



Adobe Photoshop CS6

Мастер-класс Евгении Тучкевич

Евгения Тучкевич



УДК 004.4'273
ББК 32.973.26—018.2
Т92

Тучкевич Е. И.

Т92 Adobe Photoshop CS6. Мастер-класс Евгении Тучкевич. — СПб.: БХВ-Петербург, 2013. — 464 с.: ил.

ISBN 978-5-9775-0862-9

В основу книги положена эффективная методика обучения дизайнеров, опробованная в учебных аудиториях. Последовательно в виде уроков рассмотрены основные инструменты, технологии и приемы обработки фотоизображений в программе Adobe Photoshop на примере версии CS6. Описаны методы создания коллажей, приемы реставрации старых фотографий, а также коррекция фигуры, гламурная ретушь и многое другое. Особое внимание уделено работе с каналами, созданию и сохранению выделения, работе с векторными изображениями, коррекции и алгоритмам ретуши фотографий. В процессе обучения рассматриваются реальные задачи, возникающие в процессе работы; выполняются коллажи в слоевой модели. Учебные файлы, созданные специально для курса, размещены на сайте издательства.

Для широкого круга пользователей

УДК 004.4'273
ББК 32.973.26—018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Игорь Шишигин</i>
Зав. редакцией	<i>Екатерина Капалыгина</i>
Редактор	<i>Анна Кузьмина</i>
Компьютерная верстка	<i>Людмила Чесноковой</i>
Корректор	<i>Наталья Першакова</i>
Дизайн обложки	<i>Марины Дамбиевой</i>

Подписано в печать 14.12.12.
Формат 70х100/6. Печать офсетная. Усл. печ. л. 37,41
Тираж 1500 экз. Заказ №
«БХВ-Петербург», 191036, Санкт-Петербург, Гончарная ул., 20.

Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами
в ЗАО «ИПК Парето-Принт», г. Тверь, www.pareto-print.ru

ISBN 978-5-9775-0862-9

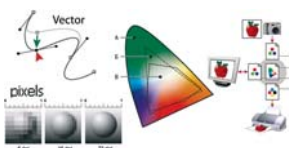
© Тучкевич Е. И., 2013
© Оформление, издательство «БХВ-Петербург», 2013

Оглавление

Об авторе	14
Предисловие	15
Благодарности	15
Описание электронного архива	15
Слушатели о курсе Adobe Photoshop	16

Введение

Основы компьютерной графики	19
-----------------------------------	----



Типы компьютерной графики	20
Характеристики растрового изображения, или что нужно знать, создавая и сохраняя файл	21
Пиксел	22
Разрешение изображения	22
Сглаживание (Anti-alias)	23
Интерполяция (усреднение)	24
Цветовые модели	25
Модель RGB	26
Модель CMYK	26
Модель HSB	27
Как выбрать цвет в Photoshop?	28
Диалоговое окно Color Picker	28
Палитра Color	29
Палитра Swatches	30

Урок 1

Интерфейс. Инструменты	31
------------------------------	----



Интерфейс	32
Работа с быстрыми («горячими») клавишами	35
Палитры	36
Перестройка палитр	36
Строение палитр	39
Выбор и скрытие палитры	39
Сохранение, восстановление расположения палитр	39
Функциональные клавиши	41
Панель инструментов	41
Определение инструмента	41
Выбор инструмента	41
Режимы отображения	42
Способы изменения масштаба просмотра	44
Дополнительные средства изменения масштаба	45
Инструмент Zoom	45
Палитра Navigator	46
Быстрое перемещение по изображению	46

Урок 2

Рисование..... 47



Основные инструменты рисования	48
Выбор основного и фонового цвета	48
Инструмент Brush.....	49
Параметр Brush	50
Отображение на экране инструментов рисования	50
Изменение размера и жесткости кисти	51
Режим наложения Mode	51
Непрозрачность Opacity.....	52
Режим Airbrush.....	52
Плотность Flow	52
Сохранение и восстановление параметров инструментов	53
Инструмент Pencil.....	53
Инструмент Eraser.....	53
Инструмент Paint Bucket.....	54
Команда Edit Fill	55
Отмена и возврат действий. Палитра History	56
Проект «Юкка»	57

Урок 3

Палитра Brush (Кисть)..... 59



Отображение палитры.....	60
Настройка параметров кисти.....	60
Шаг 1. Очистка установок кистей.....	61
Шаг 2. Настройка Brush Tip Shape	61
Шаг 3. Настройка Shape Dynamics.....	62
Шаг 4. Настройка Scattering	63
Шаг 5. Настройка Color Dynamics.....	64
Шаг 6. Сохранение кисти	65
Создание пользовательской кисти.....	65
Пример создания кисти из части изображения	67
Проект «Пейзаж»	68
Рисование при помощи графического планшета	70
Расширение возможностей рисования.....	74
Инструмент Mixer Brush в сочетании с кистями с Bristle Tips.....	75

Урок 4

Инструмент Gradient (Градиент)..... 77



Параметры инструмента Gradient.....	78
Использование Gradient Editor	79
Создание своего цветового перехода.....	79
Изменение цветовых составляющих градиента	82

Изменение непрозрачности градиента	82
Сохранение градиента	82
Пример создания градиента: стальная труба	82
Шаг 1. Цвета стальной трубы	83
Шаг 2. Задание непрозрачности	83
Шаг 3. Применение градиента	84
Радуга в раю	86
Радуга простая	86
Шаг 1. Цвета радуги	86
Шаг 2. Задание непрозрачности	87
Шаг 3. Применение градиента	87
Радуга сложная реалистичная	88
Выбор градиента типа Noise	89

Урок 5

Формы. Служебные наборы..... 91



Инструменты группы Shapes	92
Панель параметров инструментов	92
Построение форм	93
Быстрые клавиши, используемые при построении фигур	93
Инструмент Line. Рисование стрелок	94
Инструмент Custom Shape	95
Загрузка дополнительных наборов	96
Пиратская карта	98
Дополнительные наборы кистей	101
Загрузка наборов кистей	102
Сброс кистей	102
Набор кистей «Цветы»	102
Набор кистей Tattoo	104
Набор кистей «Бумага»	104
Дополнительные наборы градиентов	105

Урок 6

Работа со слоями..... 107



Общие сведения о слоях	108
Палитра Layers	109
Как показывать и прятать слои	109
Выделение слоев	110
Параметры слоя	111
Слой Background	111
Изменение последовательности слоев	111
Переименование, подсветка слоев	113
Создание нового слоя	113
Дублирование (копирование) слоя	114
Удаление слоя	114

Перенос слоев из одного файла в другой	115
Выделение нескольких слоев.....	117
Преимущества выделения слоев.....	118
Совместная трансформация.....	118
Выравнивание и распределение.....	118
Группировка слоев	119
Связывание слоев.....	121
Влияние слоев на размер файла	122
Команды сведения слоев.....	122
Команда Merge Layers.....	122
Команда Merge Down.....	123
Команда Merge Visible.....	123
Команда Flatten Image.....	123
Фильтрация слоев	123
Проект «Космос».....	124
Возможный алгоритм выполнения задания	124

Урок 7

Выделение 127

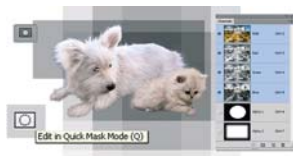


Что такое выделение?	128
Выделение, как ограничение действия инструментов и команд	128
Как снять выделение?	129
Клавиши-модификаторы при создании выделения	129
Проект «Выпуклые кнопки»	131
Комбинирование выделения.....	135
Дополнительные возможности комбинирования.....	136
Общие свойства инструментов выделения.....	136
Кнопки режимов.....	136
Растушевка (Feather).....	137
Сглаживание (Anti-alias).....	138
Инструменты выделения.....	138
Инструмент Lasso	138
Практикум по выделению с помощью Lasso	139
Проверка точности выделения	140
Корректировка выделения	141
Инструмент Polygonal Lasso	144
Практикум по выделению с помощью Polygonal Lasso.....	144
Инструмент Magnetic Lasso.....	146
Инструмент Magic Wand	147
Практикум по выделению с помощью Magic Wand.....	147
Параметр Contiguous	148
Инструмент Quick Selection.....	148
Параметр Auto-Enhance	149

Команда Refine Edges. Улучшение качества границ выделения.....	149
Использование растушевки в художественном оформлении фотографий	153
Проект Home	154

Урок 8

Каналы. Быстрая маска 157

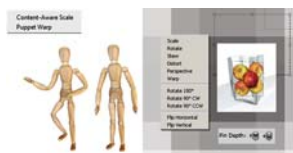


Цветовые каналы.....	158
Цветовые каналы изображения RGB.....	158
Пример 1. Новый документ RGB.....	158
Пример 2. Готовое изображение RGB.....	160
Цветовые каналы изображения CMYK	162
Альфа-каналы: сохранение выделения.....	163
Растушеванное выделение в альфа-каналах.....	164
Исправление выделения в канале	166
Режим Quick Mask.....	170
Редактирование выделения в режиме Quick Mask.....	171
Примеры целесообразности выбора режима	
Quick Mask при выделении объектов.....	173
Пример 1. Многочисленные мелкие круглые бриллианты.....	173
Пример 2. Выделение ворсистого объекта — кота.....	176
Комбинирование каналов при выделении	178

Урок 9

Трансформация. «Умные» объекты.

