



Елена Волкова

Photoshop CS2

Художественные приемы и профессиональные хитрости

- ◆ Основы, оптимизация, новые возможности Adobe Photoshop
- ◆ Практические советы, профессиональные трюки, художественные приемы
- ◆ Работа с графическим планшетом и мышью
- ◆ Расширенные возможности: плагины и фильтры
- ◆ Примеры использования, задания для самостоятельной работы



ПИТЕР®



Елена Волкова

Photoshop CS2

**Художественные приемы
и профессиональные хитрости**



Москва · Санкт-Петербург · Нижний Новгород · Воронеж
Ростов-на-Дону · Екатеринбург · Самара · Новосибирск
Киев · Харьков · Минск

2006

ББК 32.973-044.4я7
УДК 004.92(075)
В67

- Волкова Е. В.**
В67 Photoshop CS2. Художественные приемы и профессиональные хитрости. —
СПб.: Питер, 2006. — 252 с.: ил.
ISBN 5-469-00665-4

Книга посвящена недавно вышедшей версии самой популярной программы компьютерной графики — Adobe Photoshop CS2. В ней подробно описываются интерфейс, настройка и оптимизация рабочего пространства, особенности, новые возможности, отличия от предыдущих версий. Для лучшего понимания приводится много практических примеров и заданий для самостоятельной работы. Рассмотрены не только основы практической работы — большое внимание уделено художественным приемам и профессиональным хитростям, необходимым для постижения всех тонкостей работы с программой. Разбираются приемы рисования графическим планшетом, мышью, расширенные возможности. Для широкого круга читателей, желающих научиться работать в программе или освоить ее новые возможности.

ББК 32.973-044.4я7
УДК 004.92(075)

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Информация, содержащаяся в данной книге, получена из источников, рассматриваемых издательством как надежные. Тем не менее, имея в виду возможные человеческие или технические ошибки, издательство не может гарантировать абсолютную точность и полноту приводимых сведений и не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

Краткое содержание

Введение	13
Глава 1. Что такое Photoshop?	16
Глава 2. Новые возможности Photoshop CS2	21
Глава 3. Начинаем работу	28
Глава 4. Инструменты Photoshop	49
Глава 5. Палитры Photoshop	85
Глава 6. Строка меню	114
Глава 7. Подключаемые фильтры	156
Глава 8. Приемы рисования в Photoshop	186
Глава 9. Практическое использование Photoshop	217
Заключение	245
Алфавитный указатель	248

Содержание

Введение	13
От издательства	15
Глава 1. Что такое Photoshop?	16
Точка или вектор?	16
А есть варианты?	17
Глава 2. Новые возможности Photoshop CS2	21
Интерфейс	21
Меню и палитры	23
Глава 3. Начинаем работу	28
Настройка палитр	28
Установки Photoshop CS2	29
Основные	30
Обработка файлов	30
Отображение и курсоры	31
Прозрачность и цветовой охват	32
Единицы измерения	33
Направляющие, сетка и фрагменты	33
Внешние модули и рабочие диски	33
Память и кэш-память	34
Шрифт	35
Редактирование меню	36
Поддержка русских шрифтов	37
Основные операции в Photoshop	38
Создание файла	38
Открытие файла	41
Изменение размеров	44
Сохранение файла	46

Глава 4. Инструменты Photoshop 49

Инструменты выделения	50
Выделение области	51
Перемещение	53
Лассо	53
Волшебная палочка	54
Кадрирование	55
Выделение фрагментов	56
Инструменты рисования	56
Ретушь	56
Рисование кистью	59
Штамп	64
Архивные кисти	65
Ластик	66
Заливка	68
Изменение резкости	71
Инструменты тоновой коррекции	71
Инструменты векторной графики	72
Выбор в контуре	72
Текст	72
Создание и редактирование контуров	75
Создание заданных фигур	76
Прочие инструменты	78
Комментарии	78
Инструменты измерения	79
Навигация	79
Работа с цветом	80
Режим редактирования	81
Режим просмотра	82
Синхронизация с ImageReady	84

