetve lehet, hogy szükség volt a Toolbaron belül helyre az újabb parancsoknak.
- A Tool feliratot kivették, az eszközök kiválasztása leredukálódott ikonos megoldásra. Zárójelben jegyezném meg, hogy véleményem szerint nem volt a 4.0-s verzióban ez egy rossz dolog. Egyszerűbben ugrálhatott a felhasználó a Focus Toolok között.
- Ahogy a többi verzióban is, a csúszka kibővült számérték megadás lehetőséggel.
- A Sample Mergedet átírták Use All Layersre.



#### Az 5.5-ös verzióban:

- Az előző verzióhoz képest az eszközben változás nem történt.

#### A 6.0-s verzióban:

- A Brush beállítás a Blur és a Sharpen Tool szerves része lett, így a felhasználó kedve szerint váltogathatja az ecsetek típusát, méretét.
- A Brush Dynamics, mint új beállítás itt is megtalálható.



#### A 7.0-s verzióban:


- A Brush Dynamics Toolt beleszerkesztették a Brush Palette-be.
- A Pressure-t átnevezték Strength-re (erősség).
- A Blending Mode kibővül a Linear Burnnel, Linear Dodge-dzsal, a Vivid Lighttal, Linear Lighttal és a Pin Lighttal.



## Smudge Tool: *Maszatoló*

Talán mindenki ismer olyan tollat, mely egy laza mozdulattal, tenyér éllel elkenhető. Ez inkább bosszúságot, mint örömet okozhat az embernek. Ezeket hívnám az úgynevezett „folyós – maszatolós” tollaknak. De miért is írtam le ezt a kis példát ehhez az eszközhöz?

Pontosan azért, mert ez az utasítás a szándékos ujjbeggyel való kenésre szolgál. Ennél az eszköznél az ember kiélheti az összes maszatolási vágyát.

Eleinte önálló eszköz volt, majd az 5.0-s verzióban közös ikon alá tették a Blur és a Sharpen Toollal. Az utasítás  a 0.87-es verziótól megtalálható a programban.

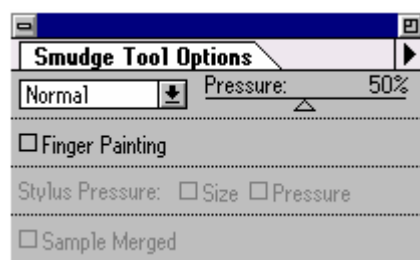
### A 2.5-ös verzióban:

- A Finger Painting (ujjal festés), melynek használata bal egérgomb nyomvatartásával, illetve annak egyidejű mozgatásával történik.



### A 3.0-s verzióban:

- Ebben az eszközben is megjelenik a Blending Mode: Normal, Darken, Lighten, Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity.
- A Pressure-rel az ujjunk lenyomásának erősségét szabályozhatjuk.
- A Finger Painting kiválasztásával a Foreground Color színét kenjük el.
- A Sample Merged, az aktív layereket különböző képmódosításkor egy rétegnek veszi.

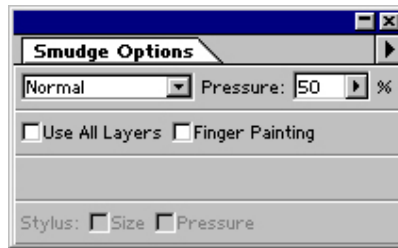


#### A 4.0-s verzióban

- Ebben a verzióban az eszköz nem változott.

#### Az 5.0-s verzióban:

- A Smudge Tool a Blur és a Sharpen Tool közös ikonja alá kerül.
- A Pressure számmal való megadása lehetővé vált.
- A Sample Mergedet átnevezték Use All Layersre.



#### Az 5.5-ös verzióban:

- Az eszközben újítás az előző verzióhoz képest nem történt.

#### A 6.0-s verzióban:

- Megjelenik a Brush beállítás, mellyel a kenés vastagságát és típusát lehet beállítani.
- Természetesen megtalálható a Brush Dynamics is.



#### A 7.0-s verzióban:

- A Brush Dynamics Toolt felváltotta a Brush Palette.
- A Blending Mode kibővül a Linear Burnnel, Linear Dodge-dzsal, a Vivid Lighttal, Linear Lighttal és a Pin Lighttal.
- A Pressure-t átnevezték Strength-re (erősség), mely továbbra is az ujjlenyomás erősségét mutatja.




## **Burn / Dodge / Sponge Tool: Sötétítő / Világosító / Szivacs eszközök**

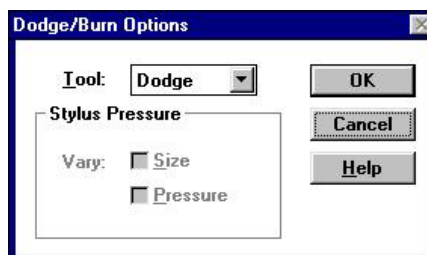
Talán, ha először látjuk ezeket az eszközöket a programban, nem is érthetjük mit is takarhatnak magukban. Egy kéz, egy fekete pont vonallal és később egy szivacs?

Ha a képünk egy része túl világos vagy túl sötét lenne, fokozatosan ki tudjuk javítani bármely részét. A fotósok talán mindennap találkoznak ilyen problémákkal, melyeket most már egy egérgomb segítségével meg tudnak oldani. Ezt az utasításcsoportot Toning Toolsnak (színárnyalat módosító eszközök) nevezzük.