Марионеточная деформация..... 179



Виды трансформации.....	180
Трансформация пикселей слоя	180
Команда Edit Transform	180
Команда Edit Free Transform.....	181
Создание иллюзии объема при помощи трансформации	182
Применение искажения	184
Точная трансформация	188
Проект «Samba»	188
Smart Objects («Умные» объекты).....	189
Подарки от Adobe:	
работа с векторными объектами.....	190
Использование Smart Objects	
в сложной трансформации.....	193
Трансформация выделения.....	195
Марионеточная деформация Puppet Warp	195
Масштабирование с учетом содержимого Content-Aware Scale.....	200

Урок 10

Размер изображения.

Инструмент Crop (Рамка)..... 205



Изменение размера печатного оттиска.....	206
Изменение растровых параметров.....	208
Возможности инструмента Crop	209
Параметры инструмента Crop.....	209
Разворот после сканирования нескольких фотографий	211
Обрез фотографии по заданному размеру	214
Исправление перспективного искажения.	
Инструмент Perspective Crop.....	216
Увеличение поля вокруг изображения.....	217

Урок 11

Работа с текстом 219



Особенности текстового слоя.....	220
Ввод текста.....	220
Завершение ввода текста.....	221
Режим форматирования.....	221
Параметры текста.....	222
Деформация текста Warp Text	223
Трансформация текстового слоя.....	224
Текстовые палитры	224
Ложные стили	225
Стили текста	225

Урок 12

Режимы наложения 227



Определение. Классификация.....	228
Применение режимов наложения в слоях.....	231
Режим Normal.....	231
Режим Multiply	231
Реалистичные татуировки.....	231
Режим Screen для коллажей	232
Режимы Hue и Color для колоризации изображений	233
Различные варианты создания коллажа	235
Элементы графики в коллажах.....	236
Колоризация при помощи инструментов рисования	238
Раскрашивание черно-белой фотографии.....	238
Проект «Твердой поступью в светлое будущее»	240

Урок 13

Слоевые эффекты.....241



Что такое слоевые эффекты?	242
Диалоговое окно Layer Style.....	243
Эффект Bevel and Emboss.....	244
Эффект Stroke	245
Эффект Inner Shadow.....	245
Эффект Inner Glow.....	246
Эффект Satin.....	247
Эффекты группы Overlay.....	248
Эффект Outer Glow	249
Эффект Drop Shadow	250
Создание и сохранение своего стиля	251
Изменение стиля	252
Создание сложного стиля капли	254
Анатомия слоевого эффекта	254
Настоящие капли воды.....	256
Примеры использования слоевых эффектов.....	257
Проект «Мой детский сад», или детская надпись	257
Использование стилей в рекламе	258
Примеры библиотек стилей.....	262

Урок 14

Слой-маска..... 263



Работа со слой-маской.....	264
Создание слой-маски.....	264
Точность отображения в слой-маске	267
Скрытие/отображение слой-маски.....	269
Удаление, применение слой-маски	270
Применение различных типов градиентов в слой-маске	270
Рекламный коллаж для фирмы O'Neill	274
Коллаж «Make your business».....	276
Как сделать объект прозрачным?	277
Работа со слой-маской и ручным выделением	277
Использование слой-маски и каналов выделения.....	279
Создание маски с использованием выделения.....	279
Операция Clipping Mask.....	281
Создание маски отсечения с растровым слоем.....	281
Маскирование текстом	283
Автовыравнивание слоев.....	283

Урок 15

Фильтры 285



Обзор фильтров	286
Что следует знать о фильтрах?	286
Группы фильтров Photoshop	288
Демонстрация действия художественных фильтров	288
Применение художественных фильтров	289
Работа с «умным» фильтром	290
Создание эффектной рамки	292
Машина в движении	294
Эффект фокусировки на объект	296
Применение фильтров в создании коллажей	298
Позиционирование фильтра Lens Flare	299
Фильтры с собственным интерфейсом	300
Выделение ворсистых объектов. Фильтр Extract	300
Фильтр Liquify	304
Создание шаржей фильтром Liquify	304
Коррекция фигуры фильтром Liquify	306
Фильтр Vanishing Point	308
Нанесение изображения на поверхность	308
Ретушь объектов, уходящих в перспективу	312
Галерея фильтров группы Blur	314
Фильтр Iris Blur	314
Фильтр Tilt-Shift	314
Фильтр Oil Paint	316

Урок 16

Работа с векторными объектами 317



Контуры	318
Использование инструмента Pen	318
Создание прямых контуров	318
Заливка и обводка контуров	320
Создание кривых	322
Основные элементы кривых	323
Типы опорных точек	325
Редактирование кривых	325
Инструменты для работы с кривыми	325
Создание угловых точек в процессе построения кривых	327
Как нарисовать цветочек?	328
Как нарисовать сердце за две опорные точки?	329
Рисование контура вокруг фигуры	330
Загрузка выделения из контура	331
Преобразование выделения в контур	332
Создание обтравочного контура	333
Проект «Фонды Эрмитажа»	333

Проект «Кафе»	335
Возможности слой-формы	339
Режим Shape	339
Настройка растрового содержимого слоя.....	340
Работа с векторной формой слоя.....	341
Рисование инструментом Custom Shape. Смайлик	344
Создание формы	344
Задание формы в набор	345
Сохранение как отдельного файла	346
Создание логотипа для кафе.....	346
Домашнее задание «Паровоз»	347
Применение слой-формы в создании коллажей	347
Использование векторных масок	348

Урок 17

Тоновая и цветовая коррекция..... 351



Тоновый диапазон изображения.....	352
Типы изображений	352
Команды коррекции	354
Палитра Adjustments.....	354
Средства тоновой коррекции.....	355
Команда Brightness/Contrast	355
Команда Levels	356
Настройка тонового диапазона изображения	
ползунками окна Levels.....	356
Установка черной и белой точек вручную.....	358
Алгоритмы коррекции.....	360
Самостоятельное задание: Brightness/Contrast	
или Levels?	365
Команда Curves.....	366
Команда Shadow/Highlight.....	368
Средства цветовой коррекции	368
Перекрашивание изображений	368
Команда Hue/Saturation.....	368
Команда Replace Color	370
Команда Gradient Map	372
Удаление цветового отлива	372
Команда Color Balance	372
Команда Selective Color.....	373
Команда Photo Filter	375
Улучшение насыщенности изображения	
с помощью команды Vibrance.....	376
Подготовка черно-белых изображений.....	376
Перевод в Grayscale	376
Команда Desaturate.....	377
Команда Channel Mixer.....	377
Команда Black and White.....	379

Корректирующие слои	380
Свойства корректирующих слоев.....	380
Создание и действие корректирующего слоя	380
Ограничение действия корректирующего слоя в многослойном документе	382
Создание коррекции по выделенной области.....	383
Колоризация в рекламе.....	385
Использование корректирующего слоя Levels	386
Когда дефект работает на нас	386
Разные способы осветления (затемнения)	387
Слишком светлая фотография	387
Слишком темная фотография.....	389
Исключение «паразитных» пикселей	390
Как сделать краски жизни ярче.....	391

Урок 18

Ретуширование и восстановление фотографий393



Основные приемы ретуширования.....	394
Метод «заплатки»	394
Метод «заплатки» в слоях.....	394
Метод «заплатки» без копирования в слоях.....	395
Инструменты ретуши.....	397
Восстановление областей инструментом Clone Stamp.....	398
Инструмент Spot Healing Brush.....	400
Инструмент Healing Brush.....	401
Инструмент Patch.....	403
Алгоритм Content-Aware.....	404
Использование алгоритма Content-Aware в команде Fill	404
Работа с палитрой History	409
Использование инструмента History Brush	410

Урок 19

Текстуры.....411



Что такое текстура?.....	412
Текстуры в виде логотипа.....	412
Текстура Longines.....	412
Задание текстуры.....	412
Применение текстуры.....	413
Текстура с логотипом, расположенным в шахматном порядке.....	414

Создание рельефного логотипа	415
Текстура из фотоизображения.....	417
Библиотеки текстур.....	419
Оберточная бумага. Алгоритм единичной плитки.....	419
Создание текстур.....	419
Сохранение образца	425

