



Adobe Photoshop CC

Мастер-класс Евгении Тучкевич

Евгения Тучкевич



Материалы
на www.bhv.ru

bhv®

Евгения Тучкевич

Adobe Photoshop CS

Мастер-класс Евгении Тучкевич

БХВ-Петербург
2015

УДК 004.4'273
ББК 32.973.26—018.2
Т92

Тучкевич Е. И.

Т92 Adobe Photoshop СС. Мастер-класс Евгении Тучкевич. — СПб.: БХВ-Петербург, 2015. — 496 с.: ил.

ISBN 978-5-9775-3327-0

В основу книги положена эффективная методика обучения дизайнеров, опробованная в учебных аудиториях Санкт-Петербургского политехнического университета. Последовательно в виде уроков рассмотрены основные инструменты, технологии и приемы обработки фотоизображений в программе Adobe Photoshop на примере версии СС. 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 Капальгина</i>
Редактор	<i>Анна Кузьмина</i>
Компьютерная верстка	<i>Людмила Гауль</i>
Корректор	<i>Наталья Першакова</i>
Дизайн обложки	<i>Марины Дамбиевой</i>

Подписано в печать 31.08.14.
Формат 70х100¹/₆. Печать офсетная. Усл. печ. л. 39,99.
Тираж 1500 экз. Заказ №
«БХВ-Петербург», 191036, Санкт-Петербург, Гончарная ул., 20.

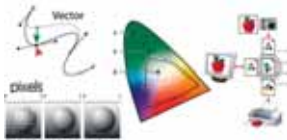
Отпечатано в соответствии с предоставленными материалами
в ЗАО «ИПК Парето-Принт», г. Тверь, www.pareto-print.ru

ОГЛАВЛЕНИЕ

Об авторе	14
Предисловие	15
Благодарности	15
Описание электронного архива	15
Слушатели о курсе Adobe Photoshop	16
Отзывы на книгу с сайта www.books.ru	18


Введение

Основы компьютерной графики 21

	Типы компьютерной графики	22
	Характеристики растрового изображения, или что нужно знать, создавая и сохраняя файл	23
	Пиксел	23
	Разрешение изображения	24
	Сглаживание (Anti-alias)	25
	Интерполяция (усреднение)	26
	Цветовые модели	28
	Модель RGB	28
	Модель CMYK	29
	Модель HSB	30
	Как выбрать цвет в Photoshop?	30
	Диалоговое окно Color Picker	30
	Палитра Color	32
	Палитра Swatches	32

Урок 1

Интерфейс. Инструменты 35

	Интерфейс	36
	Работа с быстрыми («горячими») клавишами	39
	Палитры	40
	Перестройка палитр	41
	Строение палитр	43
	Выбор и скрытие палитры	43
	Сохранение, восстановление расположения палитр	43
	Функциональные клавиши	45
	Панель инструментов	45
	Определение инструмента	45
	Выбор инструмента	45
	Режимы отображения	46
	Способы изменения масштаба просмотра	48
	Дополнительные средства изменения масштаба	50
	Инструмент Zoom	50
	Палитра Navigator	51
	Быстрое перемещение по изображению	51

Урок 2

Рисование 53



Основные инструменты рисования	54
Выбор основного и фонового цвета.....	54
Инструмент Brush.....	55
Параметр Brush	56
Отображение на экране инструментов рисования	56
Изменение размера и жесткости кисти	57
Режим наложения Mode	57
Непрозрачность Opacity	58
Режим Airbrush	58
Плотность Flow	58
Сохранение и восстановление параметров инструментов	59
Инструмент Pencil.....	59
Инструмент Eraser.....	60
Инструмент Paint Bucket.....	60
Команда Edit Fill	61
Отмена и возврат действий. Палитра History	62
Проект «Юкка»	64

Урок 3

Палитра Brush (Кисть)..... 67



Отображение палитры.....	68
Настройка параметров кисти.....	69
Шаг 1. Очистка установок кистей	69
Шаг 2. Настройка Brush Tip Shape	69
Шаг 3. Настройка Shape Dynamics	70
Шаг 4. Настройка Scattering	71
Шаг 5. Настройка Color Dynamics	72
Шаг 6. Сохранение кисти	73
Создание пользовательской кисти.....	74
Пример создания кисти из части изображения	76
Проект «Пейзаж»	76
Рисование при помощи графического планшета	79
Расширение возможностей рисования.....	83
Инструмент Mixer Brush в сочетании с кистями с Bristle Tips.....	84

Урок 4

Инструмент Gradient (Градиент)..... 87



Параметры инструмента Gradient	88
Использование Gradient Editor	89
Создание своего цветового перехода	89
Изменение цветовых составляющих градиента	90

Изменение непрозрачности градиента.....	92
Сохранение градиента	92
Пример создания градиента: стальная труба	92
Шаг 1. Цвета стальной трубы.....	93
Шаг 2. Задание непрозрачности.....	93
Шаг 3. Применение градиента.....	94
Радуга в раю.....	96
Радуга простая	96
Шаг 1. Цвета радуги.....	96
Шаг 2. Задание непрозрачности.....	97
Шаг 3. Применение градиента	99
Радуга сложная реалистичная	99
Выбор градиента типа Noise	100

Урок 5

Формы. Служебные наборы..... 101



Инструменты группы Shapes	102
Панель параметров инструментов.....	102
Построение форм.....	103
Быстрые клавиши, используемые при построении фигур	103
Инструмент Line. Рисование стрелок	104
Инструмент Custom Shape	105
Загрузка дополнительных наборов	106
Пиратская карта	108
Дополнительные наборы кистей.....	111
Загрузка наборов кистей.....	112
Сброс кистей.....	112
Набор кистей «Цветы».....	113
Набор кистей Tattoo.....	114
Набор кистей «Бумага».....	115
Дополнительные наборы градиентов	115

Урок 6

Работа со слоями..... 119



Общие сведения о слоях.....	120
Палитра Layers.....	120
Как показывать и прятать слои.....	121
Выделение слоев	122
Параметры слоя	123
Слой Background.....	123
Изменение последовательности слоев	123
Переименование, подсветка слоев.....	125
Создание нового слоя.....	125
Дублирование (копирование) слоя.....	126
Удаление слоя.....	126

Перенос слоев из одного файла в другой.....	127
Выделение нескольких слоев.....	129
Преимущества выделения слоев.....	130
Совместная трансформация.....	130
Выравнивание и распределение.....	130
Группировка слоев.....	130
Связывание слоев.....	133
Влияние слоев на размер файла.....	134
Команды сведения слоев.....	135
Команда Merge Layers.....	135
Команда Merge Down.....	136
Команда Merge Visible.....	136
Команда Flatten Image.....	136
Фильтрация слоев.....	137
Проект «Космос».....	137
Возможный алгоритм выполнения задания.....	137

Урок 7

Выделение 141



Что такое выделение?.....	142
Выделение, как ограничение действия инструментов и команд.....	142
Как снять выделение?.....	143
Клавиши-модификаторы при создании выделения.....	143
Проект «Выпуклые кнопки».....	145
Комбинирование выделения.....	149
Дополнительные возможности комбинирования.....	150
Общие свойства инструментов выделения.....	150
Кнопки режимов.....	150
Растушевка (Feather).....	151
Сглаживание (Anti-alias).....	152
Инструменты выделения.....	153
Инструмент Lasso.....	153
Практикум по выделению с помощью Lasso.....	153
Проверка точности выделения.....	155
Корректировка выделения.....	156
Инструмент Polygonal Lasso.....	159
Практикум по выделению с помощью Polygonal Lasso.....	160
Инструмент Magnetic Lasso.....	161
Инструмент Magic Wand.....	162
Практикум по выделению с помощью Magic Wand.....	162
Параметр Cotiguous.....	163
Инструмент Quick Selection.....	164
Параметр Auto-Enhance.....	164
Команда Refine Edges. Улучшение качества границ выделения.....	165

Использование растушевки в художественном оформлении фотографий	169
Проект Home	170

Урок 8

Каналы. Быстрая маска 173



Цветовые каналы	174
Цветовые каналы изображения RGB	174
Пример 1. Новый документ RGB	174
Пример 2. Готовое изображение RGB	176
Цветовые каналы изображения CMYK	178
Альфа-каналы: сохранение выделения	179
Растушеванное выделение в альфа-канале	180
Исправление выделения в канале	182
Режим Quick Mask	186
Редактирование выделения в режиме Quick Mask	187
Примеры целесообразности выбора режима Quick Mask при выделении объектов	189
Пример 1. Многочисленные мелкие круглые бриллианты	189
Пример 2. Выделение ворсистого объекта — кот	192
Комбинирование каналов при выделении	194

Урок 9

Трансформация. «Умные» объекты. Марионеточная деформация 195



Виды трансформации	196
Трансформация пикселей слоя	196
Команда Edit Transform	196
Команда Edit Free Transform	197
Создание иллюзии объема при помощи трансформации	198
Применение искажения	200
Точная трансформация	204
Проект «Samba»	204
Smart Objects («Умные» объекты)	206
Подарки от Adobe:	
работа с векторными объектами	207
Использование Smart Objects в сложной трансформации	210
Трансформация выделения	212
Марионеточная деформация Puppet Warp	212
Масштабирование с учетом содержимого Content-Aware Scale	216
Реклама с использованием марионеточной деформации Puppet Warp	220

Урок 10

Размер изображения.

Инструмент Crop (Рамка).....221



Изменение размера печатного оттиска.....	222
Изменение растровых параметров.....	224
Возможности инструмента Crop	225
Параметры инструмента Crop	225
Разворот после сканирования нескольких фотографий	227
Обрез фотографии по заданному размеру	230
Исправление перспективного искажения. Инструмент Perspective Crop	232
Увеличение поля вокруг изображения.....	234

Урок 11

Работа с текстом237



Особенности текстового слоя.....	238
Ввод текста.....	238
Завершение ввода текста.....	239
Режим форматирования.....	239
Параметры текста.....	240
Деформация текста Warp Text	241
Трансформация текстового слоя.....	242
Текстовые палитры	242
Ложные стили	243
Стили текста	243

Урок 12

Режимы наложения 245



Определение. Классификация.....	246
Применение режимов наложения в слоях.....	249
Режим Normal.....	249
Режим Multiply	249
Реалистичные татуировки	249
Режим Screen для коллажей	250
Режимы Hue и Color для колоризации изображений	251
Различные варианты создания коллажа	251
Элементы графики в коллажах.....	254
Колоризация при помощи инструментов рисования	256
Раскрашивание черно-белой фотографии.....	256
Проект «Твердой поступью в светлое будущее»	258

Урок 13**Слоевые эффекты.....259**

Что такое слоевые эффекты?	260
Диалоговое окно Layer Style.....	261
Эффект Bevel and Emboss.....	262
Эффект Stroke.....	263
Эффект Inner Shadow.....	263
Эффект Inner Glow.....	264
Эффект Satin.....	265
Эффекты группы Overlay.....	266
Эффект Outer Glow.....	267
Эффект Drop Shadow.....	268
Создание и сохранение своего стиля	269
Изменение стиля	270
Создание сложного стиля капли	272
Анатомия слоевого эффекта	272
Настоящие капли воды.....	274
Примеры использования слоевых эффектов.....	275
Проект «Мой детский сад», или детская надпись	275
Использование стилей в рекламе	276
Примеры библиотек стилей.....	280