Az eszközt a 2.5-ös verzióban vetették be először.

Ebben a verzióban az eszköz még nagyon kezdetleges volt.

A Dodge  és a Burn  ikonra kattintva az alábbi ablak nyílt meg.




A 3.0-s verzióban:

Teljesen új formában jelenik meg a Toning Tools ablaka.

- Egy újabb lehetőség csoporttal bővült Burn és a Dodge Tool, melyekkel a képünk bizonyos részeit tudjuk manipulálni (fényesíteni, sötétíteni).
  - Midtones range – színek középtónusát,
  - Shadows range – a sötét, árnyékos helyeket,
  - Highlight range – csúcsfényt.
- Az Exposure (expozíció) százalékos értékét a csúszkával tudjuk beállítani.





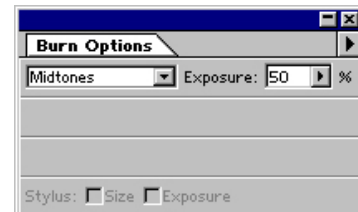
- A színárnyalat módosító eszközök (Burn és Dodge Tool) mellett megjelenik a színtelítettség módosítására alkalmas Sponge Tool (spongya) , melynél:
  - színtelítettséget kétféle módon változtathatjuk: élénkítésse (Saturate), színvisszavétellel (Desaturate).
  - A nyomás szabályzó (Pressure) százalékosan adja meg, milyen erősen kívánjuk változtatni a színtelítettséget.

#### A 4.0-s verzióban:

- Az előző verzióhoz képest változás nem történt.

#### Az 5.0-s verzióban:

- Az előző verzióhoz képest, csak annyi változás történt, hogy az opció palettáról levették az eszköz kiválasztó pull-down menüt (Tool),
- A Pressure (nyomás) és az Exposure (expozíció) szabályzót kibővítették értékbeírásos módszerrel.



#### Az 5.5-ös verzióban:

- Az eszközben változás nem történt az 5.0-s verzióhoz képest.

#### A 6.0-s verzióban:

- A megváltozott formájú beállítósáv, megjelent a Brush eszköz, mely különféle ecseteket kínál a felhasználónak.

- A Brush Dynamics, mindhárom eszköznél ugyanazokat a lehetőségeket ajánlja fel.



#### A 7.0-s verzióban:

- A Brush Dynamics-ot felváltotta az összetettebb, profibb Brush Palette.
- Mindhárom Tool kiegészült az Aibrush eszközzel, mely a hagyományos festékszóró technikáját szimulálja.
- A Sponge Toolon belül a Pressure-t átnevezték Flowra, mely azonban a működést nem befolyásolja.




Dodge Tool és Burn Tool opció palettája azonos elemeket tartalmaz



Sponge Tool opció palettája

## Rubber Stamp Tool: *Bélyegző*

A klónozást nem csak az orvostudományban, hanem a Photoshopban is megtalálhatjuk. Szükség van egy mintára, és már sokszorosíthatunk is. A fotósok, és a grafikusok életét megkönnyítette ez a rendkívül hasznos eszköz, melynek segítségével a retusálás és a másolás tökéletesen kivitelezhető.

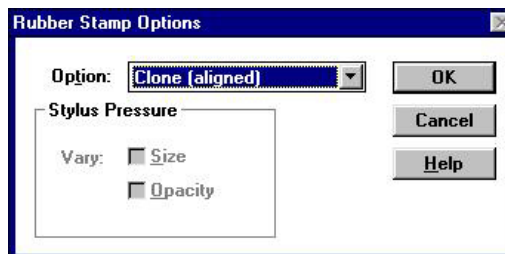
A Rubber Stamp Tool  nevét a 6.0-s verziótól Clone Stamp Toolra változtatták. Az utasítás, már a 0.87-es verzióban is megtalálható.

### A 2.5 –ös verzióban az eszköz opciói:

Mintavételi opciók:

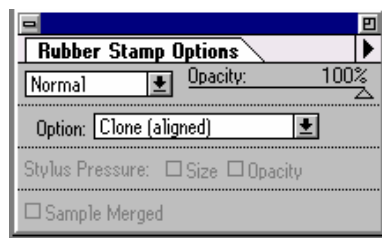
- Clone (aligned / non –aligned),
- Pattern (aligned / non –aligned),
- From Snapshot és a From Saved - ötvözve a Clone és a Patter Stamp Toolnak.
- Impressionist - impresszionista hatást érünk el vele.

(az Aligned és a Non -aligned közötti különbség a kurzor és a hivatkozási pont közötti kapcsolatot jelenti.)



### A 3.0-s verzióban:

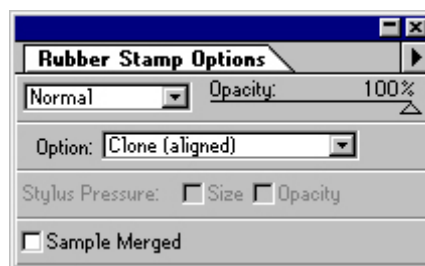
- Megjelenik a Blending Mode, mely tartalmazza a Normal, Dissolve, Behind, Multiply, Screen, Overlay, Soft Light, Hard Light, Darken, Lighten, Difference, Hue, Saturation, Color, Luminosity hatásokat.
- Az Opacity (átlátszhatóság) beállítható.
- Az mintavételi opciók változatlanok maradtak.