Урок 20

Тени и свечение427



Медведь на пляже (тень по форме объекта)	428
Создание тени из слоевого эффекта	431
Текстовые тени и свечения	434

Урок 21

Создание коллажей..... 435



Принцип создания колажа	436
Реклама часов Breguet.....	441
Варианты коллажей.....	441
Зачетная работа — реклама часов	442

Урок 22

Гламурная ретушь443

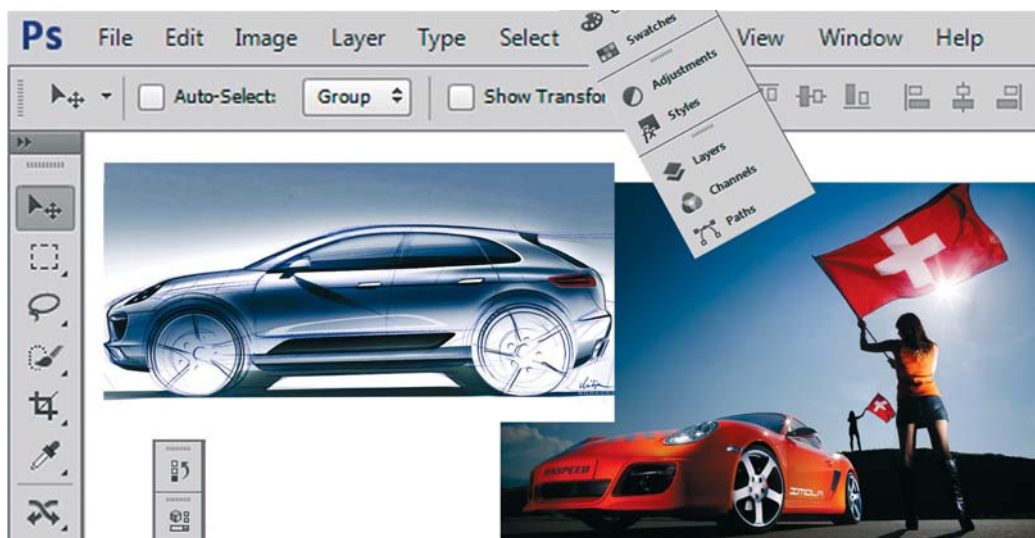


Гламурная ретушь.....	444
Этап 1. Обработка кожи.....	444
Удаление дефектов	444
Гладкость кожи	445
Добавление шумов для создания фактуры кожи	446
Этап 2. Повышение контраста лица.....	447
Этап 3. Создание образов.....	447
Имидж 1. Платиновая блондинка	447
Имидж 2. «Огненная».....	451
Использование палитры Layer Comps для представления дизайн-решений	453

Предметный указатель.....457

Урок 1

Интерфейс. Инструменты



Когда вы запускаете первый раз программу, то всегда обескуражены огромным количеством настроек и выпадающих списков, и думаете: вот бы ничего тут не испортить. Но это ощущение, уверяю, возникает только в первое время.

Начинающему пользователю Photoshop может показаться монстроподобной программой, поскольку сначала ему тяжело находить нужные инструменты и команды. Но с опытом и временем вы перестанете замечать интерфейс, сосредотачиваясь на своих дизайнерских задачах. Программа так здорово подходит вам, что вы воодушевитесь многообразием способов и алгоритмов решения одной задачи и, возможно, впоследствии, изучая другие уроки и книги, найдете много новых и более удобных вам приемов для достижения необходимого результата.

В этой главе вы ознакомитесь со следующими аспектами работы в Photoshop:

- ➔ работа с интерфейсом программы;
- ➔ палитры;
- ➔ инструменты;
- ➔ важность быстрых клавиш;
- ➔ изменение масштаба просмотра;
- ➔ прокрутка документа.

Интерфейс

После запуска Photoshop на экране появляется окно программы, в котором можно открыть уже готовое изображение или создать новое.

Создадим новый документ. Что будем делать с ним в дальнейшем? Возможно, использовать для рисования, возможно, в нем объединить части других фотографий и создать монтаж — все в ваших силах!

Создадим новый документ, выполнив команду **File | New (Файл | Создать)**. В открывшемся диалоговом окне можно задать параметры нового документа.

В поле **Name (Имя)** по умолчанию установлено значение **Untitled-1 (Без имени-1)**. В начале работы не стоит терять время на придумывание названия, т. к. непонятно, что мы там такое нарисует, и дорого ли будет изображение потом как память. Название дают уже выполненной работе, сохраняя значимый результат.

Поле **Preset (Набор)** содержит выпадающий список разделов, содержащий различные варианты использования документов (рис. 1.1). Установив нужный раздел из этого списка, вы можете в дальнейшем из расположенного ниже списка **Size (Размер)** выбрать документ с предустановленными для данных целей размерами и качеством печатного оттиска.

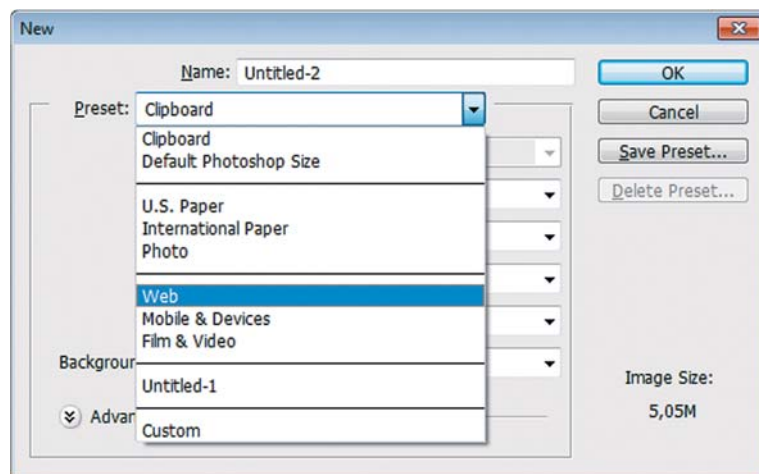


Рис. 1.1. Диалоговое окно параметров нового документа

К примеру, набор **International Paper (Международ. формат бумаги)** задается в миллиметрах, **Web** — в пикселях (рис. 1.2).

Это будущее вашего документа, поэтому будьте внимательны с параметрами, которые вы выбираете.

Параметры документа — это его высота, ширина, разрешение и цветовая модель (см. *Введение*).

Давайте воспользуемся уже готовыми размерами, выбрав из выпадающего списка **Preset (Набор)** раздел **Web**, а **Size (Размер)** возьмем 800×600 (разрешение экрана некоторых мониторов). Заметьте, при этом автоматически устанавливается разрешение 72 ppi.

В поле **Background Contents (Содержимое фона)** установим значение **White (Белый)**, чтобы поле документа было белым.

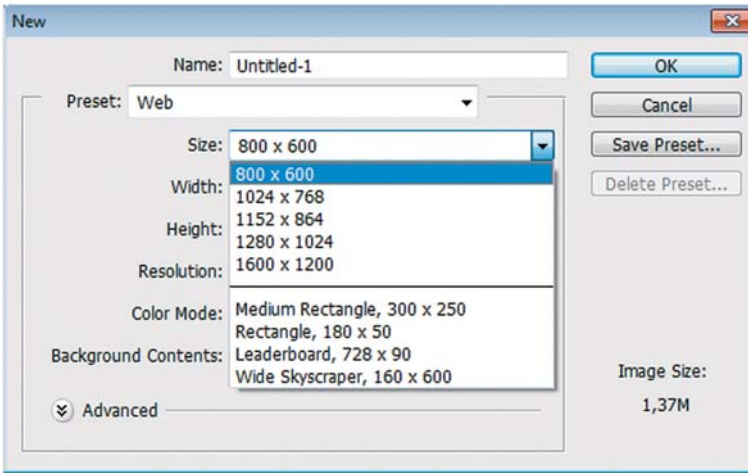


Рис. 1.2. Варианты выбора размеров нового документа

В версии CS6 разработчики предоставили пользователям выбор цвета интерфейса. Более привычный для Photoshop интерфейс был серого цвета. Установим серый цвет командой **Edit | Preferences** (Редактирование | Установки), выбрав раздел **Interface** (Интерфейс) — цвет «серый квадратик» (рис. 1.3).