Урок 14**Слой-маска.....281**

Работа со слой-маской.....	282
Создание слой-маски.....	282
Точность отображения в слой-маске	285
Скрытие/отображение слой-маски.....	287
Удаление, применение слой-маски	288
Применение различных типов градиентов в слой-маске	288
Рекламный коллаж для фирмы O'Neil	292
Коллаж «Make your business».....	294
Как сделать объект прозрачным?	295
Работа со слой-маской и ручным выделением.....	295
Использование слой-маски и каналов выделения.....	297
Создание маски с использованием выделения.....	297
Операция Clipping Mask.....	299
Создание маски отсечения с растровым слоем.....	299
Маскирование текстом	301
Автовыравнивание слоев.....	301

Урок 15

Фильтры 303



Обзор фильтров	304
Что следует знать о фильтрах?	304
Группы фильтров Photoshop	306
Демонстрация действия художественных фильтров	306
Применение художественных фильтров	307
Работа с «умным» фильтром	308
Создание эффектной рамки	310
Машина в движении	312
Эффект фокусировки на объект	314
Применение фильтров в создании коллажей	317
Позиционирование фильтра Lens Flare	318
Фильтры с собственным интерфейсом	320
Фильтр Liguify	320
Создание шаржей фильтром Liguify	320
Коррекция фигуры фильтром Liguify	322
Фильтр Vanishing Point	323
Ретушь объектов, уходящих в перспективу	323
Галерея фильтров группы Blur	326
Фильтр Iris Blur	327
Фильтр Tilt-Shift	327
Фильтр Oil Paint	328

Урок 16

Работа с векторными объектами 329



Контуры	330
Использование инструмента Pen	330
Создание прямых контуров	330
Заливка и обводка контуров	332
Создание кривых	335
Основные элементы кривых	335
Типы опорных точек	337
Редактирование кривых	337
Инструменты для работы с кривыми	337
Создание угловых точек в процессе построения кривых	340
Как нарисовать цветочек?	341
Как нарисовать сердце за две опорные точки?	341
Рисование контура вокруг фигуры	342
Загрузка выделения из контура	343
Преобразование выделения в контур	345
Создание обтравочного контура	346
Проект «Фонды Эрмитажа»	346
Проект «Кафе»	348
Возможности слой-формы	351
Режим Shape	351

Настройка растрового содержимого слоя.....	353
Работа с векторной формой слоя.....	353
Рисование инструментом Custom Shape. Смайлик	357
Создание формы	357
Задание формы в набор	358
Сохранение как отдельного файла	358
Создание логотипа для кафе.....	359
Домашнее задание «Паровоз»	360
Применение слой-формы в создании коллажей	360
Использование векторных масок	361

Урок 17

Тоновая и цветовая коррекция.....365



Тоновый диапазон изображения.....	366
Типы изображений	366
Команды коррекции	368
Палитра Adjustments.....	368
Средства тоновой коррекции	370
Команда Brightness/Contrast	370
Команда Levels	371
Настройка тонового диапазона изображения	
ползунками окна Levels.....	371
Установка черной и белой точек вручную.....	373
Алгоритмы коррекции.....	375
Самостоятельное задание: Brightness/Contrast	
или Levels?	381
Команда Curves.....	381
Команда Shadow/Highlight.....	383
Средства цветовой коррекции	384
Перекрашивание изображений	384
Команда Hue/Saturation	384
Команда Replace Color	386
Команда Gradient Map	387
Удаление цветового отлива	388
Команда Color Balance	388
Команда Selective Color.....	389
Команда Photo Filter	391
Улучшение насыщенности изображения	
с помощью команды Vibrance	392
Подготовка черно-белых изображений.....	392
Перевод в Grayscale	392
Команда Desaturate.....	393
Команда Channel Mixer.....	393
Команда Black and White.....	395
Корректирующие слои	396
Свойства корректирующих слоев.....	396
Создание и действие корректирующего слоя	396

Ограничение действия корректирующего слоя в многослойном документе.....	398
Создание коррекции по выделенной области.....	399
Колоризация в рекламе.....	401
Использование корректирующего слоя Levels.....	402
Когда дефект работает на нас.....	402
Разные способы осветления (затемнения).....	404
Слишком светлая фотография.....	404
Слишком темная фотография.....	404
Исключение «паразитных» пикселей.....	406
Как сделать краски жизни ярче.....	408

Урок 18

Ретуширование и восстановление

фотографий 409



Основные приемы ретуширования.....	410
Метод «заплатки»	410
Метод «заплатки» в слоях.....	410
Метод «заплатки» без копирования в слоях.....	412
Инструменты ретуши.....	414
Восстановление областей инструментом	
Clone Stamp.....	414
Инструмент Spot Healing Brush.....	416
Инструмент Healing Brush.....	418
Инструмент Patch.....	420
Алгоритм Content-Aware.....	421
Использование алгоритма Content-Aware в команде Fill.....	422
Работа с палитрой History.....	426
Использование инструмента History Brush.....	428

Урок 19

Текстуры..... 429



Что такое текстура?.....	430
Текстуры в виде логотипа.....	430
Текстура Longines	430
Задание текстуры.....	430
Применение текстуры.....	431
Текстура с логотипом, расположенным в шахматном порядке	432
Создание рельефного логотипа	434
Текстура из фотоизображения.....	435
Библиотеки текстур.....	438
Оберточная бумага. Алгоритм единичной плитки.....	438
Создание текстуры	438
Сохранение образа	444

Урок 20**Тени и свечение 445**

Медведь на пляже (тень по форме объекта)	446
Создание тени из слоевого эффекта	449
Текстовые тени и свечения	452

Урок 21**Создание коллажей..... 453**

Принцип создания коллажа.....	454
Реклама часов Breguet.....	459
Варианты коллажей.....	459
Зачетная работа — реклама часов.....	460

Урок 22**Основы гламурной ретуши..... 461**

Гламурная ретушь.....	462
Этап 1. Обработка кожи.....	462
Удаление дефектов.....	462
Гладкость кожи.....	463
Добавление шумов для создания фактуры кожи.....	464
Этап 2. Повышение контраста лица.....	465
Этап 3. Создание образов.....	466
Имидж 1. Платиновая блондинка.....	466
Имидж 2. «Огненная».....	470
Использование палитры Layer Comps для представления дизайн-решений.....	472

Урок 23**Профессиональная ретушь..... 475**

Ретушь по методу частотного разложения.....	476
Этап 1. Изменение черт лица.....	476
Этап 2. Обработка кожи.....	477
Удаление дефектов.....	477
Гладкость кожи.....	478
Этап 3. Создание образов.....	483
Имидж 1. Платиновая блондинка.....	483
Имидж 2. «Медная».....	484

Предметный указатель..... 489

Об авторе

Тучкевич Евгения Ивановна, сертифицированный специалист-инструктор (Adobe Certified Instructor) по продуктам Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, имеющая большой преподавательский стаж, аспирант кафедры педагогики по специализации «Методика обучения компьютерному дизайну», автор курсов по продуктам «Adobe corporation», руководитель специальности «Дизайн» в Высшей инженерной школе СПбГПУ.

Евгения — профессионал в области дизайна и рекламы, имеющая опыт рекламной работы со многими компаниями и журналами, автор курса «Advertising promotions: development & implementation».

Данная книга основана на методике преподавания курса Adobe Photoshop в Высшей инженерной школе (факультет переподготовки специалистов) Политехнического университета, а также на программе подготовки дизайнеров по данному продукту.

*Посвящается
Владимиру Максимовичу Тучкевичу,
великому ученому, академику
и замечательному дедушке*

ПРЕДИСЛОВИЕ

Благодарности

Спасибо моим коллегам и большим друзьям, замечания и экспертная оценка которых помогли мне в создании этой книги: Тучкевичу Владимиру (Adobe Certified Expert), Снежане Таганашкиной (Adobe Certified Instructor), Игорю Шишигину.

Спасибо моим коллегам и руководству в лице проректора А. В. Речинского за поддержку, оказываемую в проведении и развитии курсов.

Большое спасибо всем художникам и фотографам, которые предоставили свои работы для уроков.

Спасибо моим талантливым студентам, которые выполняли бесконечные домашние задания по темам курса и, тем самым, вместе со своим профессиональным ростом, внесли огромный вклад в создание примеров для этой книги.

Спасибо моей любимой семье за понимание и поддержку. Вы постоянно твердили, что я занимаюсь важным делом, и именно ваша вера в мои силы делает вас еще дороже мне.

Описание электронного архива

По ссылке <ftp://ftp.bhv.ru/9785977533270.zip> можно скачать электронный архив с исходными файлами изображений, а также некоторые работы, которые должны получиться в результате обработки исходных изображений. Эта ссылка доступна также со страницы книги на сайте www.bhv.ru.

После распаковки архива вы получите доступ к рабочим материалам, распределенным по папкам. Каждая папка соответствует конкретному уроку книги.

Слушатели о курсе Adobe Photoshop

Спасибо большое! — другие слова, думая о курсе, не приходят.

Эльбаум М. С.

Информативный и полезный курс для начинающих и опытных пользователей программы. Интересные практические работы позволяют закрепить навыки с программой. Очень квалифицированный и опытный преподаватель. Акцентирует внимание на полезных моментах интерфейса и инструментов программы. Очень понятно объясняет материал и держит слушателей в постоянном внимании. Стиль обучения — просто о сложном!

Яковлев Дмитрий Николаевич

Класс! Супер!

Лемешев Константин Стефанович

Потрясающе. Мозговая атака. Очень профессиональный преподаватель, правильный подход, интересный человек.

Яковлева Анастасия

Курс очень понравился. Мне кажется, что это самый лучший курс в Питере. Спасибо огромное Евгении Ивановне за ее терпение и понимание. Она — большой профессионал в Photoshop. Теперь это один из моих любимых преподавателей.

Аникина Наталья

Последовательный, логичный курс с множеством примеров. Спасибо за книгу с диском, за то, что в ней есть. Преподаватель объясняет доходчиво. Очень интересный и профессиональный человек.

Елизарова Людмила

Полезный, познавательный курс, сопровождаемый интересными учебными материалами. Практические занятия и лекции соединены вместе, что позволяет лучше усваивать материал. Спасибо большое. Замечательный преподаватель, интересная подача материала.

Коркин Сергей

Мощный курс — ни отнять — ни прибавить. Прекрасный преподаватель. Всем рекомендую именно ее.

Михнова Юлия

Курс очень понравился! Отличный преподаватель. Очень доступно изложен материал, а главное — профессионально. Много практических интересных заданий, закрепляющих навыки. Видно, что преподаватель занимается любимым делом!

Федина Ольга

Пройдя курс, я получила достаточно знаний и навыков для реализации своих идей в части создания иллюстраций, коллажей и обработки фотоизображений. Курс рекомендую как начинающим дизайнерам, фотографам, так и любителям фотоискусства. Нашей группе очень повезло, т. к. занятия вела Тучкевич Евгения. Весь материал был изложен грамотно, подробно и понятно.

Ядрышникова Елена Вячеславовна

Курс прекрасно построен. Каждая новая функция или инструмент закрепляются практической работой, что сразу же дает понимание о сути пройденного материала. Объясняются именно принципы работы программы, что позволяет позже легко самостоятельно сориентироваться в том, как сделать то, что нужно. Преподаватель заинтересовывает программой, чтобы все получилось.

Фортес А. С.

Насыщенный, грамотный курс. Много практики. Все подробно, досконально описано и разъяснено. Евгения Ивановна гениальна! Информацию подает доступно, не оставляя пробелов.