Глава 5. Палитры Photoshop 85

Анимация	85
Абзац	86
Гистограмма	88
Инфо	88
История	89
Каналы	90
Кисти	91
Композиции слоев	96

Контуры	97
Навигатор	98
Образцы	99
Операции	100
Символ	104
Слои	106
Стили	112
Цвет	113

Глава 6. Строка меню 114

Файл	115
Новый	115
Открыть, Обзор, Открыть как, Последние документы	115
Заккрыть, Заккрыть все	115
Сохранить, Сохранить как, Сохранить версию, Сохранить для Web	116
Восстановить	117
Поместить	117
Импортировать, Экспортировать	117
Автоматизация, Сценарии	117
Сведения о файле	117
Параметры страницы, Просмотр и печать, Печать, Печать одного экземпляра, Печать онлайн	118
Выход	118
Редактирование	119
Отменить, Шаг назад, Шаг вперед	119
Ослабить	119
Вырезать	119
Скопировать, Скопировать совмещенные данные	119
Вклеить, Вклеить в	120
Очистить	120
Проверка орфографии, Поиск и замена текста	120
Выполнить заливку, Выполнить обводку	120
Свободное трансформирование, Трансформирование	122
Определить установки кисти, Определить узор, Определить произвольную фигуру	124
Удалить из памяти	125
Клавиатурные сокращения, Меню, Установки	125
Изображение	126
Режим	126
Коррекция	126
Создать дубликат	131

Внешний канал, Вычисления	131
Размер изображения, Размер холста	131
Попиксельная пропорция	132
Повернуть холст	132
Кадрировать	132
Тримминг	132
Показать все	133
Слой	133
Новый, Создать дубликат слоя	133
Удалить	134
Свойства слоя	134
Стиль слоя, Новый слой-заливка, Новый корректирующий слой, Изменить содержимое слоя, Параметры содержимого слоя	134
Маска слоя, Векторная маска, Обтравочная маска	134
Умный объект	135
Текст	135
Растрировать	135
Новый фрагмент из слоя	135
Группа слоев, Разгруппировать слои, Скрыть слои	136
Монтаж	136
Выровнять связанные, Распределить связанные	136
Заблокировать слой/Заблокировать группу	136
Связать слои, Выбрать связанные слои	136
Объединить слои, Объединить видимые, Выполнить сведение	136
Обработка краев	137
Выделение	137
Все	137
Отменить выделение, Выделить снова	138
Инверсия	138
Все слои, Отменить выделение слоев, Одинаковые слои	138
Цветовой диапазон	138
Растушевка, Модификация	138
Смежные пиксели, Подобные оттенки	139
Трансформировать выделенную область	140
Загрузить выделенную область, Сохранить выделенную область	140
Фильтр	140
Извлечь	140
Галерея фильтров	140
Пластика	142
Конструктор узоров	143
Исчезнувшие точки	144

Просмотр	152
Варианты цветопробы, Цветопроба, Показать цвета вне СМΥК	152
Коррекция пропорций	152
Опции предварительного просмотра 32 бит	152
Увеличение, Уменьшение, Показать во весь экран, Реальный размер, Размер при печати	153
Режимы экрана	153
Вспомогательные элементы, Показать	153
Линейки	153
Привязка, Привязать к	154
Закрепить направляющие, Удалить направляющие, Новая направляющая	154
Закрепить фрагменты, Удалить фрагменты	154
Окно	154
Упорядочить	154
Рабочая область	155
Справка	155

Глава 7. Подключаемые фильтры 156

Kai's Photo Tools	157
KPT Equalizer	159
KPT Gel	160
KPT Goo	160
KPT Lens Flare	161
KPT Materializer	162
KPT Projector	162
KPT Reaction	163
KPT Sky Effects	163
KPT Turbulence	164
Eye Candy	165
Antimatter	166
Bevel Boss	166
Chrome	167
Corona	167
Cutout	168
Drop	168
Fire	168
Fur	169
Glass	170
Gradient Glow	170
HSB Noise	170
Jiggle	171