- Megjelenik a Sample Merged funkció, mely úgy működik, mintha az összes aktív réteg egy Layer lenne, így az összefűzött kép színeit használja fel a klónozásra.

A 4.0-s verzióban:

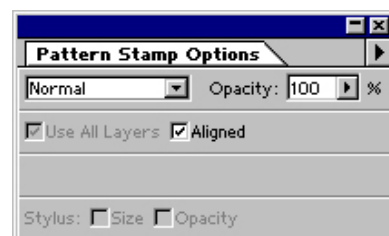
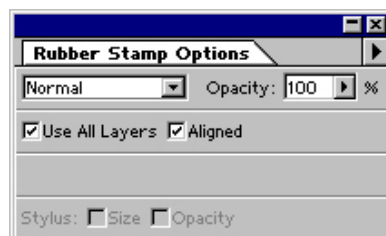
- A Blending Mode lehetőségek bővülésén kívül nem történt az eszközben semmi változás. Új hatások: Color Dodge, Color Burn és az Exclusion.



Az 5.0-s verzió:

A Stamp Tool két eszközre válik szét, a Rubber Stamp Toolra és a Pattern Stamp Toolra: . A Pattern Stamp Tool az előző verziókban is megtalálható volt az Options alatt.

- A Sample Merged átnevezték Use All Layers-re.
- Az Clone Options-t leegyszerűsítették az Alignedra, mely magában foglalja mindkét lehetőséget. A From Snapshotot, a From Savedet és az Impressionistot levették az opció palettáról.
- A csúszkás Opacity beállítót, hasonlóan a többihez értékeírásosra bővítették.



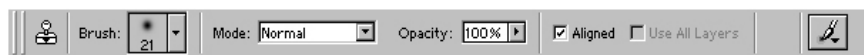
#### Az 5.5-ös verzióban:

- Az eszközben változás nem történt az előző verzióhoz képest.

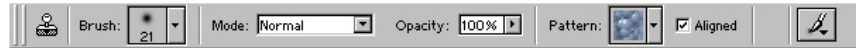
#### A 6.0-s verzióban:

##### *Clone Stamp Tool:*

- Az első szembetűnő változás, hogy átnevezték a Rubber Stamp Toolt Clone Stamp Toolra.
- A Clone Stamp Tool eszköze lett a Brush Dynamics.
- A Brush legördülő menü megjelenik, melyben a pecsét típusokat széles választékban tudunk választani.



A *Pattern Stamp Tool* is kibővült a Brush alkalmazással, a Brush Dynamics-szal és a felhasználó részére előre elkészített mintát kínáló Pattern ablakkal.



#### A 7.0-s verzióba:

##### *Clone Stamp Tool:*

- Beleszerkesztették az Airbrush Toolt, melynél a nyomást a Flow-val lehet szabályozni.
- Új opcióként megjelent a Brush Palette, mely magába foglalja a Brush Dynamics Toolt.
- A Blending Mode kibővül a Linear Burnnel, Linear Dodge-dzsal, a Vivid Lighttal, Linear Lighttal és a Pin Lighttal.



##### *Pattern Stamp Tool:*

- Visszatért az Impressionist (impresszionista) effektus.

- Új opcióként megjelent a Brush Palette, mely magába foglalja a Brush Dynamics Toolt.
- A Blending Mode kibővül a Linear Burnnel, Linear Dodge-dzsal, a Vivid Lighttal, Linear Lighttal és a Pin Lighttal.
- Ahogy a Clone Stamp Toolba, ide is beleszerkesztették az Airbrush Toolt.



## Healing Brush / Patch Tool: Gyógyító / Tapasz eszközök

„Na végre, gyorsabban végezhetek a munkámmal...”, mondhatják a grafikusok, vagy a fotósok, akik fellélegezve meglátták a 7.0-s verzióban a Healing és a Patch Toolt. Ha végignézünk a Toolbar eszközein, első blikkre egy foltot és egy ragtapaszt láthatunk. De miről is árulkodnak ezek a hasznos eszközök? Nem kell hosszas perceket ülni egy kép felett, ha retusálni akarunk, mint a Stamp Toolnál.


A tapasszal egy mintavétel után (akár nagyobb felületről is lehet szó) egy laza mozdulattal áthelyezhetjük a kiválasztott területünket a kép tetszőleges pontjára, mellyel feltűnésmentesen kijavíthatjuk a problémát. A gyógyító inkább hasonlít a Stamp Toolhoz, azzal a különbséggel, hogy az eszköz használatakor megmarad az eredeti terület fény-árnyék viszonya, textúrája, így nem kell keresgetni az árnyalatokat és a színeket.

De lássuk, hogyan is néz ki a valóságban:

*A Healing Brush Tool elemei:* 

- A Brush legördülő menü, melyben különféle ecsettípusokat találhatunk.
- A Blending Mode-ban a felhasználható lehetőségek: Normal, Replace, Multiply, Screen, Darken, Lighten, Color, Luminosity.
- A Source (forrás) választási lehetősége, Sampled (célszín) vagy Pattern (meghatározott minta).
- A kurzor és a hivatkozási pont közötti kapcsolatot az Aligned kapcsolóval választjuk ki.



*A Patch Tool:* 

- Kétfajta javítási módot különböztethetünk meg: a Source-t, illetve a Destinationt.