Кирилина Екатерина

Отличный стиль преподавания. Много интересных и неожиданных вещей вы узнаете. Спасибо! Если б в школе у меня были такие преподаватели, я бы была отличницей!

Просьянюк Виктория Владимировна

Очень интересный и познавательный курс. Оказалось все так легко и понятно! Все вышесказанное — только благодаря автору, Тучкевич Евгении. Высший балл за умение объяснять.

Егорова Галина

Компания ЗАО «Петро» в лице директора отдела Информационных технологий Сергея Лаврикова хотела бы выразить свою благодарность преподавателю Евгении Тучкевич за проведение компьютерного курса по работе с Adobe Photoshop. Прошедшие обучение сотрудники отметили, что большой практический опыт Евгении позволил ей сделать акцент на те возможности пакета, которые наиболее часто применяются на практике. Также хотелось отметить прекрасные компьютерные материалы, на основе которых построен курс. Надеемся на дальнейшее сотрудничество.

Компания ЗАО «Петро»

Курс дает базовый пакет знаний, основу для дальнейшего продолжения обучения в этой области. Преподавание на высоком уровне в благоприятном, «рабочем» режиме. Приятно работать с профессионалами!

Хамидуллина Лариса Исмаиловна

Курс интересно построен, полезные практические работы, увлекательные задания, подходящие темы для изучения материала. Преподаватель использует примеры из личной практики, изложение доходчивое и интересное.

Кинева Ирина Львовна

Очень интересный и понятный курс для освоения программы. Много практических заданий, максимально приближенных к жизни. Преподаватель замечательный, с чувством юмора, умеющий объяснить любой материал «на пальцах». Спасибо огромное!

Протопопова Татьяна Владимировна

Радует четкая ориентация на практическое применение полученных знаний и умений. Прекрасные примеры, подробные алгоритмы.

Калинин Олег

Курс просто супер! Обязательно посоветую всем моим друзьям поскорее пройти его. Понятное и интересное объяснение с морем примеров из жизни.

Сурков Дмитрий

Отзывы на книгу с сайта www.books.ru¹

Лучшая Разии

Я не считаю себя новичком в фотошопе, правда, я учился методом тыка и уроков в инете + закончил курсы по фотошопу и все-таки решил купить книгу, чтобы уж до конца узнать все мелочи и систематизировать имеющиеся знания. С выбором книги я не ошибся. Такую великолепную компьютерную книгу я не читал никогда! Неформальный язык, хорошая подача материала без голых алгоритмов — сделайте это и это и получите это. Если будет книга этого автора для продвинутых пользователей, я обязательно куплю! Реальные примеры реальных дизайнерских работ. Я узнал много чего нового.

Аффтар жжжет:) Arlit

Превосходная книга! «Руководство...» от Adobe отдыхает. Всем рекомендую прочитать. Спасибо автору. Пишите еще. Жду про CS3.

Без темы Саша

Супер-книга! Впервые встречаю такое понятное изложение для быстрого старта. Всем рекомендую.

Отзыв Саныч

Действительно самоучитель. Чувствуется педагогический опыт автора и превосходное владение вопросом. Отличный набор примеров на диске. Много раз пытался «самоучиться» — безрезультатно. С этой книгой сможет учиться даже самый юный пользователь, например — как я.

Отзыв Александр

Книга действительно того стоит, чтобы ее купить. Печально, что много книг представляет из себя просто перевод на русский язык англоязычного Help. Или в книге последовательно и бездумно описываются пункты меню программного продукта.

Эта книга **КАРДИНАЛЬНО** отличается от подобных «подделок» под книгу.

1. Автор действительно профессиональный преподаватель. Материал грамотно изложен, методически. Книга построена на описании технологий, а не на объяснении, что делает эта «кнопка» в меню.

2. Автор не является «голым» теоретиком. Виден большой опыт практической работы. В итоге получилось методически грамотное изложение материала, основанное на большом опыте практической работы и преподавательской деятельности. Не знаю, насколько мое мнение соответствует действительности, но после прочтения книги у меня сложилось именно такое мнение. Хочется выразить автору благодарность и пожелать дальнейших успехов.

¹ В данных отзывах сохранена стилистика читательских сообщений, но исправлены орфографические и пунктуационные ошибки.

Отзыв Pirojkova

Всегда мечтала научиться Photoshop! Купила книгу и сижу уже неделю, изучая возможности программы. Как понятно изложен материал! Спасибо автору! Настоящие дизайнерские примеры, а не абстрактные формулы и алгоритмы, выданные из Интернета.

настольная книга svetloe@inbox.ru

Обычно самоучители и всякие «секреты мастерства» по Photoshop содержат либо переведенный Help, либо свалку уроков, которых в Интернете итак «море-океан». Мне, как дизайнеру, приходится читать много книг и материалов. Но в большинстве из них я не нахожу подходящих примеров для подтверждения теории. Эта же книга приятно удивила, написана последовательно, читается легко и с каждым уроком Photoshop для тебя становится все полезнее и полезнее. А предоставленный диск помогает самому все попробовать и !главное! — почувствовать. Спасибо автору.

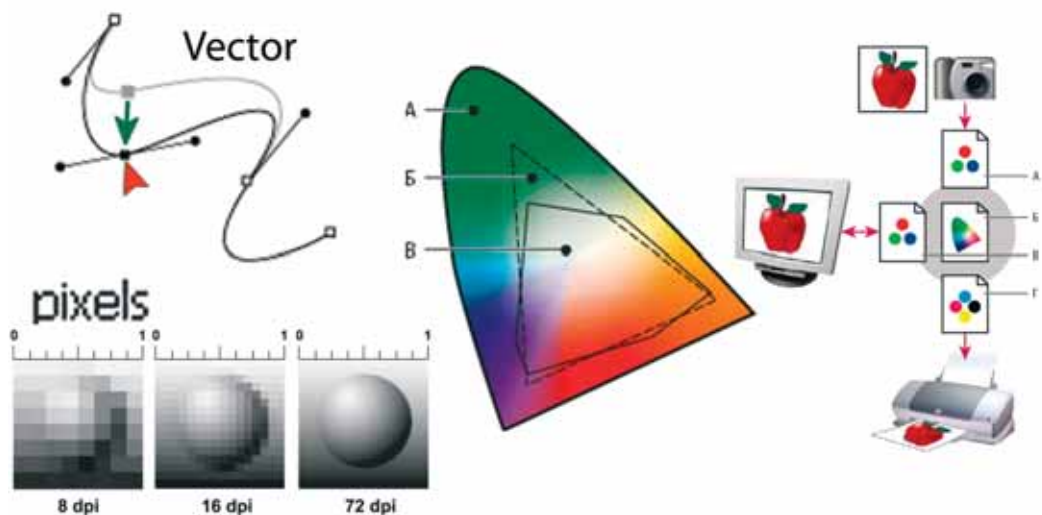
Книга для тех, кто не только хочет изучить Photoshop, но и намерен создавать в нем что-либо полезное для общества. Создавать и продавать! Я купила две, домой и на работу. Лучше быть при оружии, когда муза творчества вдруг нагрянет))

без темы smary78@mail.ru

Супер-пупер. Книга написана действующим дизайнером и преподавателем. Рекомендую всем, кто хочет быть с Photoshop на «ты».

ВВЕДЕНИЕ

Основы компьютерной графики



Это часть курса компьютерной графики, который я читаю в первом семестре дизайнерам, предшествующая изучению основных графических программ. Большинство из нас добилось определенного профессионального уровня работы с Photoshop, Illustrator, InDesign и другими приложениями путем так называемой самонастройки, когда недостаточно ясно, как же сохранить результат, предыдущего опыта нет, но каким-то образом находится ответ.

Из этой книги вы узнаете, зачем и для чего существуют разные цветовые модели, как создавать и сохранять цвет, почему на мониторе краски ярче, чем на бумаге после печати. Также вы увидите, чем растровая графика принципиально отличается от векторной, и почему использование различного качества изображений так принципиально для печати.

Предположим, что у вас нет времени для самостоятельного освоения программ методом проб и ошибок — тогда данный материал для вас. В нем делается попытка дать ответы на вопросы, которые могут возникнуть при сохранении изумительного результата вашей выполненной работы!

Типы компьютерной графики

Различают два основных типа компьютерной графики — растровую и векторную. Знания об их природе, различии, взаимодействии являются основой профессиональной работы.

В *растровой графике* изображение состоит из мельчайших точек — *пикселей* (pixel, px). Любое растровое изображение имеет фиксированное количество пикселей. Если вы увеличите фотографию, то увидите эти самые пиксели — разноцветные квадраты, зазубренные края деталей (рис. В1). При этом то, что изображено на фотографии, будет понять сложно. Качество на печати растровых изображений зависит от *разрешения*. При масштабировании, в силу своей пиксельной природы, растровые изображения всегда теряют в качестве. Примером растрового изображения может служить любая фотография, отсканированная или полученная путем цифровой съемки.

Adobe Photoshop — лучшая программа для обработки растровых изображений.

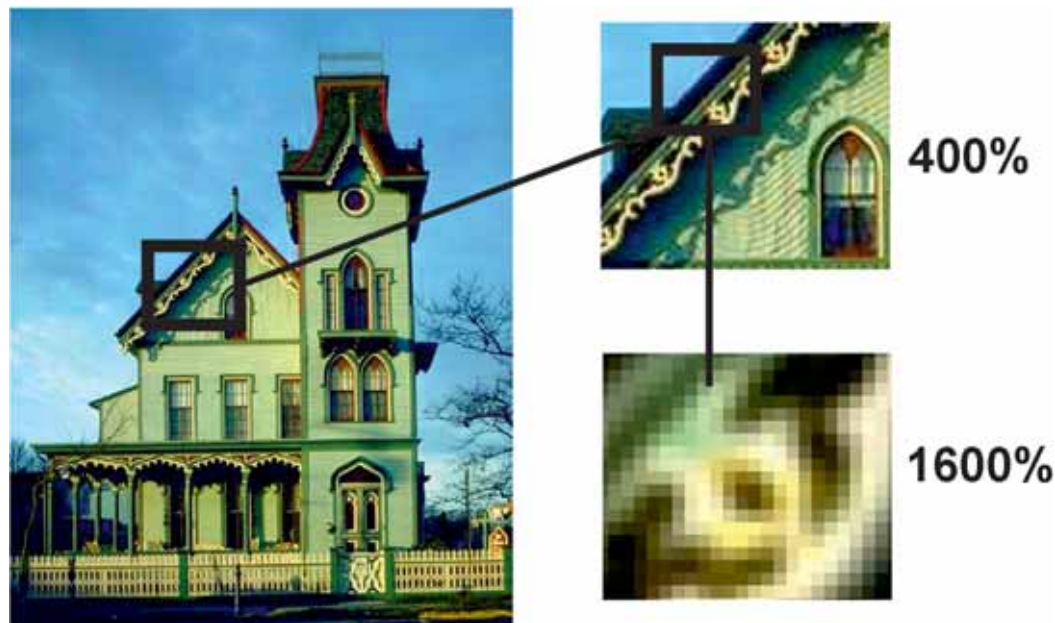


Рис. В1. Пример растрового изображения при различных масштабах

В *векторной графике* качество изображения не зависит от разрешения. Векторные объекты описываются математическими уравнениями, поэтому при масштабировании они не теряют в качестве (рис. В2). Но уравнения сами по себе ничего не значат, если нельзя увидеть их результат. Векторные объекты растрируются на устройствах вывода, таких как монитор или принтер.