Marble	171
Melt	171
Motion Trail	172
Shadowlab	172
Smoke	172
Squint	173
Star	173
Swirl	174
Water Drops	174
Weave	175
Wood	176
Xenofex	176
Baked Earth	177
Constellation	178
Crumple	178
Distress	179
Electrify и Lightning	179
Flag	180
Little Fluffy Colors	180
Origami	181
Puzzle	181
Rounded Rectangle	182
Shatter	182
Shower Door	183
Stain	183
Stamper	184
Television	184

Глава 8. Приемы рисования в Photoshop 186

Рисование с подложкой	186
Мультиязычная графика	191
Коллаж	191
Использование сканера	193
Раскрашивание изображения, нарисованного от руки	193
Сканирование объемного изображения	197
Рисование псевдообъемного изображения	200
Имитация стихий	206
Вода	206
Снег и дождь	207
Земля	209
Огонь	212

Глава 9. Практическое использование Photoshop 217

Пазлы	217
Схема для вышивки	221
Раскраска	225
Картинка для сотового телефона	225
Этикетка для компакт-диска	227
Коллаж	231
Обработка фотографии	234
Комикс	240

Заключение 245

Материалы по рисованию	245
Материалы по работе с Photoshop	245
Другие ресурсы	246

Алфавитный указатель 248

Введение

Все мы в душе хоть немного, да художники...

И если уж вы открыли эту книгу и начали читать введение, значит:

- ❑ вы хотите заняться рисованием впервые в жизни и просто не знаете, с чего начать;
- ❑ вы любите рисовать, а сейчас решили освоить новый инструмент — компьютер, который дает для этого просто неисчерпаемые возможности;
- ❑ вы и раньше увлекались компьютерной графикой, а теперь установили для этого новую версию Photoshop — CS2 и хотите побольше узнать об особенностях работы с этой программой.

В любом случае вы вступили на правильную дорогу. И надеюсь, эта книга хоть немного, да поможет вам в пути. Потому что с ее помощью вы:

- ❑ научитесь правильно строить композицию рисунка, выполнять наброски сложных изображений на основе простых геометрических форм, создавать объем, используя светотень и блики;
- ❑ освоите общие принципы и основы рисования с помощью компьютера;
- ❑ познакомитесь с инструментами и командами Adobe Photoshop CS2 и научитесь использовать их на практике.

Структура книги предельно проста. Прочитав первые две главы, вы получите общие сведения о программе растровой графики Photoshop CS2, узнаете о том, чем она отличается от программ создания векторных изображений, от конкурирующих растровых программ, а также от предыдущих версий Photoshop.

Следующие четыре главы посвящены изучению основ работы с программой.

ПРИМЕЧАНИЕ

Почему именно основ? Да потому что в случае с такой огромной и многофункциональной программой все тонкости и нюансы работы можно познать лишь самостоятельно, пробуя и экспериментируя. Впрочем, я сильно сомневаюсь в том, что даже самые выдающиеся профессионалы знают *все* приемы и трюки, используемые для создания изображений в Photoshop.

В этих главах рассказывается об основных настройках и оптимизации рабочего пространства Photoshop, инструментах и выполняемых ими функциях, командах меню и палитрах. Для закрепления полученных знаний вам будет предложено множество интересных практических заданий, которые я крайне рекомендую выполнять сразу же, по мере прочтения. Также здесь вы познакомитесь с приемами и методами рисования, научитесь продуктивно работать с мышью и графическим планшетом, разовьете моторику кисти, крайне необходимую при создании цифровых изображений.

И наконец, в последних трех главах вы прочтете о расширенных возможностях, которые можно использовать, подключив к Photoshop дополнительные плагины и фильтры. Вы узнаете секреты и маленькие хитрости, которые помогут вам в работе с изображением, и, конечно, получите множество полезных советов по практическому использованию программы.

Что вам понадобится для работы с Photoshop CS2?

Самое главное — операционная система Windows 2000 или выше, без этого программа вообще не установится. Поэтому, если вы все еще счастливый обладатель 98-х «форточек», срочно переустанавливайте систему.

СОВЕТ

Если вы уже привыкли к своей операционке и менять ее ни за что не хотите, поступите, как я, — разбейте диск на два раздела, на одном из которых оставьте свою старую операционную систему, а на второй установите Win 2000. А лучше сразу XP. Она красивше будет...