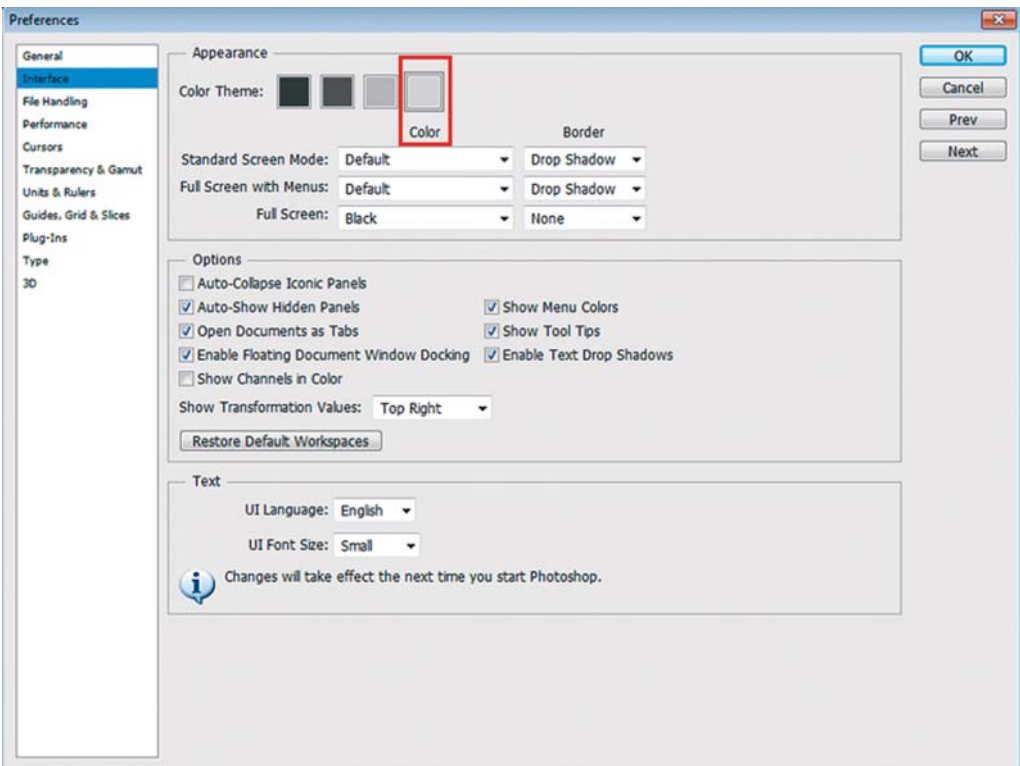


Рис. 1.3. Установка серого цвета интерфейса программы Photoshop

Рассмотрим рабочее пространство программы с открытыми файлами (рис. 1.4). Для этого откроем **File | Open** (Файл | Открыть) файл **Porsche_2.jpg** из папки Lessons\Урок_1_Интерфейс в электронном архиве.

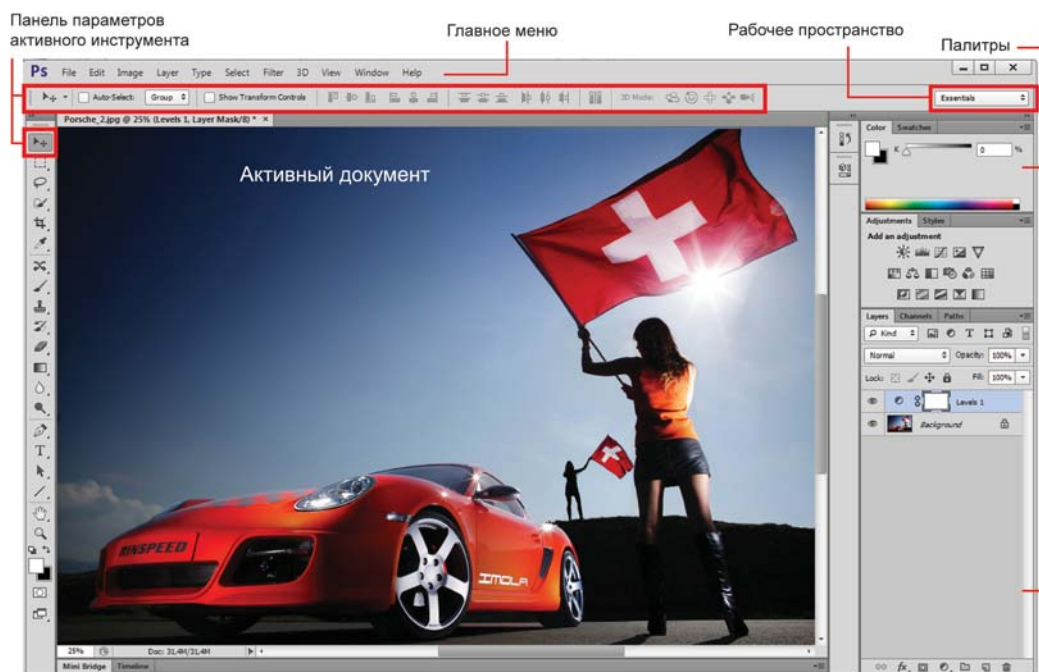


Рис. 1.4. Окно программы Photoshop

Строка заголовка показывает название и значок программы Adobe Photoshop. Кнопки управления в правой части строки используются для свертывания/развертывания, изменения размеров и закрытия окна программы.

Главное меню содержит основные команды управления, объединенные по общему назначению. Содержит следующие разделы.

- **File** (Файл). Операции с файлами, такие как открытие и закрытие, импорт и экспорт. Здесь же находятся команды для пакетной автоматической обработки файлов, получения изображений с устройств ввода, вывода документа на печать.
- **Edit** (Редактирование). Команды редактирования — отмена и возврат действий, операции с буфером обмена, команды заливки и обводки, трансформации, задание кистей, узоров и т. д., а также установки программы.
- **Image** (Изображение). Команды, предназначенные для изменения изображения — цветовой модели, размера, а также команды цветовой и тоновой коррекции.
- **Layer** (Слой). Команды работы со слоями.
- **Type** (Шрифт). Команды работы с текстом.
- **Select** (Выделение). Команды создания, модификации, сохранения, изменения выделения.
- **Filter** (Фильтр). Различные фильтры программы или подключенные дополнительно.

- ➔ **View** (Просмотр). Здесь сосредоточено все, что вы можете видеть на экране. Команды по изменению масштаба просмотра документа, а также отображению различных вспомогательных элементов интерфейса.
- ➔ **Window** (Окно). Команды организации рабочего пространства, отображения палитр и окон документов.
- ➔ **Help** (Справка). Вызов справочной информации и помощи.

Панель параметров активного инструмента (Options). Содержимое данной панели зависит от выбранного инструмента в Палитре инструментов.

Строка состояния активного документа (в предыдущих версиях она находилась в нижней части окна программы). Предназначена для отображения информации о документе, рабочих дисках, активном инструменте и пр.

Работа с быстрыми («горячими») клавишами

Photoshop изначально разрабатывался как программа, для работы в которой требуются обе руки — одна работает с клавиатурой, другая — с мышью. Использование комбинаций клавиш и быстрых клавиш значительно ускоряет доступ к различным командам, дает возможность работать более эффективно. Знание комбинаций клавиш позволяет сосредоточиться на изображении и получить намного лучшие результаты, да и, кроме этого, намного увеличивает скорость работы.

Наиболее часто используемые команды главного меню, инструменты, палитры называются быстрыми клавишами. К примеру, команда главного меню **File | New** (Файл | Создать) может быть вызвана клавишами **<Ctrl>+<N>**, для отмены последнего действия (команда **Edit | Undo** (Редактирование | Отменить)) необходимо нажать комбинацию клавиш **<Ctrl>+<Z>**.

Например, представьте, что вы рисуете и вам нужно получить доступ к инструменту **Brush** (Кисть), увеличить размер кисти, а также задать непрозрачность равной 50%.

При работе с мышью вам необходимо сначала щелкнуть на значке инструмента **Brush**, перетащить ползунок для изменения размера кисти, затем в поле параметра **Opacity** (Непрозр.) и ввести значение 50. При использовании быстрых клавиш для выполнения этой же задачи нужно нажать клавишу ****, затем клавишу **<J>** для увеличения размера кисти, после чего ввести нужное значение с помощью цифровой клавиатуры. Это более быстрый способ получения тех же самых результатов! Изучение доступных быстрых клавиш позволит вам работать с изображением, а не потеряться в дебрях настроек и параметров инструментов.

Photoshop предлагает невероятное количество методов перемещения по изображению, а также массу документированных и undocumented быстрых клавиш.

Известны ли они все вам? Нужно ли вам знать, как быстро вызвать инструменты, необходимые при повседневной работе? Это очевидно. Если вы используете какой-нибудь инструмент или команду Photoshop несколько раз в течение часа, изучение быстрых клавиш действительно имеет смысл.

Внимание!



При раскрытом выпадающем списке, открытых диалоговых окнах или подсвеченных параметрах выполняются более приоритетные задачи для программы, чем действие быстрых клавиш. Пока вы не свернете все списки и диалоговые окна, быстрые клавиши не будут работать. В старых версиях программы быстрые клавиши не работали при русской раскладке клавиатуры.