Как результат, векторная графика применяется для больших, четких форм, например текст, логотипы, плоские рисунки.

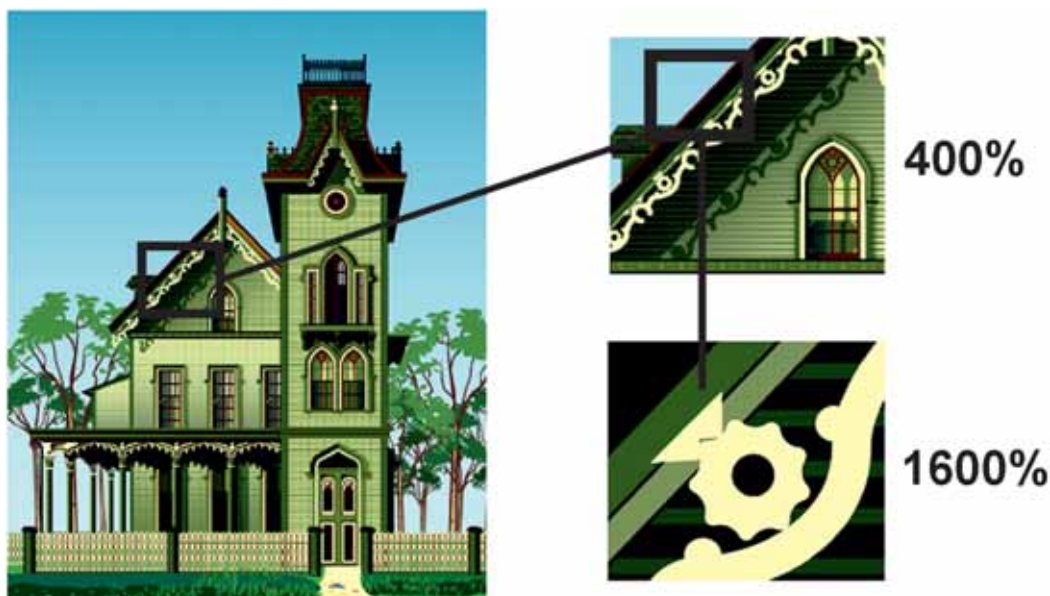


Рис. В2. Пример векторного изображения при различных масштабах

Adobe Illustrator — программа того же разработчика для обработки и построения векторных изображений. Объем векторного файла зависит от количества объектов, входящих в его состав.

Характеристики растрового изображения, или что нужно знать, создавая и сохраняя файл

Основными характеристиками растрового изображения являются высота и ширина, задаваемые в момент его создания, которые можно изменить в процессе работы. В зависимости от дальнейшего использования выбирают различные единицы измерения: если вы хотите использовать его в полиграфии (печатный оттиск на бумаге, фотография в рамочке) — сантиметры (см); если для Web-графики — пиксели (px). Существует также величина, определяющая качество на печати растрового изображения — *разрешение*.

Пиксел

Пиксел (сокращение от picture element, элемент картинки) — наименьший неделимый компонент растрового изображения, с которым осуществляется работа. Он имеет две характеристики: положение и цвет.

Разрешение изображения

Разрешение изображения — это количество пикселей (точек) на единицу длины. Обычно его измеряют в точках на дюйм (dots per inch, dpi) или в пикселах на дюйм (pixel per inch, ppi).



Примечание

Дюйм равен 2,54 см.

Таким образом, чем больше разрешение, тем меньше размер пиксела. Чем больше разрешение, тем больше пикселей приходится на дюйм. Чем больше разрешение, тем лучше качество изображения (рис. В3).

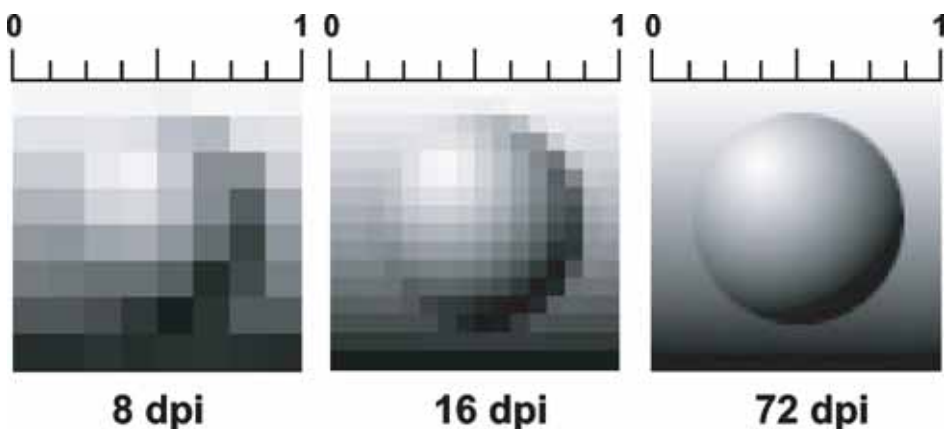


Рис. В3. Различные значения разрешения влияют на качество изображения

Разрешение подбирается для каждого изображения индивидуально и зависит от того, где оно будет использовано. Например, если вы планируете использовать фото в Интернете, то разрешение должно быть 72 ppi. Такой выбор диктует монитор, с которого и будет транслироваться ваше изображение. Основным критерием для Интернета является скорость загрузки изображений, а не их изумительное качество, поэтому выбираются соответствующие форматы сохранения файлов, где качество стоит далеко не на первом месте.

Если вы захотите напечатать вашу любимую фотографию на бумаге и вставить ее в рамочку, то разрешение должно быть 300 ppi. Кстати, это основное требование для фото типографий, печатающих журналы, каталоги и малоформатную продукцию (буклеты, флаеры, рекламные листовки).

Самое опасное, что на мониторе (его разрешение 72 ppi) не видно будущее плохое качество при печати фото с разрешением 72 ppi. Если же вы откроете на компьютере фотографию с разрешением 300 ppi, то ясно, что в одну собственную точку три точки изображения монитор поместить не сможет. Следовательно, он будет отображать каж-

дую точку изображения в одной своей. И, как результат, картинка на мониторе будет в четыре раза больше, чем на самом деле.

В журнале фотографии с разрешением 72 ppi будут нечеткими, размытыми. Когда мне принесли фотографию для обложки коммерческого журнала с разрешением 72 ppi (при том же размере печатного оттиска, что будет при печати), невозможно объяснить проблему владельцам журнала, «ведь на мониторе хорошо видно, все дизайнеры выдумывают!».

Недавно моя дипломница делала каталог по Тунису с рекламой дорогих отелей. Тунисцам было не объяснить, что невозможно использовать фото отелей с сайта компании. Они недоумевали: ведь на мониторе все ОК, почему бы не взять эти фото (в формате JPEG!) для каталога? Пришлось ехать на место и проводить съемку.

Сглаживание (anti-alias)

Кривые и диагональные линии изображения трудно передать на мониторе, т. к. монитор может отображать только прямоугольные элементы. Для сохранения плавного вида краев существует механизм *сглаживания* (anti-alias). Для различных инструментов и команд в программе имеется опция **Anti-alias**, которая по умолчанию включена.

Сглаживание (anti-alias) — механизм помещения пикселей различной степени прозрачности вдоль краев («проблемных областей») кривых и диагональных линий.

На рис. В4 показаны две диагональные линии. У левой сглаживание включено — на краях видны пиксели разной прозрачности, которые «заполняют» пространство между резкими краями. Справа показана ступенчатая линия с резкими, зазубренными краями (опция **Anti-alias** была выключена).

На рис. В5 представлено увеличенное изображение круглой формы со сглаживанием и без него. Когда вы выбираете инструмент **Pencil** (Карандаш), параметр **Brush** (Кисть) у него — жесткая кисть, без сглаживания. Если вы создаете выделение, и опция **Anti-alias** включена, это приведет к сглаженным формам будущего объекта.



Рис. В4. Сглаживание диагональной линии



Рис. В5. Сглаживание круглой формы

Вы спросите: «Как Photoshop узнает, куда помещать различные сглаженные пиксели?» Ответ: «Путем усреднения оттенков области изображения и получения нужно-

го оттенка пиксела для закрашивания края кривой или диагональной линии. Сильно увеличьте диагональную линию, края которой сглажены. Вы увидите, что по мере удаления от линии в пикселах по ее краю постепенно уменьшается содержание цвета линии и усиливается интенсивность цвета фона изображения». Так работает данный механизм.

Таким образом, сглаживание заключается в образовании плавного перехода между внутренней областью и ее фоном в случае непрямолинейных объектов.

Интерполяция (усреднение)

Предположим, у вас есть красивая фотография, которая имеет некие размеры в пикселах. Вам хочется ее увеличить в три раза по высоте и ширине. Возникает резонный вопрос: откуда Photoshop возьмет недостающие пиксели? И самое главное, в какой цвет он их окрасит?

Существуют семь методов *интерполяции* (interpolation method), посредством которых Photoshop может «додумать», как новые пиксели должны быть вставлены в изображение.

В установках программы используются шесть методов, по умолчанию выбрана Bicubic Automatic (бикубическая автоматическая) интерполяция. Для изменения настроек выберите команду: **Edit | Preferences | General** (Редактирование | Установки | Основные) и раскройте список **Image Interpolation** (Интерполяция изображения) (рис. В6).

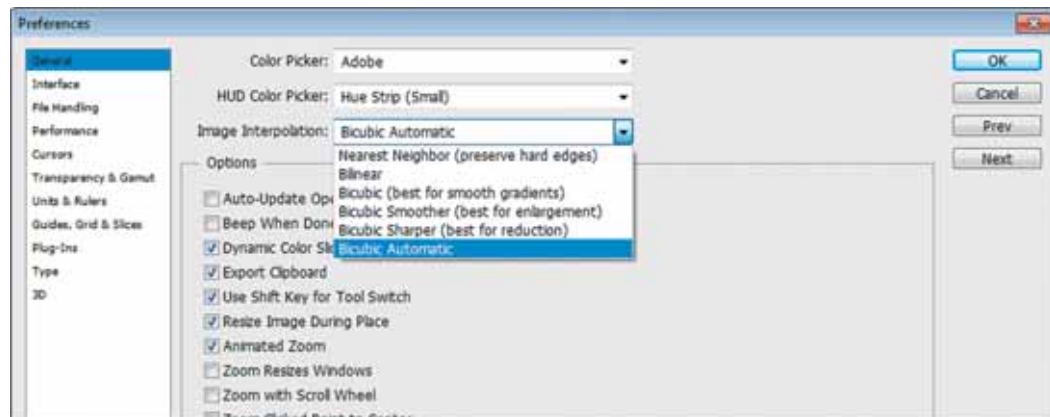


Рис. В6. Установка интерполяции

Данный метод используется при масштабировании изображения и при выполнении команды **Image | Image Size** (Изображение | Размер изображения) (рис. В7), а также при включении опции **Resample Image** (Интерполяция).