Больше всего, конечно, работа с CS2 понравится владельцам компьютеров не ниже Pentium III с оперативной памятью от 256 Мбайт. Если вы один из них, можете бурно порадоваться — Photoshop у вас будет просто летать! Хотя и старенький Celeron с 128-мегабайтной RAM не станет помехой вашему графическому счастью. Конечно, программа будет работать чуть-чуть (или гораздо) медленней. Но *работать будет*. А это, в принципе, самое главное.

Для полноценной работы с полноцветными изображениями вам потребуется монитор, поддерживающий разрешение не ниже 600 × 800 точек и цветопередачей 16 бит и выше. Такими характеристиками обладают абсолютно все современные мониторы, поэтому вам останется только выбрать модель.

ПРИМЕЧАНИЕ

Что лучше — жидкокристаллический (LCD) или электронно-лучевой монитор? Этот спор ведется с момента появления LCD-экранов, и победителя в нем пока нет. Плоские LCD-мониторы занимают гораздо меньше места, их цветопередача, как правило, точнее, а изображение на экране выглядит ярче и приятней. Обычные же электронно-лучевые мониторы подкупают домашнего пользователя своей довольно низкой ценой и более высокой, по сравнению с LCD, частотой обновления экрана, снижающей нагрузку на глаза во время работы. В общем, думайте сами, решайте сами...

И, конечно, то, что заменит вам кисть, карандаш, мел, уголь и другие инструменты, — то есть мышь. Подбор хорошей мышки — дело строго индивидуальное, она должна отвечать следующим требованиям:

- В идеале, мышь должна уметь помещаться в сложенной лодочкой ладони — не больше и не меньше. Слишком маленькая мышь будет теряться в руке, слишком большой крайне неудобно оперировать.

СОВЕТ

Ах да, чем меньше она будет весить, тем лучше. Именно большой вес заставил меня отказаться от рисования во всем остальном удобнейшей беспроводной мышью Dialog. В основном это правило касается женщин — более развитые физически мужчины вполне могут его нарушить.

- ❑ Лучшая форма мышки — овальная со скругленными углами, которые не будут больно врезаться в ладонь по бокам и мешать свободному движению по коврику.
- ❑ Максимальное (оно же минимальное) количество клавиш на мыши — две кнопки и одно колесико, с помощью которого удобно изменять масштаб просмотра изображения. Все дополнительные кнопки сверху и сбоку только мешают и имеют обыкновение нечаянно нажиматься не к месту.
- ❑ Навечно откажитесь от дешевых шариковых мышек. Только оптическая! Поверьте, она себя окупит отсутствием необходимости разбирать и протирать ее раз в неделю и заменять новой раз в полгода. Неплохо бы еще избавиться от мешающегося шнура, купив беспроводную мышь, но вес у нее... Впрочем, об этом я уже говорила.

Ну и, разумеется, в таком творческом деле, как рисование, никак не обойтись без творческого мышления, воображения и богатой фантазии. Хотя в наличии у вас этих ценных качеств я нисколько не сомневаюсь.

Ну что ж, количество страниц, отпущенных на вступление, заканчивается, а я еще никого не поблагодарила. Приношу извинения и срочно исправляю ошибку.

Спасибо издательству «Питер», без которого не было бы этой книжки.

Спасибо всем тем, кто помогал мне словом и делом, поддерживал морально и материально, что немаловажно, то есть моим Маме и Папе.

И, конечно, огромное спасибо самым очаровательным и фотогеничным моделям, перед которыми меркнут Синди Кроуфорд и Брэд Питт, — моим сестренке и братишке. Вы самые лучшие! Честно...

Ну что, хватит вступительных слов? Пора переходить к делу, чем мы и займемся, перевернув страницу. А напоследок маленькое напутствие.

Научиться чему-нибудь с помощью одной только теории очень сложно, а то и невозможно в принципе. В самом деле, разве информация о принципе работы компьютерной мыши поможет вам с ее помощью провести идеально прямую линию? Отличное знание геометрии позволит построить перспективу? И даже выучив досконально курс биологии, вы вряд ли сумеете с первого раза нарисовать сказочного дракона, родившегося в вашем воображении. Вряд ли. Подобные навыки приходят только с практикой. Поэтому не ленитесь, выполняйте предложенные примеры и рисуйте, рисуйте, рисуйте...