Палитры

Палитры содержат наборы или настройки, необходимые в работе (см. рис. 1.4).

Довольно редко необходимо видеть все палитры сразу. Поэтому многие палитры отображаются в виде значков, символизирующих назначение, а также могут быть представлены в полностью развернутом виде. Полное представление неудобно, т. к. занимает большую часть рабочей области программы.

Варианты отображения стандартного набора палитр **Essential** (Необходимое) представлены на рис. 1.5.

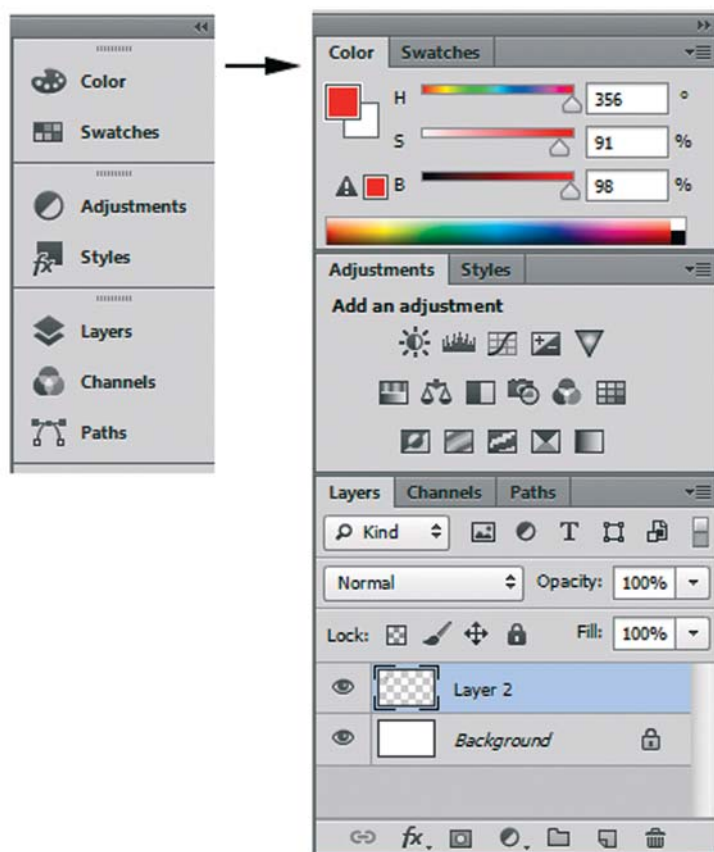


Рис. 1.5. Варианты отображения стандартного набора палитр

Щелкая по пиктограмме «двойные стрелки» вверх палитр, вы можете раскрывать палитры, повторный щелчок — вновь сворачивает их, оставляя только значки.

Перестройка палитр

Порядок организации палитр можно изменять и переносить вкладки с одной палитры на другую. Вы можете сформировать любой свой набор и расположение палитр в зависимости от целей и задач.

Вы можете отсоединить палитру, расположив ее отдельно, или работать с группой палитр (рис. 1.6), объединенных в одно целое.

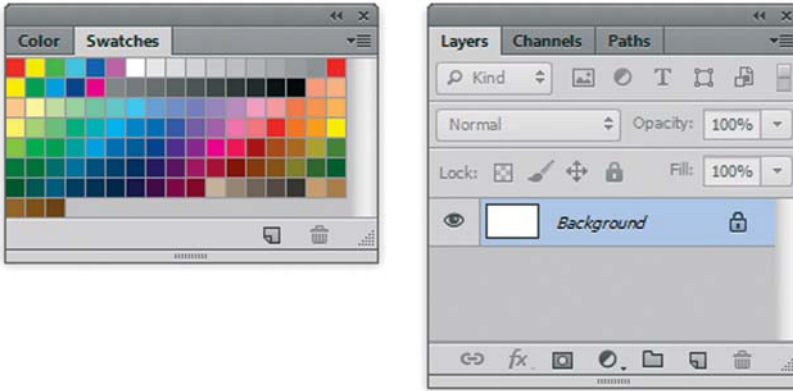


Рис. 1.6.

Примеры палитр, расположенных группой

Из правой области программы вы можете отделить отдельную группу палитр. Все палитры в Photoshop «плавающие», т. е. они всегда располагаются поверх изображения и в любой момент их можно передвинуть (рис. 1.7).

Перемещать группу палитр, как одно целое нужно за темно-серое поле над вкладками.

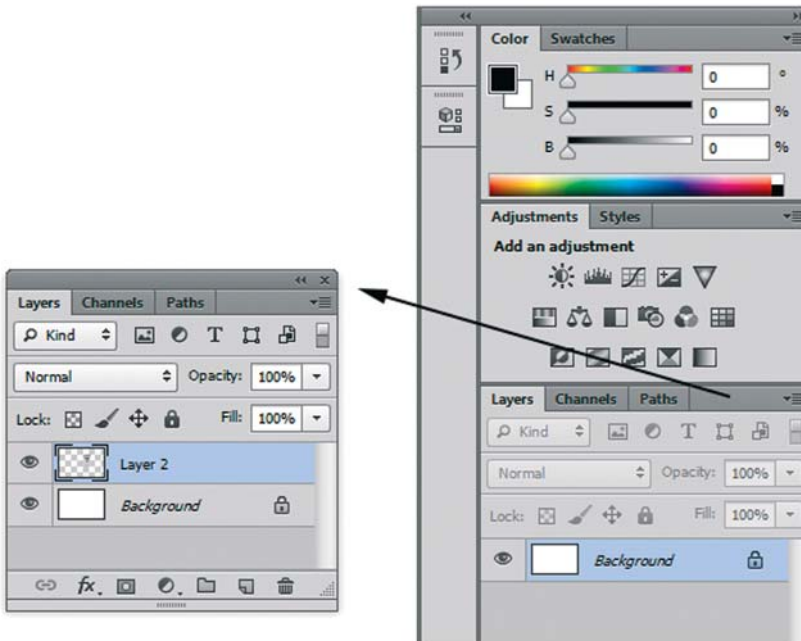


Рис. 1.7.

Перемещение палитр

Обратно присоединить группу к правой части палитр вы можете, перемещая за серое поле над вкладками. При этом необходимо добиться, чтобы правый блок палитр «подсветился» голубым цветом, тогда «стыковка» произойдет (рис. 1.8).

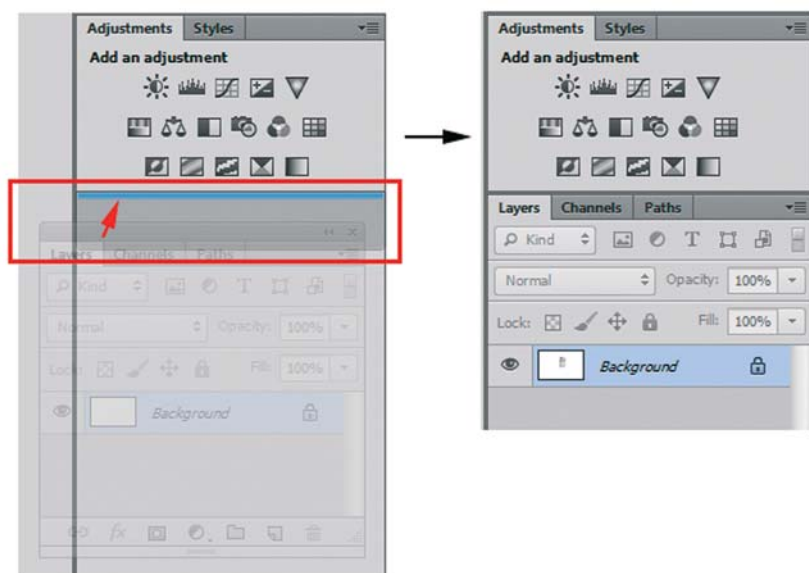


Рис. 1.8.
Перемещение
группы для
«стыковки»

Вы можете отделить палитру от группы. Ухватившись мышью за корешок вкладки **Swatches** (Образцы), отделите ее (рис. 1.9).