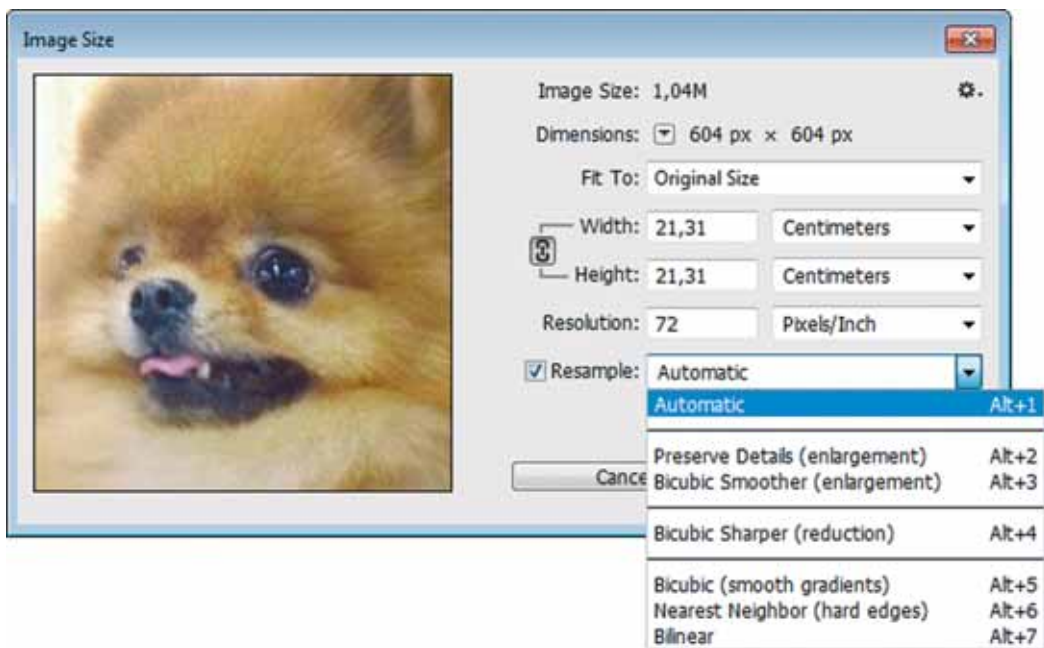


Рис. В7. Окно Image Size

Параметры пересчета таковы.

- ➔ **Automatic** (Автоматически) — приложение Photoshop выбирает метод пересчета на основе типа документа и увеличения либо уменьшения его масштаба.
- ➔ **Preserve Details (enlargement)** (Сохранить детали (с увеличением)) — если выбран этот метод, становится доступным ползунок снижения шума для сглаживания шума при масштабировании изображения. Этот метод позволяет сохранить детали.
- ➔ **Bicubic Smoother (enlargement)** (Бикубическая (с увеличением)) — для увеличения изображений на основе бикубической интерполяции, разработанный специально для получения более гладких результатов.
- ➔ **Bicubic Sharper (reduction)** (Бикубическая (с уменьшением)) — метод для уменьшения размера изображения. Метод поддерживает пересчет деталей изображения.
- ➔ **Bicubic (smooth gradients)** (Бикубическая (более плавные градиенты)) — более медленный, но и более точный метод, основанный на анализе значений цвета окружающих пикселей. За счет использования более сложных вычислений бикубическая интерполяция дает более плавные цветовые переходы, чем интерполяция по соседним пикселям или билинейная интерполяция.
- ➔ **Nearest Neighbor (hard edges)** (По соседним пикселям (четкие края)) — быстрый, но менее точный метод, который повторяет пиксели изображения. Этот метод сохраняет четкие края и позволяет создать файл уменьшенного размера в иллюстрациях,

содержащих несглаженные края. Однако метод может создать зубчатые края, которые станут заметными при искажении, масштабировании изображения или проведении множества операций с выделением.

- ➔ **Bilinear** (Билинейная) — добавляет новые пикселы, рассчитывая среднее значение цвета окружающих пикселов, дает результат среднего качества.

ЦВЕТОВЫЕ МОДЕЛИ

Изображение, которое вы подготовили с помощью Photoshop, можно распечатать на принтере или посмотреть на другом компьютере (либо на экране телевизора с помощью DVD-проигрывателя). Но начинающие дизайнеры часто бывают разочарованы, когда на бумаге «результат их бессонных ночей» выглядит совсем не так, как на экране монитора. Цвета оказываются искаженными: голубое небо приобретает лиловый оттенок, а лицо человека — неестественный малиновый загар. В чем же дело? Основной причиной искажения экранных цветов при печати являются диаметрально противоположные способы генерации цвета монитором и принтером.

Модель RGB

Прежде всего, необходимо осознать, что воспринимаемый нами цвет является результатом работы мозга. Ощущение цвета создается электромагнитными колебаниями с длинами волн от 380 до 750 нм, попадающими в глаз человека. Экспериментально (еще в 1852 г.) было установлено, что любой цвет может быть получен сложением трех световых потоков: красного (R) — длина волны около 630 нм, зеленого (G) — около 528 нм и синего (B) — около 457 нм.

Именно на этом принципе основано создание цветного изображения на экране монитора и телевизора. Поверхность монитора состоит из мельчайших точек (пикселов) красного, зеленого и синего цветов (триада люминофоров), форма этих пикселов зависит от типа электронно-лучевой трубки. При попадании электронного луча на пиксел последний окрашивается в определенный оттенок своего цвета, в зависимости от силы сигнала. Поскольку пикселы маленькие, то даже с небольшого расстояния они становятся неразличимыми и создают три световых потока, которые при попадании в глаз воспринимаются нами как цвет. Этот цвет может быть описан с помощью трех составляющих — R, G и B. Эта цветовая модель получила название RGB и была принята в 1931 г.

Конечно, сейчас распространены мониторы не на основе электронно-лучевых трубок, а жидкокристаллические. В них технология формирования изображений, разумеется, другая. Но принцип остается тем же: цвет пиксела формируется из тех же трех составляющих.

Согласно этой модели смесь красного и зеленого дает желтый цвет (Yellow), красного и синего — пурпурный (Magenta), синего и зеленого — голубой (Cyan), а красного, зеленого и синего — белый.

В системе RGB каждый цвет на экране монитора имеет 256 градаций яркости (от 0 до 255). Таким образом, на экране монитора может быть отображено более 16 млн цветов.

«Постояйте, — скажете вы. — Жизненный опыт подсказывает, что если смешать красную, зеленую и синюю краски, то белая наверняка не получится». Абсолютно верно, потому что краски не излучают свет наподобие солнца, лампочек или электронно-лучевых трубок. Когда мы видим цветное изображение в журнале, то в глаз поступает световой поток, отраженный от бумаги, покрытой краской. Если мы видим красный лист бумаги при дневном свете, то это значит, что краска поглощает все световые потоки и отражает только красный. Осветите этот же лист бумаги синим цветом, и он станет черным, потому что краска не отражает синий цвет.

Модель CMYK

Тремя основными цветами в живописи издавна являлись синий, красный и желтый. Смешивая их, художники получали различные цвета на своих полотнах. Наследниками этой триады цветов при печати стали голубой (Cyan), пурпурный (Magenta) и желтый (Yellow) цвета. Однако если теоретически при смешении этих цветов получается черный цвет, то практически этот цвет имеет коричневый оттенок. Это связано с тем, что идеальных красок не существует. Не создано такой желтой краски, которая поглощала бы все световые потоки и отражала только поток с длиной волны 560—590 нм (желтый цвет). Поэтому при печати добавляют как минимум еще одну краску — черную (black). Подобная цветовая модель называется CMYK. В отличие от RGB, количество каждого цвета задается в процентах от 0 до 100. Преобразование изображения из модели RGB в модель CMYK выполняется командой **Image | Mode | CMYK** (Изображение | Режим | CMYK).



Примечание

Для того чтобы грамотно выполнить цветоделение, необходимо задать соответствующие настройки в окне *Color Setting* (Параметры цвета). Описание этих настроек выходит за рамки книги. Но если у вас возникла необходимость подготовить файл для типографии, то можно посоветовать: во-первых, не пользоваться настройками, установленными по умолчанию, а во-вторых, попросить в типографии файл с настройками и загрузить его.

Как правило, после выполнения этой команды цвета изображения на экране изменятся. Но имейте в виду, что диапазон оттенков CMYK значительно меньше, чем RGB, и когда вы просматриваете на экране изображение в режиме CMYK, это лишь имитация на экране печатных цветов. Не все цвета CMYK можно воспроизвести на мониторе и не все цвета RGB можно воспроизвести в CMYK!

Модель HSB

Эта модель считается наиболее понятной, т. к. в ней присутствует координата **Hue** (цветовой тон). Вы можете легко понять, о каком цвете идет речь, если у вас перед глазами, а лучше в голове, находится цветовой круг с координатами цветов. **Hue** задается в градусах и принимает значения от 0 до 360 (рис. В8).

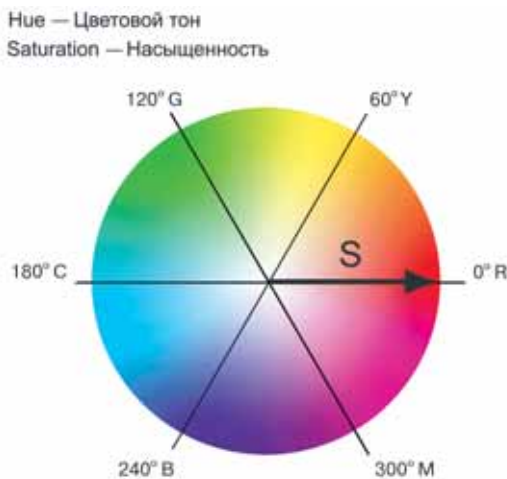


Рис. В8. Схема цветowego круга

Вторая координата — **Saturation** (насыщенность) — это радиус круга. Самые насыщенные цвета лежат на границе круга и имеют координаты 100. Белый цвет имеет координату 0. На радиусе круга лежат оттенки цветов.

Третья координата **Brightness** (яркость) принимает значения от 0 до 100. Если яркость равна 0, то цвет черный.

Как выбрать цвет в Photoshop?

Выбор цвета необходим при любых действиях в программе. Однако, несмотря на всю важность этого вступления, я прошу вас прочитать его после изучения интерфейса программы, чтобы было понятно, где и как щелкать, и был бы открыт какой-либо документ. Без документа задавать нечего и некуда.

Диалоговое окно **Color Picker**

В панели инструментов задаются **Foreground Color** (Основной цвет) и **Background Color** (Фоновый цвет) (см. урок 2).

Foreground Color (цвет переднего плана, или основной) в Photoshop используется для рисования, заливки документа или выделенной области и в качестве начального цвета инструмента **Gradient** (Градиент).

Background Color (цвет заднего плана, или фоновый) появляется при удалении пикселей при отсутствии прозрачности, а также завершает градиент.

Щелчком по пиктограмме **Foreground** или **Background** вызывается диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов) (рис. В9).

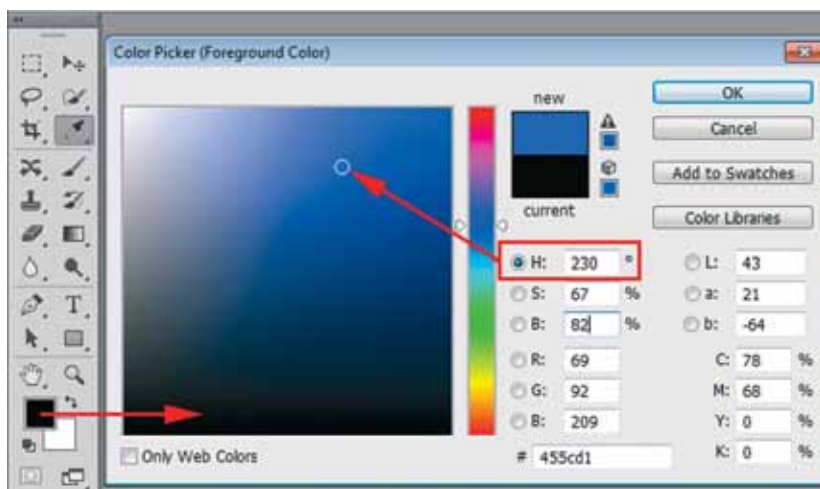


Рис. В9. Диалоговое окно **Color Picker**

В диалоговом окне можно задавать цвет, щелкая мышью в большом квадрате, а также вводя в поля соответствующие значения. Справа от квадрата подбора цвета находится шкала параметров. На рис. В9 активен параметр **H** (Цветовой тон), т. к. включен соответствующий переключатель.