- Source: ki kell jelölni azt a területet ahol a probléma van, és olyan mintára kell húzni a kijelölést, amilyen színmintával ki tudom javítani a hibát.
- Destination: a Source ellentéte, tehát a kijelölt mintaterület viszem a problémás helyre.
- Itt is alkalmazható természetesen a Pattern, mellyel saját mintát vihetek a kijelölt részre.

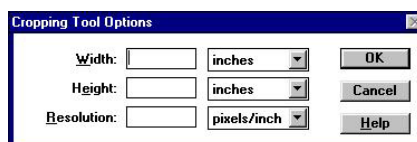




## Cropping Tool: Nyeső, körülvágó

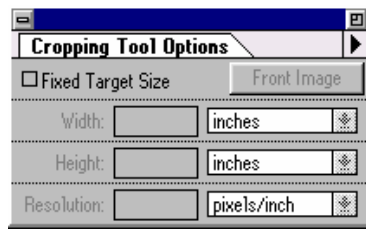
Ez az eszköz nagyon fontos szerepet játszik a program használata során, mellyel tetszés szerint vághatjuk ki képünket a kívánt méretre. Ez az eszköz az 1.0-ban jelent meg először, és minden további verzióban megtalálható. A Cropping Toolt a 1.0-tól 3.0-ig önálló parancsként állították be, majd 4.0-tól 5.5-ig a Marquee Toolhoz kapcsolták, majd ismét saját lábára állították a 6.0 -ban. Ezt a folyamatot végig is tudjuk kísérni a továbbiakban.

A 2.5-ös verzióban az ikonra kattintva kétszer , megjelenik a Cropping Options paletta, mellyel kedvünk szerinti nagyságra vághatjuk ki és állíthatjuk be a képünk felbontását.



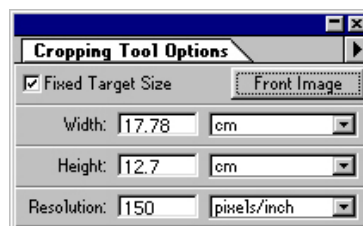
A 3.0 -s verzióban:

- Ahogy az előző eszközöknél is megfigyelhettük, az Options paletta kinézetében változás történt.
- A kivágást jelölő doboz négy ponton megfogható, és mérete tetszőlegesen változtatható.
- A Fix Target Size (Fix méret), mellyel meghatározott méretű kivágó dobozt tudunk létrehozni.
- Megjelenik egy új gomb, a Front Image, mely segítségével megtudhatjuk, hogy mekkora az előttünk álló kép teljes mérete és felbontása (Resolution).
- A választható mértékegységek: pixel, inches, cm, mm, point, picas, columns.



A 4.0-s verzióban:

- A Cropping Tool a Marquee Tool ikon alá került.
- A funkciók nem változtak.



Az 5.0-s verzióban:

- Az eszköz az előző verzióhoz képest nem változott.

A 6.0-s verzióban:

- Ismét önálló ikon lett Toolbar palettán.
- A Fixed Target Size feliratát eltüntették, mint a 2.5-ben - (gondolván hogy, minek?, hisz az előző verzióból már úgy is megtanulták a felhasználók.) – viccet félretéve, nem tartották a programozók szükségesnek feliratozni.
- A Clear gomb megjelenése hasznosnak bizonyul, mellyel le tudjuk nullázni az összes értéket.

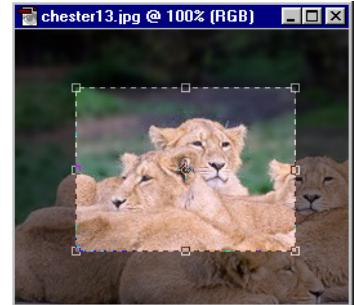


- Újításnak és érdekességnek mondhatjuk ezt a parancssort,



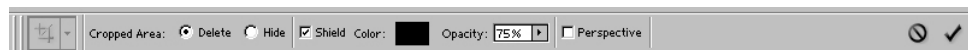
mellyel a kivágandó képen a kívül eső részt tudjuk manipulálni. Ez csak akkor aktív, ha kijelöltünk már a képünkön a szükséges részt.

- Shield Cropped Area, melyet ha kipipálunk, tetszőlegesen állíthatjuk be a kitakaró terület színét és átlátszatlanságát. Perspektivikusan is változtathatjuk a nyeső keretet.
- Cropped Areaval beállíthatjuk, hogy a kép levágott részét letöröljük (Delete) vagy csak elég ha elrejtjük (Hide).



#### A 7.0-s verzióban:

- Változás csak az utasítások elrendezésével történt.
- A Shield Cropped Area név leredukálódott Shildre.



# Szövegszerkesztő eszköz

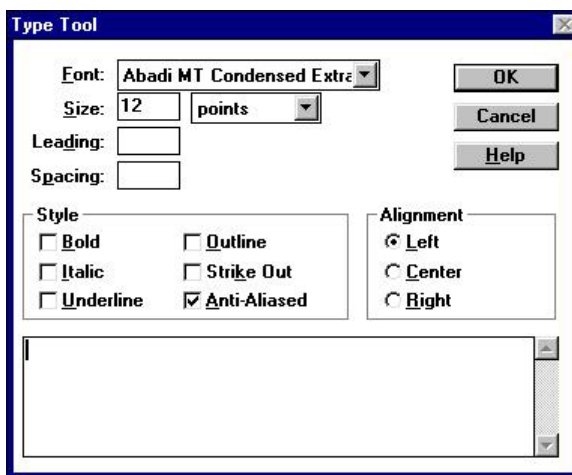
## Type Tool: Szöveg eszköz

A Type Tool az egyike legösszetettebb eszközöknek, melynek fejlődése egészen rendkívüli a program evolúciója során. Az eszköz eljut a pixelgrafikustól egészen a vektorgrafikus felhasználásig. Az olvasó tapasztalhatja, hogy minden verzióban valamit változtattak a programozók, mellyel nagyon izgalmassá tették ezt az eszközt.