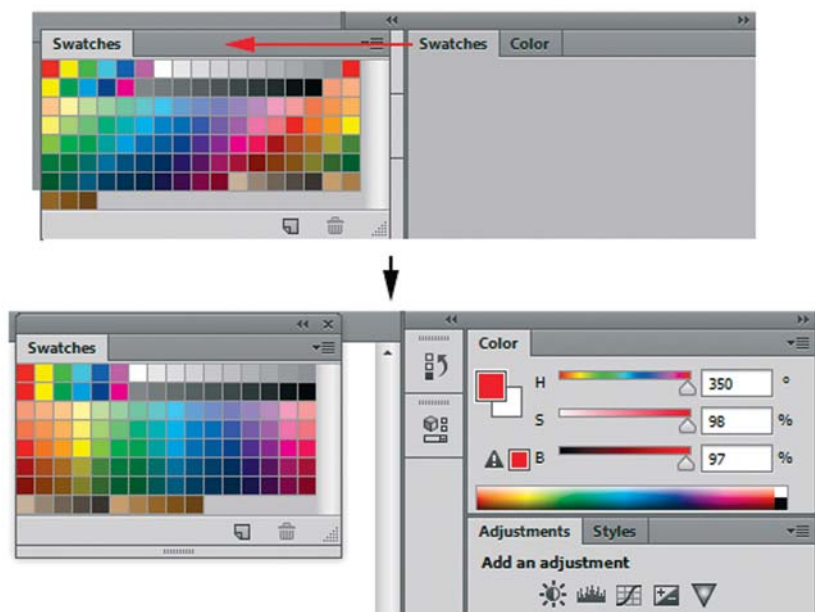


Рис. 1.9.
Отделение
палитры от группы

Также возможно перемещение палитр в другие группы для формирования новых групп по своему желанию.

Строение палитр

Большинство палитр имеет стандартный вид (рис. 1.10).

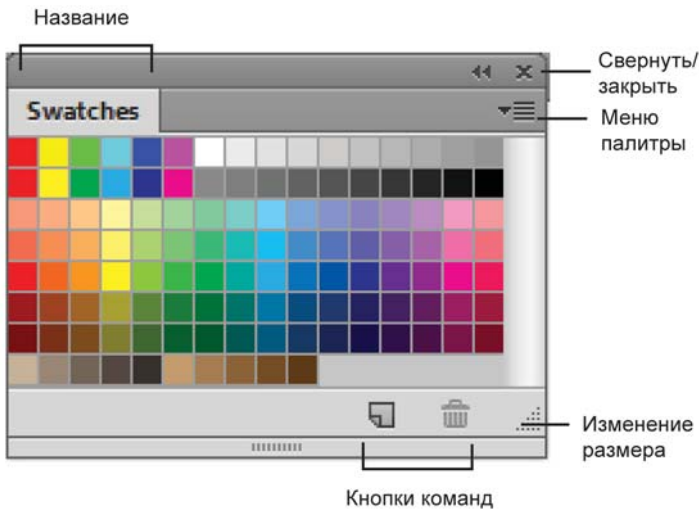


Рис. 1.10. Строение стандартной палитры

Выбор и скрывание палитры

Полный список всех палитр находится в меню **Window** (Окно). Активные палитры, находящиеся впереди в своих группах, отмечены галочками рядом со своим названием. Чтобы открыть или закрыть палитру, установите или сбросьте галочку.

Если же палитра видна на экране, но находится на заднем плане, активизируйте ее щелчком по вкладке с названием. При этом палитра выходит на передний план в своей группе.

Если палитры перекрыли изображение, нажмите клавишу <Tab>, чтобы их скрыть. Нажмите клавишу <Tab> еще раз, чтобы отобразить все палитры.

Для того чтобы скрыть палитры, но при этом оставить видимой панель инструментов, воспользуйтесь комбинацией клавиш <Shift>+<Tab>.

Сохранение, восстановление расположения палитр

Расположение палитр в программе называется **Workspace** (Рабочая среда). Разработчиками предусмотрены различные наборы палитр для разнообразия задач. Например, **Essentials (Default)** (Основная рабочая среда (по умолчанию)) имеет необходимый набор палитр.

Подберите наиболее удобное с вашей точки зрения расположение палитр, убрав ненужные с экрана. Сохраните полученную рабочую область под подходящим названием командой меню **Window | Workspace | New Workspace** (Окно | Рабочая среда | Новая рабочая среда).

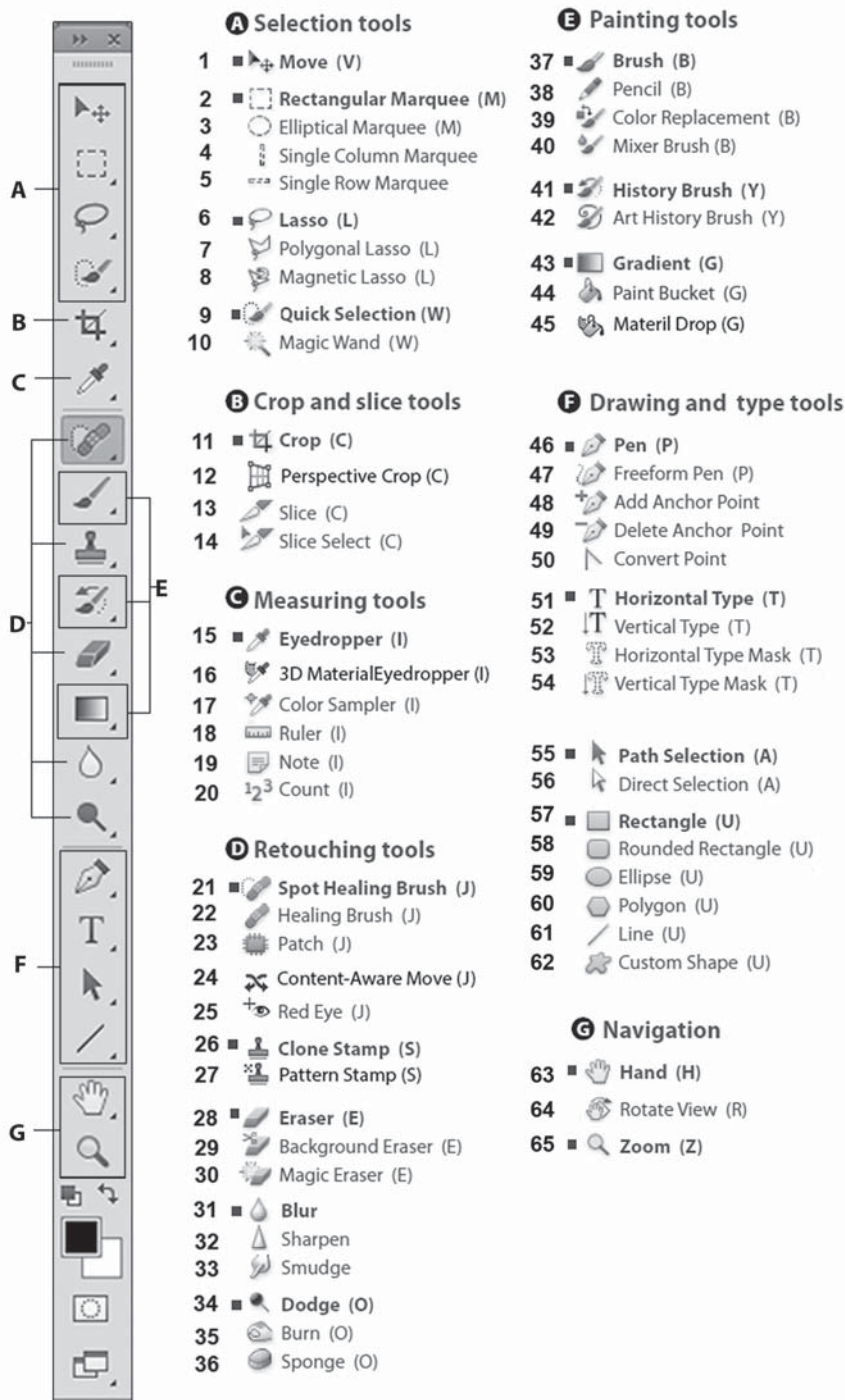


Рис. 1.11. Развернутый вид панели инструментов

Вы в любой момент можете получить данное расположение палитр, выбрав название вверху списка в меню **Window | Workspace** (Окно | Рабочая среда).

Если вы желаете восстановить расположение палитр, выполните команду **Window | Workspace | Essentials (Default)** (Окно | Рабочая среда | Основная рабочая среда (по умолчанию)) или другую, подходящую для вашей работы.

Функциональные клавиши

Для отображения и сокрытия наиболее важных палитр используются следующие функциональные клавиши:

- ➞ палитра **Brushe** (Кисть) — <F5>;
- ➞ палитра **Color** (Цвет) — <F6>;
- ➞ палитра **Layers** (Слои) — <F7>;
- ➞ палитра **Info** (Инфо) — <F8>;
- ➞ палитра **Actions** (Операции) — <Alt>+<F9>.

Функциональные клавиши находятся в верхнем ряду на клавиатуре; их названия начинаются с буквы F.

Панель инструментов

На панели инструментов представлены все инструменты, кнопки выбора цвета переднего и заднего плана, а также средства просмотра изображения (рис. 1.11). В следующих уроках мы будем изучать инструменты подробнее.