Установив ползунок шкалы активного параметра на позицию 230 градусов, вы выбрали синий цвет. В квадрате подбора цвета выберите самый яркий синий цвет и переключите активный параметр на **S** (Насыщенность) (рис. В10).

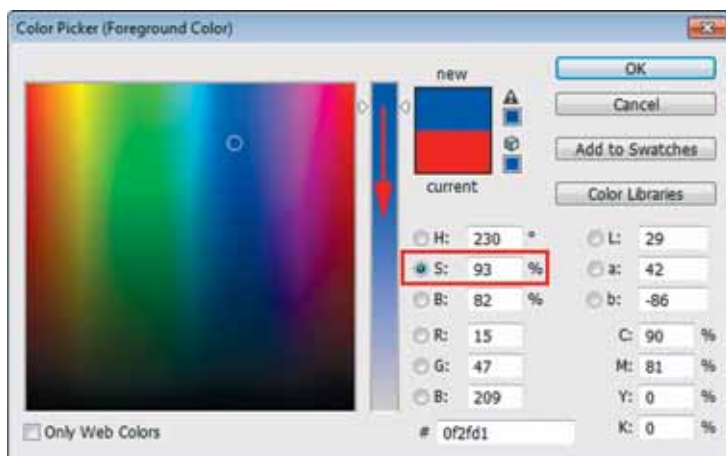


Рис. В10. Выбор оттенка цвета

Щелкнув по кнопке **ОК**, вы перенесете данный цвет в программу.

Выбор цвета по модели **HSB** считается интуитивно понятным.

Если вам даны координаты цвета в цветовой модели, просто введите их в соответствующие поля.

Палитра **Color**

Палитра **Color** (Цвет) теперь мало используется в работе (рис. В11). Принцип действия у нее такой же, как и у окна **Color Picker** (Палитра цветов).

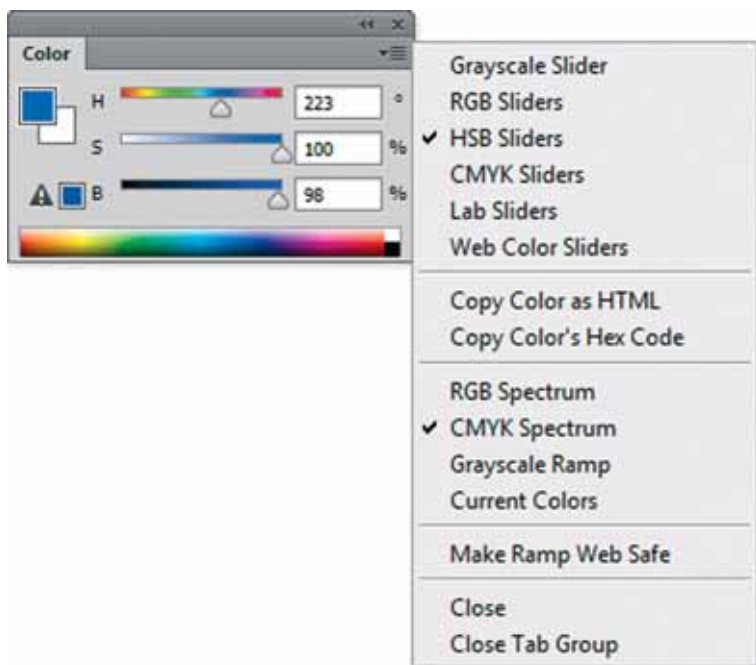


Рис. В11. Палитра **Color**

В нижней части палитры расположена шкала цвета, щелкая по которой вы выбираете цвет.

Цвет также можно задать, двигая ползунки координат цвета или введя конкретные значения в соответствующие поля. Через контекстное меню палитры можно выбрать ее отображение в любой цветовой модели (список справа, сейчас выбрана модель HSB).

Палитра **Swatches**

Палитра **Swatches** (Образцы) уже содержит стандартный набор цветов (рис. В12): щелкая по образцу, вы выбираете цвет.

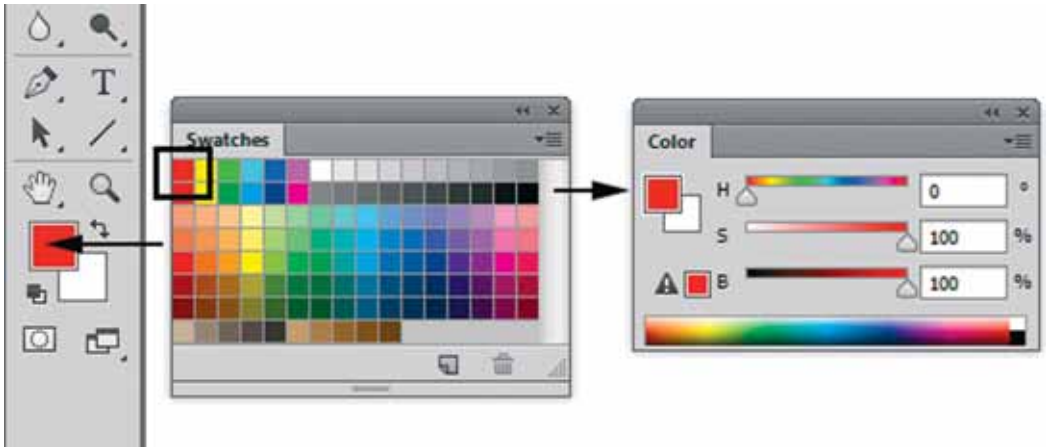
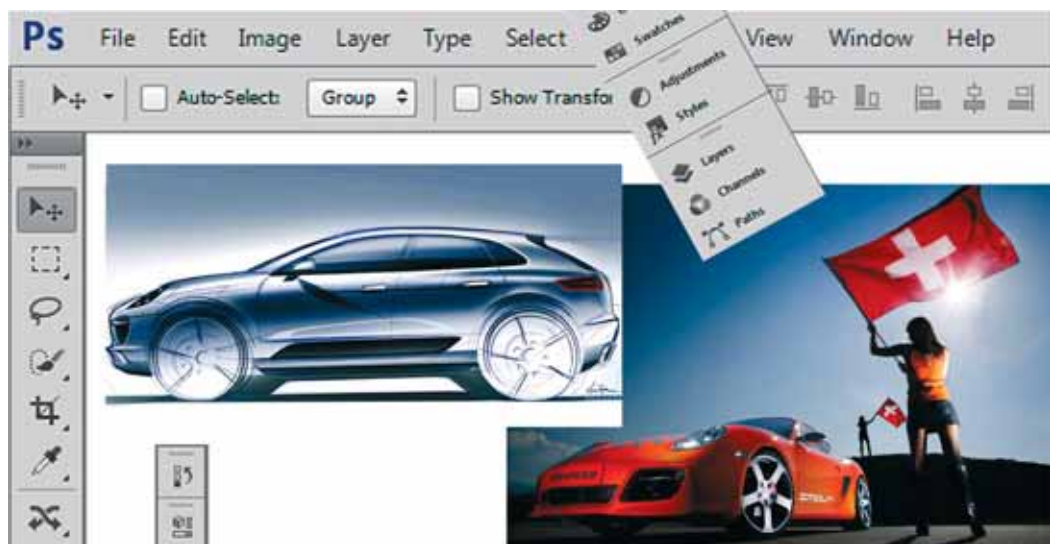


Рис. В12. Палитра **Swatches**

При выборе цвета в палитре **Swatches** (Образцы) цвет переносится во все цветовые задания программы.

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 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 выполнить 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 нарисуем, 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.

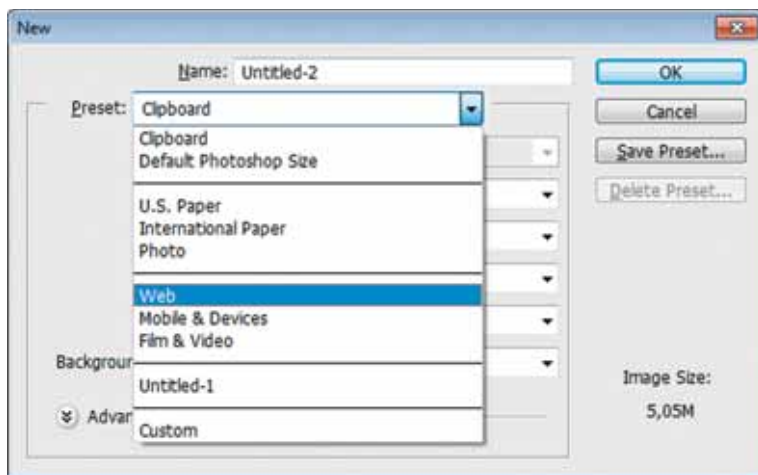


Рис. 1.1. Диалоговое окно параметров нового документа

К примеру, набор **International Paper** (Междунар. формат бумаги) задается в миллиметрах, **Web** — в пикселах (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.

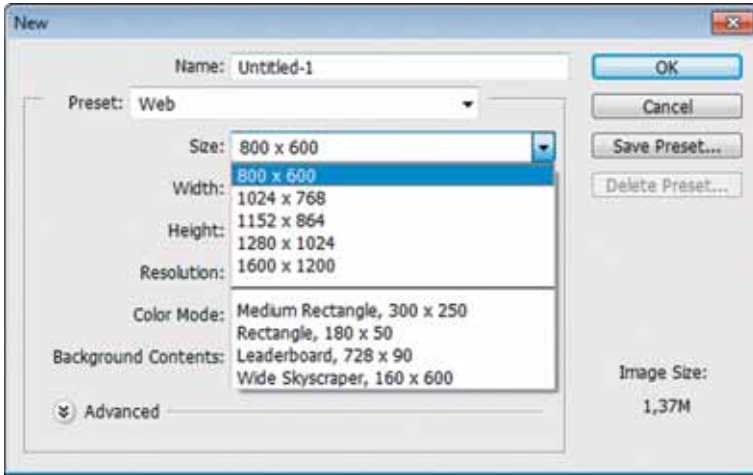


Рис. 1.2. Варианты выбора размеров нового документа

В версии СС 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).