В конце концов, все мы в душе хоть немного, да художники!

От издательства

Ваши замечания, предложения и вопросы отправляйте по адресу электронной почты comp@piter.com (издательство «Питер», компьютерная редакция).

Мы будем рады узнать ваше мнение!

Подробную информацию о наших книгах вы найдете на веб-сайте издательства: <http://www.piter.com>.

Глава 1

Что такое Photoshop?

Итак, если вы сейчас читаете эту книгу, значит, либо Photoshop у вас уже установлен, либо вы только планируете его приобрести. В первом случае можете просто пропустить эту главу и читать дальше. Если же вы только выбираете программу для работы с графикой, то давайте разберемся, что такое Photoshop, чем он хорош и чем отличается от других графических программ.

Точка или вектор?

В первую очередь, Adobe Photoshop — это программа редактирования *растровой* графики. Слово «растровая» означает, что в данном случае вам придется работать с пикселями, а не с векторами.

ПРИМЕЧАНИЕ

Пиксел — это маленькая точка заданного цвета. Если увеличить картинку, созданную в любом растровом графическом редакторе, можно увидеть, что как раз из таких точек она и состоит. В векторных же редакторах изображение строится из примитивных фигур, прямых и изогнутых отрезков.

Главный плюс редакторов векторной графики — возможность произвольно масштабировать изображение, то есть увеличивать и уменьшать его размер, не теряя при этом в качестве. Однако в векторных редакторах невозможно создавать мелкие штрихи, мягкие цветовые переходы, легчайшие мазки света и тени. Зато точечные редакторы, лучшим из которых — это общепризнано — является Photoshop, как раз и предназначены для этого.

Подведем итоги:

- ❑ Если графический редактор вам нужен для создания чертежей, логотипов и прочих рисованных изображений, состоящих из примитивов и залитых однотонным цветом, ваш выбор — векторы. Рекомендую обратить самое пристальное внимание на программу CorelDRAW, крупнейший векторный редактор с массой возможностей.
- ❑ Если же вы рисуете, работаете с фотографией и хотите все это делать с помощью компьютера, смело выбирайте себе редактор точечной графики, то есть Photoshop, например его недавно вышедшую версию CS2.

А есть варианты?

Конечно есть, благо рынок графических программ весьма обширен. Разве что ленивая софтверная компания не выпустила в свет свой графический редактор. Тогда почему я советую вам установить именно Photoshop, а не другую программу — Deep Paint, PHOTO-PAINT все от той же Corel? В конце концов, не стандартный Paint, поставляемый в комплекте с операционной системой Windows, занимающий мало места и совершенно нетребовательный к ресурсам компьютера?

Несмотря на все замечательные инструменты и другие возможности Photoshop, следует признать, что процентов пятьдесят его популярности обязаны не им, а грамотному продуманному дизайну.

Даже если не принимать во внимание, насколько внешне привлекательно он выглядит, можно отметить множество отличительных особенностей этой программы, основанных именно на пользовательском интерфейсе. Рассмотрим здесь некоторые из них:

- Первый плюс — это четкое структурирование инструментов и панелей (рис. 1.1). Посмотрите: все инструменты находятся в одном месте, на так называемой Панели инструментов, расположенной с левой стороны рабочего стола, при этом они сведены в группы, объединяющие несколько инструментов, сходных по выполняемым функциям. С правой стороны находятся панели управления слоями, инструментами, каналами и т. д., которые можно сворачивать, закрывать при отсутствии в них необходимости, а также произвольно группировать для облегчения работы с программой.