A Type Tool **T** először az 1.0-s verzióban jelent meg.

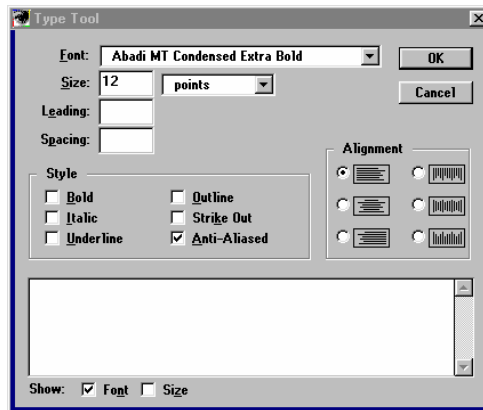
### Lássuk a 2.5-ös verziót:

- Font: a betű típusa kiválasztható.
- Size: a betű méretét adjuk meg, melynek mértékegysége a gördülő menüben választható ki.
- Leadinggel a sortávolságot adhatjuk meg (mértékegysége a betűmérettel azonos).
- Spacing, a betűk közötti távolság beállítására szolgál.
- Style: a betű megjelenési formáját lehet a különböző opciókkal beállítani.  
Bold (félkövér), Italic (dőlt), Underline (aláhúzott), Outline (körvonalazott), Strike Out (kihúzás), Anti-aliased (lágy peremű).
- A szöveg pozicionálására szolgál az Alignment, Left (balra), Center (középre), Right (jobbra)



### A 3.0-s verzióban:

- A használat megkönnyítése érdekében, beletették a Show funkciót, mellyel láthatjuk a kívánt betűket és méretét.
- Az Alignmentt (szövegigazítás) kibővítették vertikális irányba is.





### A 4.0-s verzióban:

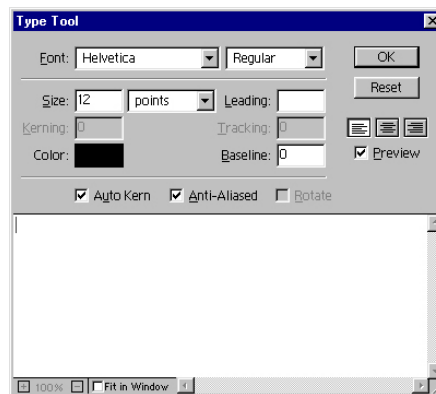
- Létrehozták a Type Mask Toolt , mellyel szöveg alakú kiválasztást.

### Az 5.0-s verzióban:

- A Style gördülő menü a Font mellé került.
- Beleszerkesztették a Tracking, Baseline és a Rotate funkciókat.
- A Kerning felváltotta a Spacinget, mely a betűk közötti távolságot (AV) határozza meg. Az Auto Kern, optimális betűtávolságot automatikusan állítja be.
- A Color parancs a betű színét határozza meg.
- Beépítették a Fit in Window-t (FIW) és a nagyító funkciót. A FIW bekapcsolásával a teljes szöveg látható a szerkesztő felületen, ha nem megfelelő, nagyíthatjuk is, a százalék értékének megadásával (100-800%).
- A szerkesztő felület aktívvá vált, így a szöveg a beállított / kiválasztott opcióknak megfelelően jelenik meg.

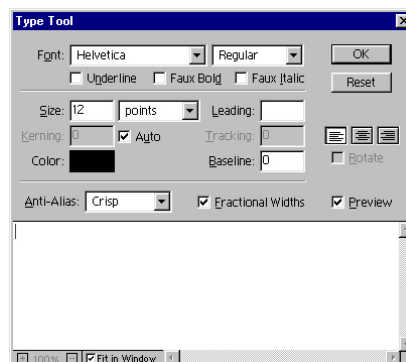
- Az Vertical Alignmentt felváltotta egy külön parancs a Vertical Type Tool , mely függőleges szöveg írását teszi lehetővé. Természetesen ehhez is jár a Vertical Type Mask Tool.
- Nagyon hasznos újítás ebben a verzióban, hogy megoldották a szöveg változtathatóságát. 

Változtatni addig lehet, míg a Layer / Type / Render Layert nem alkalmazzuk. Ezután a parancs után pixeles Layer és nem szöveges Layer lesz.



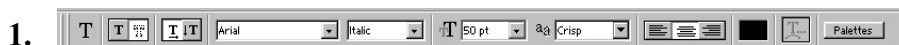
#### A 5.5-ös verzióban:

- A betűk megjelenésének stílusai kibővültek a Faux Bolddal és a Faux Italic-kal.
- Az Anti-alias típusait: Crisp, Strong, Smooth gördülő menüből választjuk ki.
- Fractional Widths – teljes tökéletességgel állítja be a betűk közötti optimális távolságot.