Стрелка, расположенная в правом нижнем углу пиктограммы с изображением инструмента, свидетельствует о наличии раскрывающейся панели, содержащей дополнительные инструменты.

Определение инструмента

Не нажимая кнопки мыши, установите указатель над одним из инструментов, и вы увидите подсказку программы — надпись с названием инструмента и клавишу, нажав которую вы вызовете этот инструмент (рис. 1.12).

Выбор инструмента

Инструмент активизируется щелчком по его пиктограмме или нажатием быстрой клавиши (ее отображает подсказка) — рис. 1.13.

Выбранный инструмент подсвечен серым цветом, и под главным меню программы располагается панель его параметров.

Инструмент активен до тех пор, пока вы не выберете другой.

В правом нижнем углу пиктограмм некоторых инструментов стоит маленький треугольник. Это значит, что за этим инструментом «спрятаны» другие, дополнительные.

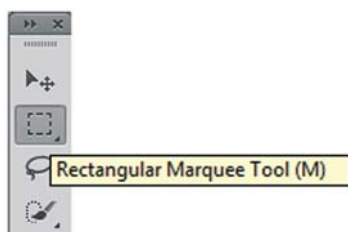


Рис. 1.12. Подсказка

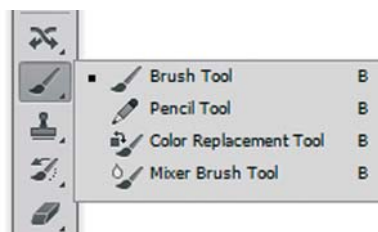


Рис. 1.13. Выбор инструмента

Выбрать «спрятанный» инструмент можно несколькими способами.

- Установите указатель на пиктограмму, где есть треугольник, нажмите кнопку мыши и, дождавшись появления дополнительных инструментов, выберите один из них и отпустите мышь.
- Нажав клавишу <Alt>, щелкните на пиктограмме инструмента. С каждым щелчком в ячейке появляется очередной дополнительный инструмент.
- Для переключения между инструментами в одной группе с соответствующей быстрой клавишей необходимо нажать клавишу <Shift>.

Режимы отображения

Для этой части урока откройте командой **File | Open** файл **Porsche.jpg** из папки Lessons\Урок_1_Интерфейс в электронном архиве.

В программе используются три режима отображения окна программы.

В нижней части панели инструментов находится пиктограмма переключения режимов отображения (рис. 1.14).

Переключаться между режимами также возможно быстрой клавишей <F>.

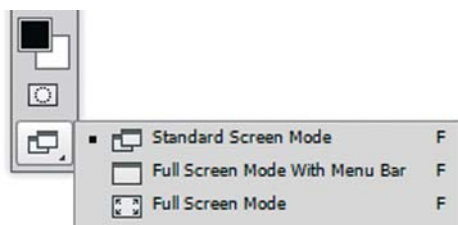


Рис. 1.14. Пиктограммы переключения режимов отображения

По умолчанию включен первый режим — **Standard Screen Mode** (Стандартное окно) (рис. 1.15).

Второй режим называется **Full Screen With Menu Bar** (Во весь экран с главным меню) — рис. 1.16. Однако в этом режиме нет ни строки состояния документа, ни полосы прокрутки.

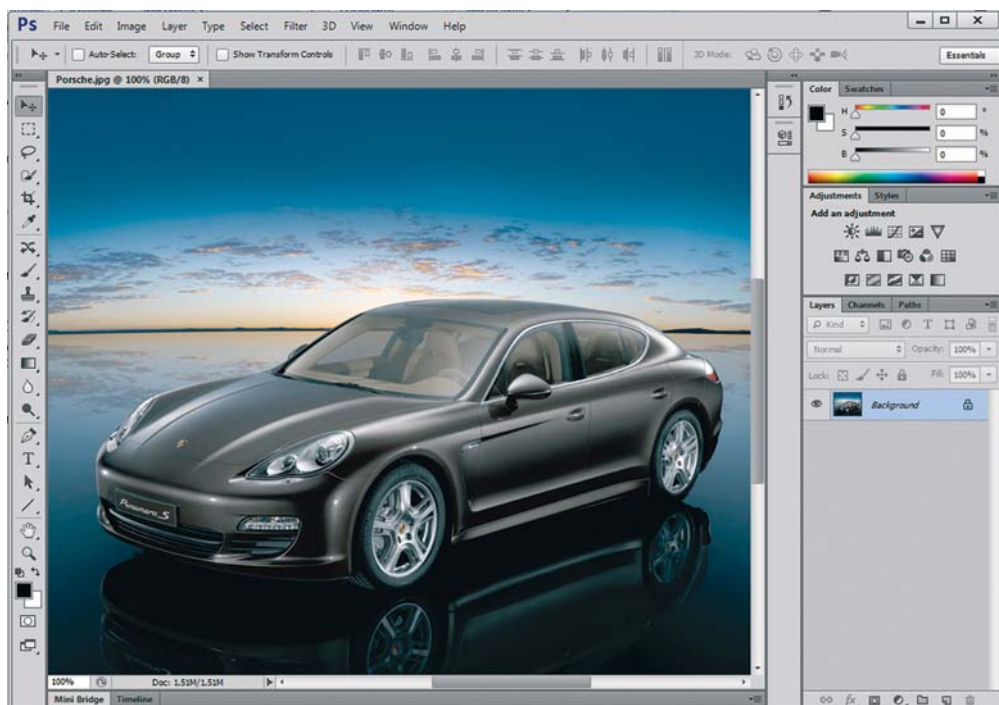


Рис. 1.15. Стандартный режим

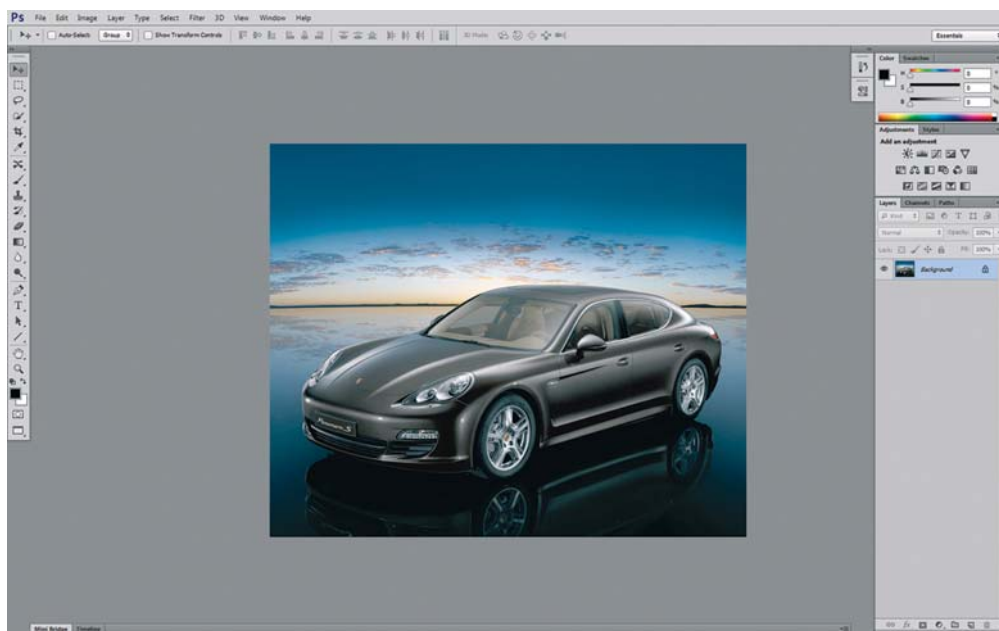
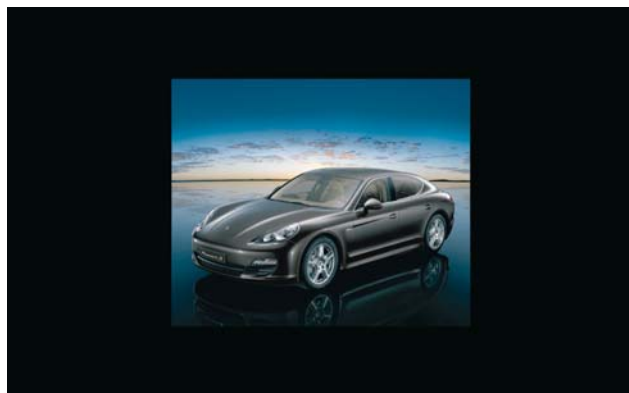


Рис. 1.16. Во весь экран с главным меню

Третий режим — **Full Screen Mode** (Во весь экран) — рис. 1.17.



Активный документ отображается на черном фоне, что рекомендуется при окончательном композиционном просмотре.