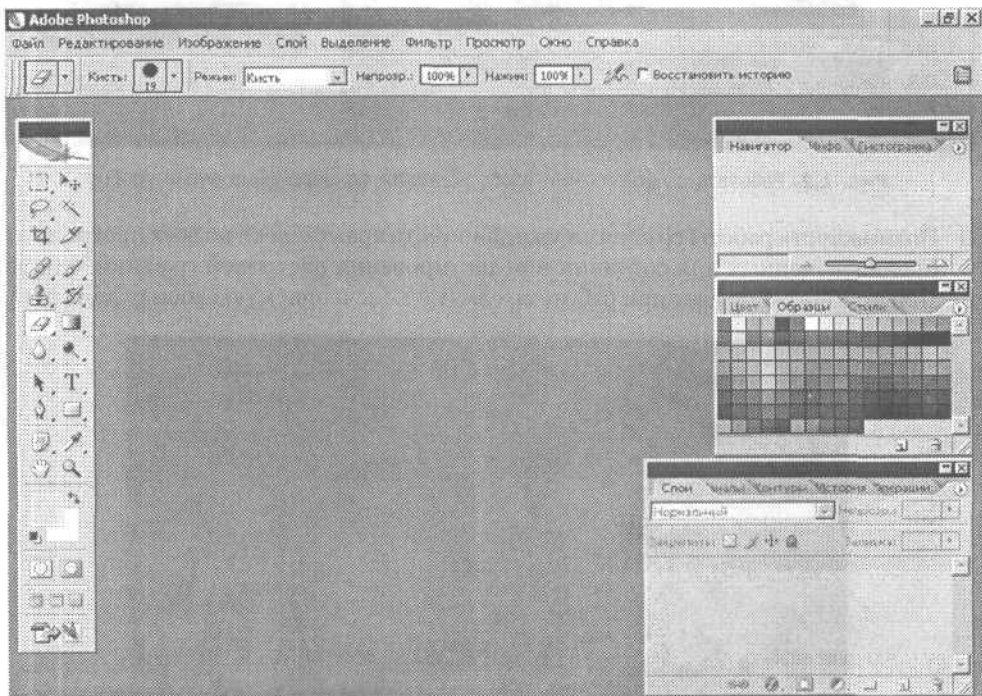


Рис. 1.1. Так выглядит рабочее окно Photoshop

18 Глава 1. Что такое Photoshop?

- ❑ Еще одна отличительная особенность Photoshop — возможность работы с несколькими изображениями одновременно в масштабируемых окнах (рис. 1.2). Это просто незаменимо при работе с коллажами и прочими «составными» изображениями, однако многие другие графические программы такой возможности не дают.



Рис. 1.2. Работать с несколькими изображениями одновременно очень удобно

- ❑ Возможность работы со слоями уже давно есть практически во всех программах, предназначенных для создания и редактирования растровой графики, однако только Photoshop дает при работе со слоями неисчерпаемую свободу действий.



Рис. 1.3. Стирая один слой, мы не затрагиваем остальные

ПРИМЕЧАНИЕ

Поддержка многослойных изображений хороша тем, что при редактировании части изображения, находящейся в одном слое, другие слои не затрагиваются (рис. 1.3).

Слои бывают двух основных типов:

- фоновый слой, именуемый также слоем заднего плана, непрозрачный и залит выбранным цветом фона. Его нельзя перемещать, к нему невозможно применить маски и эффекты слоев. Фоновый слой в изображении может быть только один;

ВНИМАНИЕ

Сохранять рисунок в формате, отличном от PSD — основного формата файлов Photoshop, — можно в случае, если оно состоит из одного только фоновых слоя. Для этого изображение нужно *свести* с помощью команды **Layer ▶ Flatten Image** (Слой ▶ Выполнить сведение). Однако учитывайте, что вновь разбит на слои уже сведенное изображение не удастся. Если вы в дальнейшем собираетесь вернуться к работе над ним, сохраните две его копии — одну в формате PSD с сохраненным порядком слоев, а вторую — сведенную, в любом формате.

- рабочий слой — прозрачный, к нему можно применять слоевые эффекты и маски, его можно масштабировать, можно также изменять режимы наложения рабочих слоев. Эти слои при работе с изображением используются чаще всех остальных. Photoshop позволяет создавать неограниченное количество слоев, но в изображении средней сложности обычно используется не более 10–15.