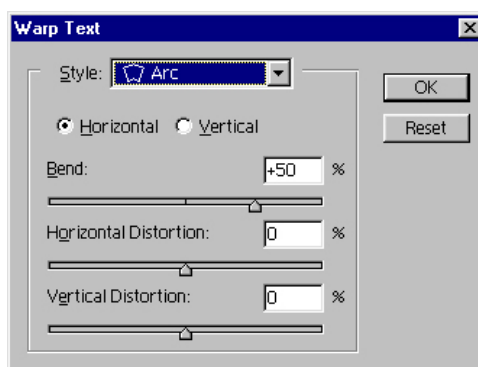
A 6.0-s verzióban:

A Type Tool utasításait négy palettán helyezték el. A felső menü **1.** (bázis), melyre az alaputasításokat helyezték el, a könnyebb és gyorsabb használat biztosítására, továbbá a Wrap text parancsra (**2.**) és külön palettákra (**3 – 4.**).

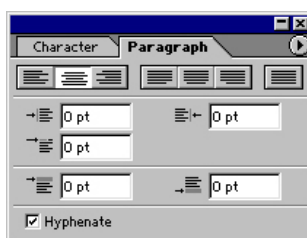


2. Wrap Text: Látványos funkció, mellyel különböző stílusban tudjuk formálni szövegünket.

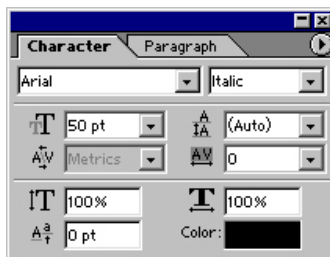
(Arc, Arc Lower, Arc Upper, Arch, Bulge, Shell Lower, Shell Uper, Flag, Wave, Fish, Rise, Fisheye, Inflate, Squeeze, Twist)



3. A Paragraph paletta (Bekezdés)



4. A Character paletta (Karakter): bővített „bázis” paletta.





A 7.0 -s verzióban:



- Az előző verzióhoz képest a változás a főmenüben látható. Megjelent a szöveg irányváltoztató (Text Orientation).
- A Character paletta kibővül segéd lehetőségekkel, mint az All Caps, Small Caps, Superscript, Subscript, Strikethrough.
- Új utasítás: a nyelv beállítási lehetőség a szóelválasztás és a helyesírás miatt.



# Weboldal szerkesztő eszköz

### **Slice Tool / Slice Select: *Szeletelő / Szeletelő kiválasztó eszköz.***

Biztos, hogy találkoztunk olyan honlapokkal, melyek nagyon lassan töltődnek le. Ennek egyik oka lehet a képek nagysága. Minél nagyobb a kép, annál hosszabb ideig töltődik le, ezért képünket a lehető legkisebb méretűre kell elkészíteni. A képszeletelő a képünket téglalap alakú részekre bontja, melyek külön – külön optimalizálhatók.

A Slice Toollal létrehozuk a képszeletet és a Slice Select Toollal a képszelet méret és a helyzetét módosíthatjuk. Az eszköz a 6.0-s verziótól jelent meg.

#### A 6.0-s verzióban:

##### *Slice Toolban:*

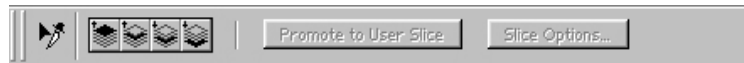
- Első funkcióként egy lenyíló paletta tárul elénk, melyben a szeletelés stílusát tudjuk beállítani. A szeleteinket az alábbi módokon méretezhetjük:
  - Normal: a képszelet méretét az eszközünkkel saját magunk határozzuk meg.
  - Constrained Aspect Ratio: a Width (szélesség) és Height (magasság) aránya határozza meg.
  - Fixed: a méretet képpontok alapján lehet meghatározni.
- Show Slice Numbers: szelet sorszámait tünteti fel.
- Line Color: a szeleteket jelölő négyzetek színét jelzi.



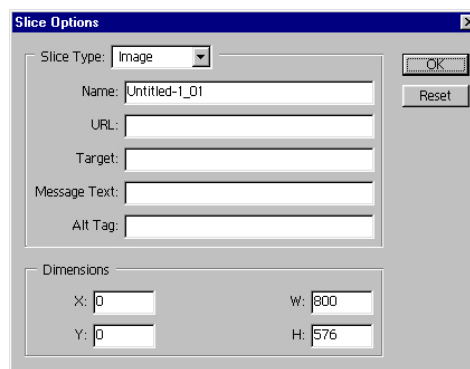
##### *Slice Select Tool:*

- Szeletek helyzetét egymáshoz képest állíthatjuk be, úgy mint:  
Bring to Front (legelőre helyezés), Bring Forward (egy szelettel előre helyezés), Send Backward (egy szelettel hátra helyezés), Send to Back (leghátra helyezés).

- Az automatikusan elkészített szeletünket (melyet szürke szám jelez) felhasználható képszeletre lehet átállítani (kék szám). Ezt a Promote to User Slice –szal tudjuk beállítani.



- A Slice Option egy új ablakban jelenik meg, melyben az adott kép jellemzőit adhatjuk meg:
  - Slice Type: No Image (nincs kép) ekkor HTML kódot írhatunk, Image-dzsel képet helyezünk az ablakba,
  - Name (név): a képszeletek neve,
  - URL: ha a képszeletből linket szeretnénk csinálni, akkor alkalmazzuk ezt a lehetőséget,
  - Target (célpont): ha a weboldal kereteket is tartalmaz, ebbe a mezőbe kell beírni az azonosítóját,
  - Message Text (Üzenet): akkor jelenik meg ha a mutatót a gomb fölé helyezzük.
  - Alt Tag: a linkhez szöveget társíthatunk,
  - Dimensions: pontos képszelet méretet határozhatunk meg.