Рис. 1.17. Во весь экран

Способы изменения масштаба просмотра

Перемещение по изображению и быстрое изменение масштаба очень часто оказываются важными приемами работы. Наиболее часто при работе используется масштаб 100 и 200%, что означает, что вы видите только небольшую часть целого изображения на мониторе. По этой причине вам необходимо уметь быстро изменять масштаб изображения, чтобы увидеть, как ваша рабочая часть сочетается с целым изображением (рис. 1.18). Кроме того, вы должны сосредоточиться на выполнении дизайнерских задач, а не тратить время на выбор инструментов.



Примечание

Во всех случаях вы должны помнить, что на печати будет 100% вашего изображения.

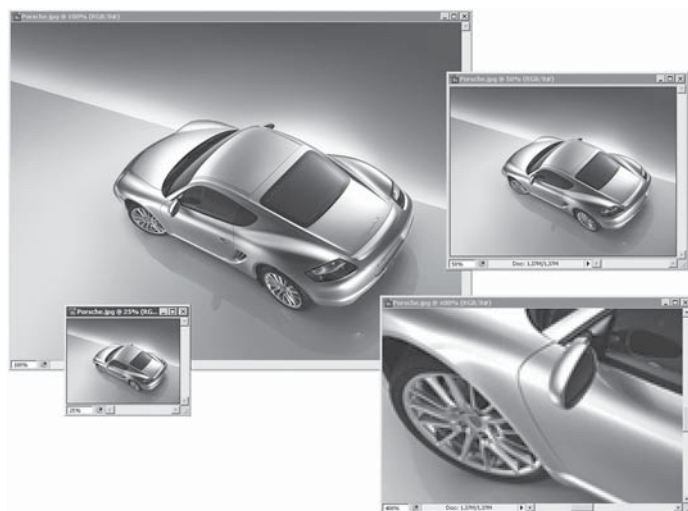


Рис. 1.18. Различные масштабы просмотра изображения: 25%; 50%; 100%; 400%

Работая с изображением, вы можете использовать следующие приемы.

- ➔ Увеличение масштаба (при любом активном инструменте!) — быстрые клавиши <Ctrl>+<+>.
- ➔ Уменьшение масштаба (при любом активном инструменте!) — быстрые клавиши <Ctrl>+<->.
- ➔ Увеличение определенной части изображения — одной рукой нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Пробел>, на экране появится лупа; другой рукой (с помощью мыши) обведите лупой в рамочку область, которую необходимо увеличить (рис. 1.19).

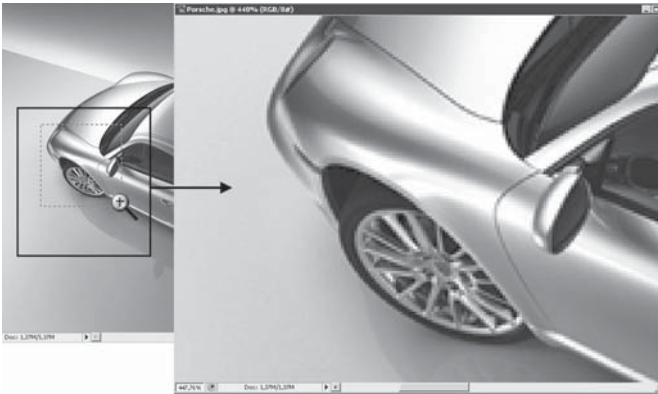





Рис. 1.19. Слева: так выделяется область. Справа: результат масштабирования

- ➔ Переход к масштабу 100%:
 - дважды щелкните на значке инструмента  **Zoom** (Масштаб) (№ 65 на рис. 1.11);
 - в главном меню выберите команду **View | Actual Pixels** (Просмотр | Реальный размер) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<1>.
- ➔ Увидеть изображение целиком:
 - дважды щелкните на значке инструмента  **Hand** (Рука) (№ 63 на рис. 1.11);
 - нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<0>;
 - в главном меню выберите команду **View | Fit on Screen** (Просмотр | Показать во весь экран).


Дополнительные средства изменения масштаба

Инструмент **Zoom**

Инструмент  **Zoom** (Масштаб) изображен на рис. 1.11 под № 65.

При выборе инструмента указатель мыши принимает вид .

При каждом щелчке масштаб увеличивается на фиксированное значение.

Если удерживать нажатой клавишу <Alt>, указатель примет вид  и масштаб будет уменьшаться.

Обведя в рамочку инструментом **Zoom** (Масштаб) часть изображения, вы увеличиваете заданную область (см. рис. 1.19).

Палитра Navigator

Палитра **Navigator** (Навигатор) сочетает в себе различные способы изменения масштаба, в том числе полосы прокрутки (рис. 1.20).



Рис. 1.20. Палитра Navigator

Для изменения масштаба используется поле ввода, или ползунок, или кнопки.

Как только масштаб будет так велик, что не все изображение будет помещаться на экране (увеличьте, к примеру, от 300%), внутри палитры появится красная рамка (часть изображения, отображаемая на экране), передвигая которую, вы перемещаетесь по изображению.

Быстрое перемещение по изображению

Если вы работаете в большом масштабе и размер изображения больше, чем может поместиться на экране монитора, у документа появляются полосы прокрутки.

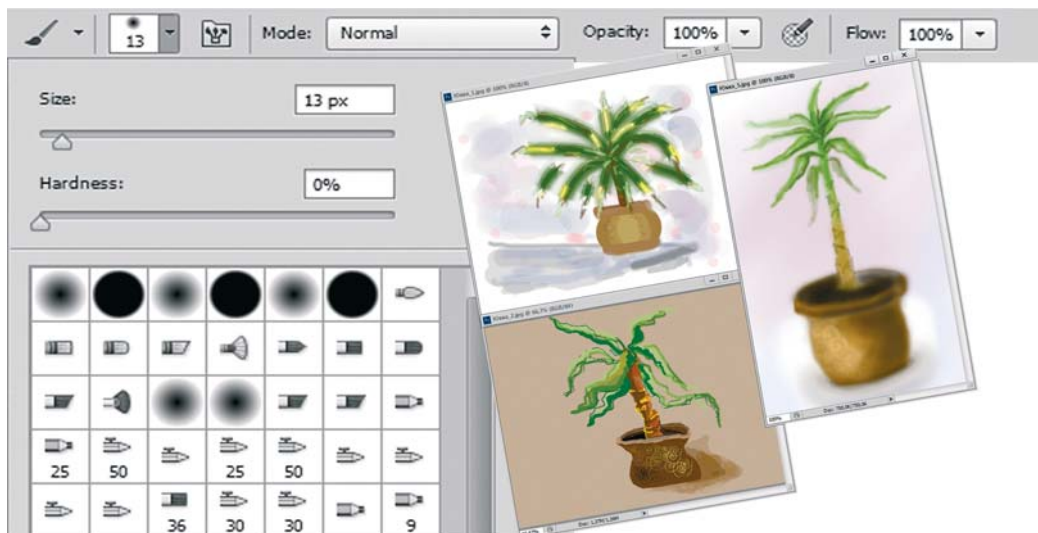
Для прокрутки используется инструмент  **Hand** (Рука) (№ 63 на рис. 1.11).

Его легко вызвать, удерживая нажатой клавишу <Пробел> при любом активном инструменте (за исключением инструмента **Type** (Текст) при вводе текста).

Если вам показалось, что здесь приведено слишком много способов перемещения по документу, не стоит беспокоиться: вы не должны сразу запомнить их все. Попробуйте удержать в памяти наиболее важные из них, особенно быстрые клавиши, и со временем вы будете работать, как настоящий профессионал, не замечая интерфейса.

Урок 2

Рисование



Adobe Photoshop располагает многочисленными средствами для рисования. Возможности их использования безграничны. В этом уроке на примере нескольких инструментов и алгоритмов вы познакомитесь лишь с небольшой частью из множества технических приемов.

Данный урок является базовым для курса «Рисование на компьютере при помощи планшета», проводящегося в стенах нашего факультета и пользующегося огромной популярностью у художников.

После прочтения каждого из разделов этой темы необходимо создать свое подобное изображение. Теоретическое изложение не живет без практической поддержки.

В электронном архиве к книге есть как заготовки для работы, так и уже готовые примеры, выполненные по материалам уроков студентами-дизайнерами и самими обыкновенными слушателями курсов, впервые открывшими для себя Photoshop.

В этом уроке вы научитесь:

- ➔ использовать различные инструменты рисования;
- ➔ выбирать цвета для рисования и заливки;
- ➔ устанавливать параметры для выбранного инструмента с помощью панели параметров инструмента;
- ➔ использовать быстрые клавиши для выполнения команд рисования и настроек параметров инструмента;
- ➔ отменять действия для исправления ошибок.

Обладая полученными знаниями, вы сможете нарисовать комнатное растение в горшочке (юкку). Также вы сможете ознакомиться с уже выполненными работами на данную тему.