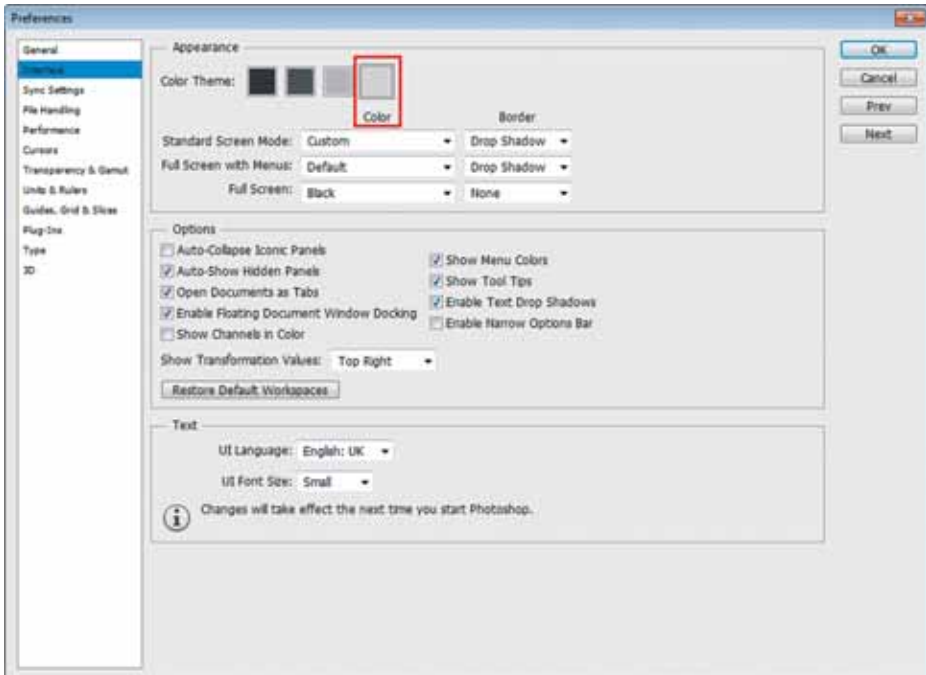


Рис. 1.3. Установка серого цвета интерфейса программы Photoshop

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

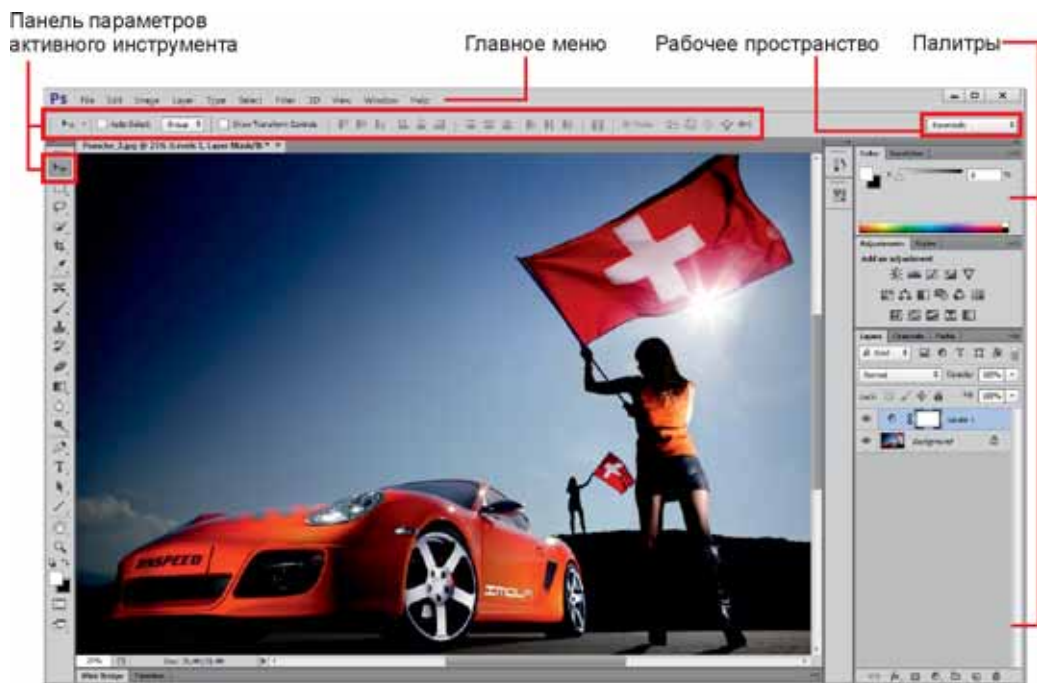


Рис. 1.4. Окно программы Photoshop

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 <]> 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 недокументированных 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 нужно 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.

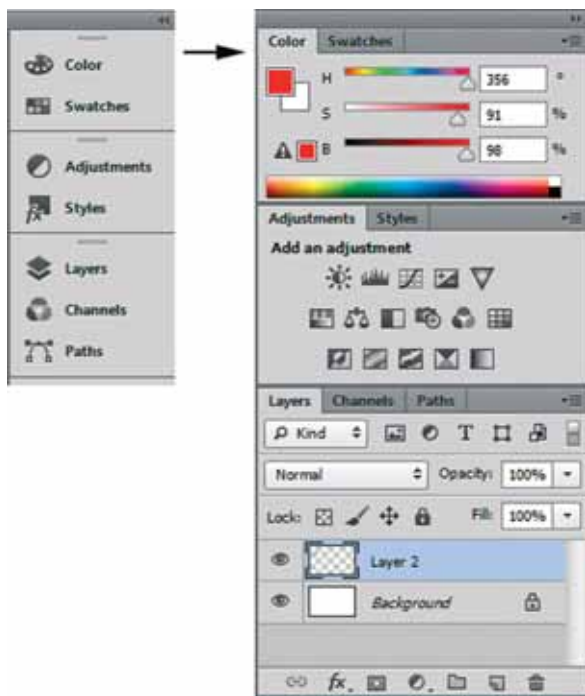


Рис. 1.5. Варианты отображения стандартного набора палитр

Щелкая по пиктограмме «двойные стрелки» вверху 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 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.

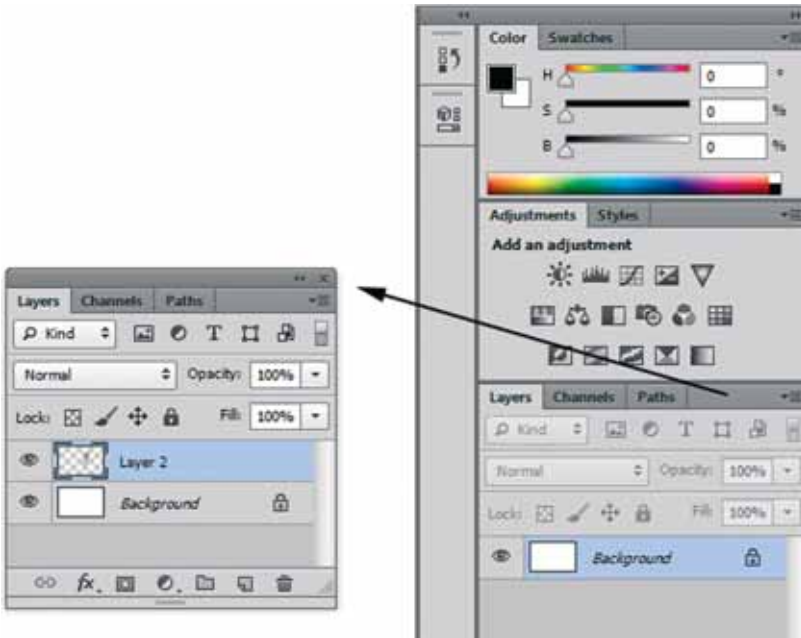


Рис. 1.7. Перемещение палитр

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.

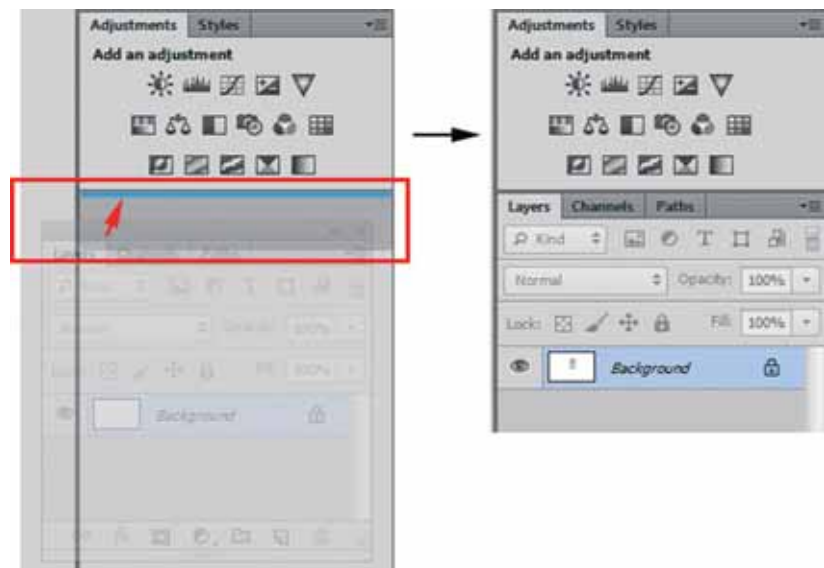


Рис. 1.8. Перемещение группы для «стыковки»

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).

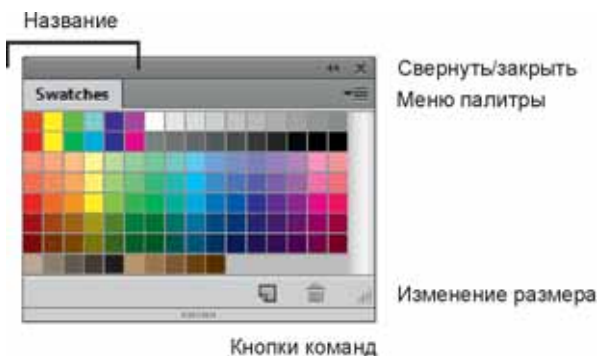


Рис. 1.10. Строение стандартной палитры

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).

Вы в любой момент можете получить данное расположение палитр, выбрав название сверху 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.