#### A 7.0-s verzióban:

##### *Slice Toolban a változások:*

- A stílusokon belül a Constrained Aspect Ratiot átnevezték Fixed Aspect Ratióra.

- Slice from Guides, melynél a segédvonalak segítségével létrehozhatunk szeleteket.



*Slice Select Toolban a változások:*

- A Slice Options kibővült a Slice Background Type, illetve a Background colorral.
- Új funkció a Divide Slice, mely a megadott arány szerint osztja fel a szeletünket.
- Hide Auto Slices, mely kitakarja a nem aktív szeleteket.




# Egyéb hasznos eszközök

## Hand Tool: Kéz

A kéz vonalaiból mindet megtudhatunk - mondaná a jósnő -, de lassan mi is mindent megtudunk a program életéről. De ne térjünk el az eszköz elemzésétől, mely a kezdetek kezdetétől megtalálható a Photoshopban. Segítségével megnézhetjük képünk bármely részét, mely nem fér az aktív ablakunkba. Megfoghathatjuk a képet, és ablakon belül tologathatjuk bármerre.

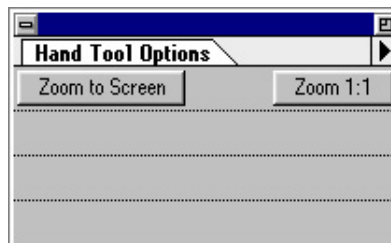
Az utasítások hasonlóak a Zoom Tooléhoz.

### A 2.5 –ös verzióban:

- Nem rendelkezett külön ablakkal.
- Az ikonra  való dupla kattintással a Fit in Window parancsot aktivizáljuk.

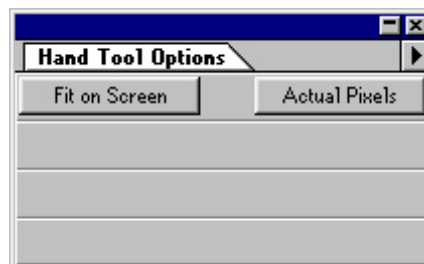
### A 3.0-s verzióban:

- A Zoom 1:1 utasítás, a kép 1:1 –es méretet állítja be, vagy a Zoom 1:1 gomb segítségével vesszük igénybe vagy kétszer rákattintunk a Toolbaron lévő ikonra.
- A Zoom to Screen, a képünk a képernyő egészében látható.



### A 4.0-s verzióban:

- A Zoom to Screenre átnevezték Fit on Screenre és a Zoom 1:1-et, - Actual Pixelsre. Az eszközben egyéb változás nem történt.



Az 5.0-s verzióban:

- Az előző verzióhoz képest a változás az, hogy a két gombot kivették az opció palettából.
- A 100% -os nagyítás megmaradt az ikon kétszeres rákattintásával.

Az 5.5-ös verzióban:

- Az előző verzióhoz képest változás nem történt.

A 6.0-s verzióban:

- Visszaállították a 4.0-s verzió parancsait, továbbá kibővítették egy Print Size parancssal.

Véleményem szerint ez egy jó gondolat volt a programíróktól, hogy visszaállították az eredeti állapotba az eszközt. A felhasználó tisztában lehet azzal, hogy mekkora is a kép mérete, amin dolgozik.



A 7.0-s verzióban:


- Az eszköz nem változott semmit.



## **Zoom Tool: Nagyító**

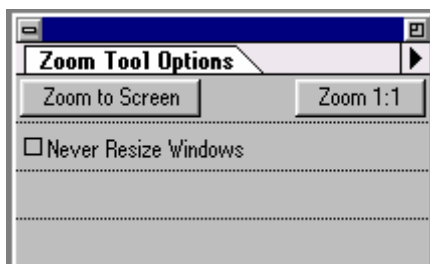
Ez a parancs, mellyel közelíthetjük és távolíthatjuk képeinket. A parancsot a 0.87-es verziótól alkalmazták, de véleményem szerint a legkidolgozottabb állapotban a 7.0-s verzióban található.

### A 2.5-ös verzióban:

Csak a Toolbarból használható , külön ablakot nem nyitottak neki. Alapértelmezésben az eszköz nagyítja, Alt lenyomásával kicsinyíti, ha duplán kattintunk az ikonra, akkor 1:1-ben jeleníti meg a képet a képernyőn.

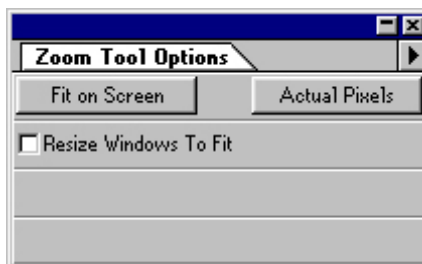
### A 3.0-s verzióban:

- A Hand Toollal azonos a Zoom to Screen és a Zoom 1:1 parancs.
- Megjelenik a Never Resize Windows, melyet ha bekapcsolunk az ablak mérete a kép nagyításától független.



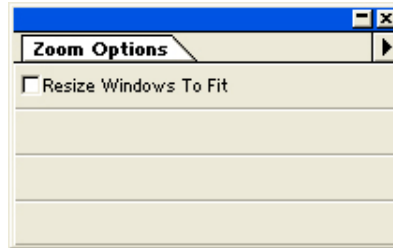
### A 4.0-s verzióban:

- A Zoom to Screen, Zoom 1:1 parancsokat átnevezték Fit on Screen és Actual Pixelsre.
- A Never Resize Windowst pedig átnevezték Resize Windows to Fitre.



Az 5.0-s verzióban:

- Megszüntették a Fit on Screen és az Actual Pixels gombot.

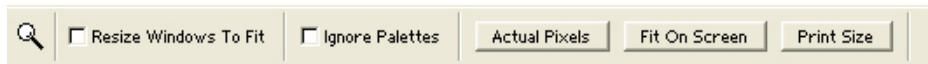


Az 5.5-ös verzióban:

- Az előző verzióhoz képest nem történt az eszközben változás.

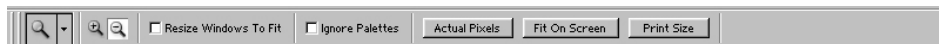
A 6.0-s verzióban:

- Úgy ahogy a Hand Toolnál, visszatértek a 4.0-s parancsokhoz.
- Kibővítették két új parancssal a Print Size-zal és a Ignore Palettes-vel.



A 7.0-s verzióban:

- Egyértelműbbé tették a Zoom Toolt. Létrehozták a Zoom Out Toolt (kicsinyítő), mellyel biztos sok felhasználónak megkönnyítették a dolgát.



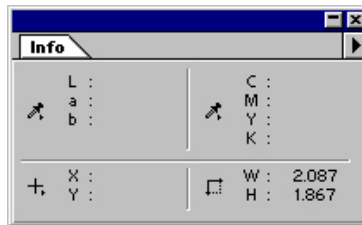
## Measure Tool: *Mérce*

Ahogy az építészmérnököknek, úgy a grafikusoknak is szükségük van a vonalzóra.

A programozók az 5.0-s verziótól szerkesztették bele ez az eszközt. Használata nagyon egyszerű, csak úgy mint az életben. Szükség van egy kezdőpontra és egy végpontra. A távolságot az Info palettáról olvashatjuk. Az eszköz a program fejlődése során nagy változáson nem esett át.

### Az 5.0-s verzióban:

- Külön opció palettát nem szerkesztettek az eszközhöz, az adatokat az infó paletta szolgáltatja:



### Az 5.5-ös verzióban:

- Az előző verzióhoz képest változás az eszköz használatában nem történt.

### A 6.0-s verzióban:

- Változást csak annyiban történt, hogy közös ikon alá helyezték az Eyedropper Toolal.
- Megjelent a Clear gomb, mellyel az összes adatot lenullázzuk.

### A 7.0-s verzióban:

- Nem történt az eszközben változás.

## Audio Annotation Tool: *Hang üzenetkészítő*

Egy modern és érdekes eszközzel állunk szemben. Véleményem szerint vannak előnyei és hátrányai is.

Leszek optimista, kezdem az előnyeivel: a programot a jövő irányába tereli (hanghatások). Nem kell gépelni, és utána olvasgatni, hanem egyszerűen meghallgatja a felhasználó a jegyzetet (ha ezt előnynek lehet mondani).

Hátrány: nem tudja használni, akinek nincs mikrofonja.

Summa summarum, vitatkozni lehetne az eszköz szükségességén.

De nézzünk bele mi is a Audio Annotoation eszköz? A hang üzenetkészítőt a 6.0-s verziótól rakta bele az Adobe csapata.



### A 7.0-s verzióban:

- Az eszköz nem változott.

## Note Tool: *Jegyzetelő, írásos magyarázat*

Bárkivel előfordulhat az, hogy munka közben eszébe jut valami és azonnal szüksége lenne egy papírra és egy íróeszközre, vagy esetleg csak egyszerűen megjegyzést szeretne írni a munkaadónak vagy a nyomdának. Erre a célra találták ki ezt a könnyen kezelhető eszközt.

A Jegyzetelőt a 6.0-s verziótól szerkesztették bele a programozók.

- Megtalálható rajta a szerkesztő neve, a betűstílus, annak a mérete, színe.
- Ha a felhasználó a bejegyzéseit le szeretné törölni, akkor használhatja a Clear All gombot.
- Fontos, hogy fájlunk elmentésekor a Save as ablakba be kell jelölni az Annotationst.



A 7.0-s verzióban az eszköz változatlan maradt.

## **Bibliográfia:**

### ***Könyvek:***

Burkus Sándor: Photoshop 5-ről 6-ra, Bp. :Kiskapu., 2001. 236 p.

### ***Időszaki kiadványok***

Digitális fotó magazin, III. évf. 9 sz. (2003. november)- Budapest.

Digitális fotó magazin, III. évf. 10 sz. (2003. december)- Budapest.

Photo > Electronic Imaging, (2000. február) – USA, Atlanta

### ***Szoftverek:***

Adobe Photoshop 2.5 Help

Adobe Photoshop 3.0.5 Help

Adobe Photoshop 4.0 Help

Adobe Photoshop 5.0 Help

Adobe Photoshop 5.5 Help

Adobe Photoshop 6.0 CE Help

Adobe Photoshop 7.0 Help