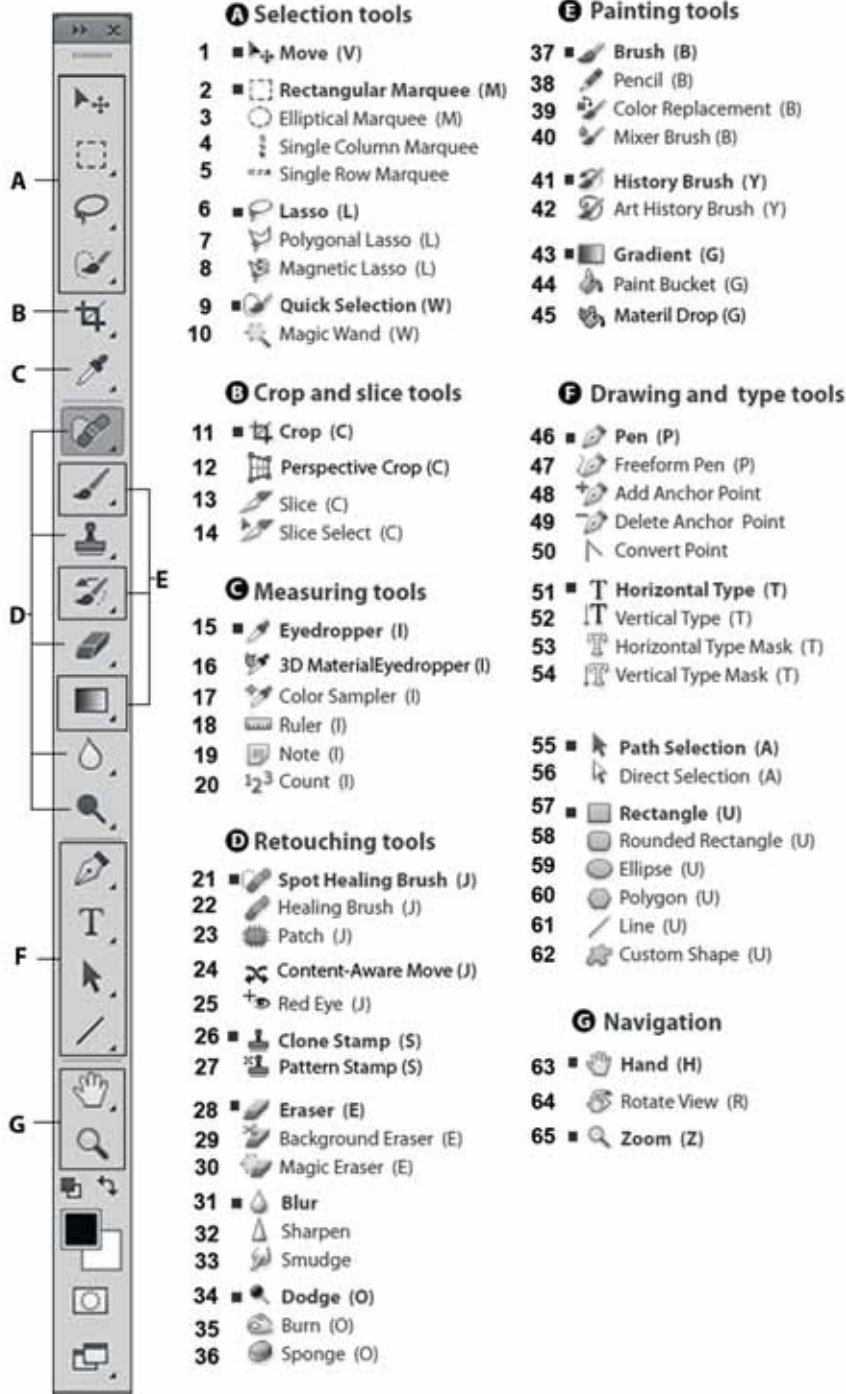


Рис. 1.11. Развернутый вид панели инструментов

Функциональные клавиши

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

- ➔ палитра **Brush** (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).



Рис. 1.12. Подсказка

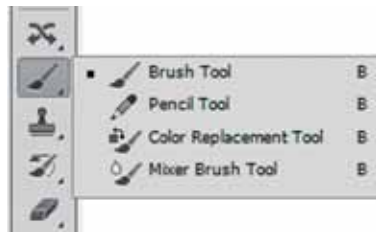


Рис. 1.13. Выбор инструмента

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.

Выбрать «спрятанный» инструмент можно несколькими способами.

- ➔ Установите указатель на пиктограмму, где есть треугольник, нажмите кнопку мыши и, дождавшись появления дополнительных инструментов, выделите 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>.

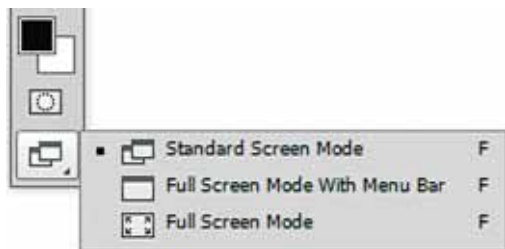


Рис. 1.14. Пиктограммы переключения режимов отображения

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. 1.18. Однако в этом режиме нет ни строки состояния документа, ни полос прокрутки.

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

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

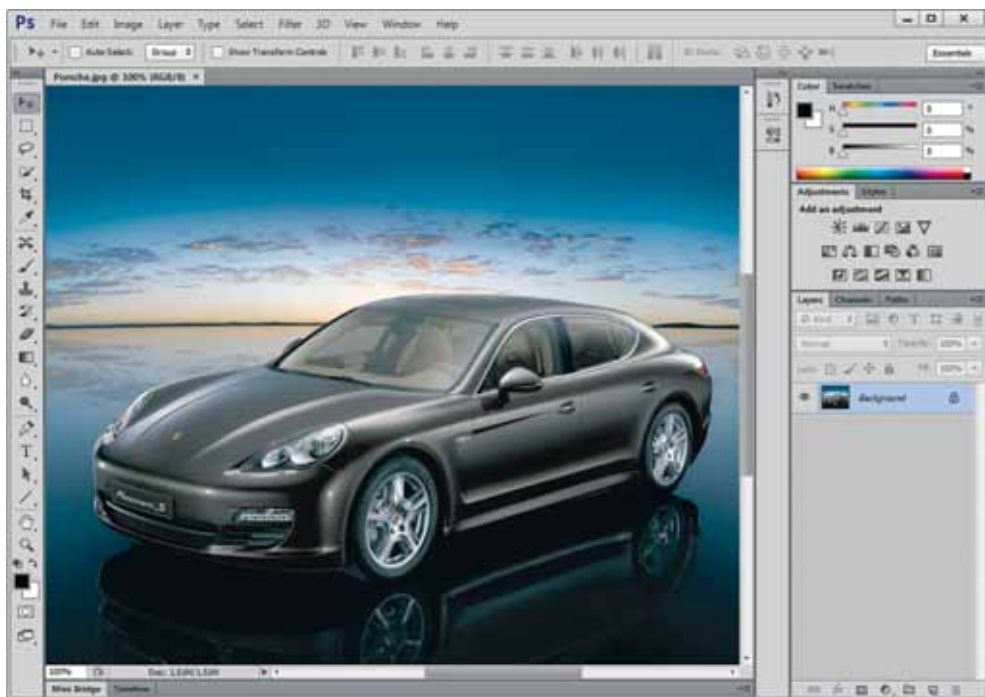


Рис. 1.15. Стандартный режим

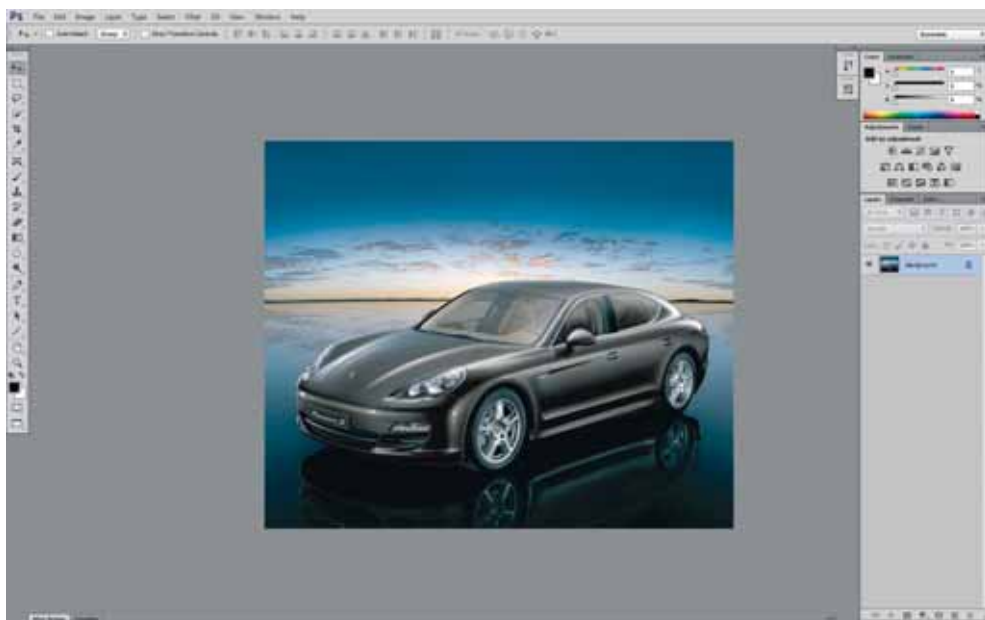


Рис. 1.16. Во весь экран с главным меню



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 используются масштабы 100 и 200%. Это означает, что вы видите только небольшую часть целого изображения на мониторе. По этой причине вам необходимо уметь быстро изменять масштабы 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.

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>+<->.

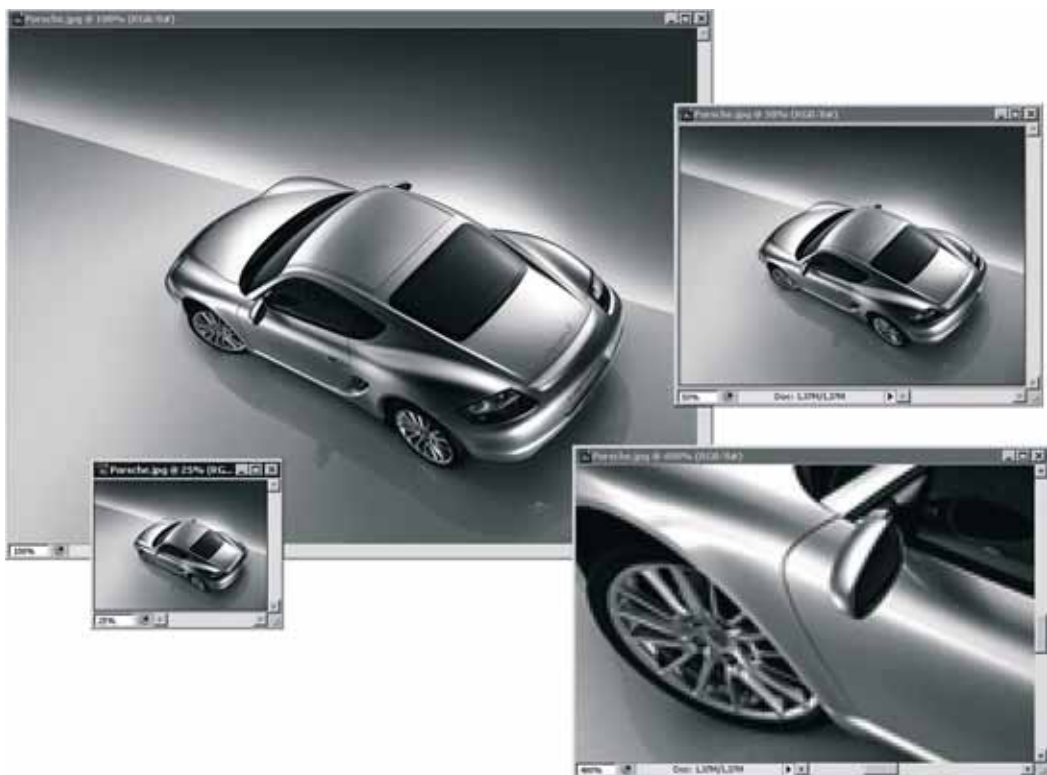


Рис. 1.18. Различные масштабы просмотра изображения: 25%; 50%; 100%; 400%

- 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).

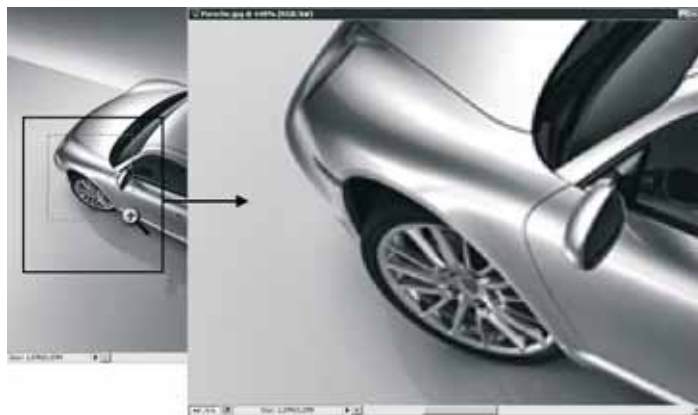


Рис. 1.19. Слева: так выделяется область. Справа: результат масштабирования