Часто к рабочему слою применяется маска, или маскировочный слой, с помощью которого можно временно маскировать отдельные части слоя, закрашивая их черным цветом. Белый цвет кисти, напротив, демаскирует закрашенный участок изображения (рис. 1.4).

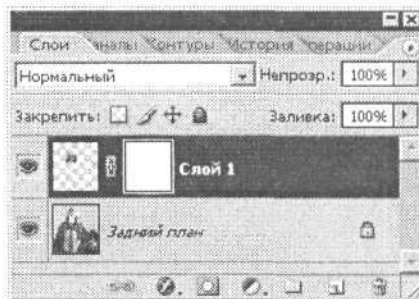


Рис. 1.4. Квадрат слева от Слоя 1 показывает, что к нему применена маска

ПРИМЕЧАНИЕ

С помощью маски очень удобно очищать изображение от фона при создании коллажей. Подробнее эту возможность мы рассмотрим в дальнейшем.

- Возможность рисовать, изменяя силу нажатия и наклон пера, — отличный подарок счастливым обладателям графических планшетов, потому что она позволяет полностью забыть, что ты работаешь с компьютером, а не рисуешь карандашом на бумаге.

- Пожалуй, одна из основных отличительных особенностей Photoshop, сделавшая его любимым инструментом не только любителей, но и профессионалов, — огромные возможности цветокоррекции изображения и отдельных его элементов. Для этого служат команды меню Image ▶ Adjustments (Изображение ▶ Настройки), а также некоторые встроенные и подключаемые фильтры.
- И раз уж мы о них упомянули, стоит признать, что есть и другие программы с неплохим интерфейсом, поддержкой слоев и прочими достоинствами. Однако у Photoshop есть множество красивых, интересных и разнообразных встроенных и *неограниченное* количество подключаемых фильтров, без использования которых, конечно, можно получить красивую картинку, но шедевр — вряд ли (отдельные исключения лишь подтверждают правило).

ВНИМАНИЕ

Чтобы подключить к программе понравившийся фильтр, просто установите его в папку Plug-ins рабочей папки Photoshop (по умолчанию C:\Program Files\Adobe\Photoshop\Plug-ins).

Именно благодаря этим, а также многим другим возможностям программа Photoshop по праву завоевала первое место на рынке графических программ, оставив своих конкурентов далеко позади. Ведь она подходит как для профессионалов, так и для любителей, с ее помощью можно реализовать самые смелые фантазии и дать волю своему воображению. И если уж устанавливать графический редактор, то только этот.

Глава 2

Новые возможности Photoshop CS2

С вопросом: зачем нужен Photoshop, если есть другие графические редакторы, — думаю, мы уже разобрались, придя к однозначному выводу: приобрести и установить стоит. И тут напрашивается другой вопрос: почему именно CS2? Давайте посмотрим, чем же он выгодно отличается от предыдущих версий и почему именно на нем стоит остановить свой выбор.

Интерфейс

В новой версии Photoshop много изменений претерпел интерфейс программы. Собственно, этот момент и является самым спорным и неоднозначным в решении о приобретении и установке CS2 — тем, кто переходит на него с Photoshop 6.0 и более ранних версий, новый дизайн может показаться непривычным и неудобным. Но не исключено, что через неделю-другую вы к нему привыкнете настолько, что будете только удивляться, почему же не установили его раньше. А новые инструменты и возможности весьма облегчат процесс адаптации.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если же у вас ранее был установлен Photoshop версии 7.0 или CS, можете не сомневаться — если вы и почувствуете разницу, то только в сторону большего удобства в работе.

- Кнопки палитры инструментов теперь не выпуклые, а плоские. Соответственно, границы между ними отсутствуют (рис. 2.1). Это, кстати, основная причина некоторых затруднений, возникающих при переходе на CS2 с более старых версий Photoshop, — лично мне, привыкшей переключать инструменты не глядя, потребовалось некоторое время, чтобы привыкнуть так же автоматически попадать на нужные кнопки.
- Заголовки неактивных палитр теперь оттенены (рис. 2.2). Не то чтобы это добавляло удобства в работе, но выглядит симпатично, что радует.



Рис. 2.1. Палитра инструментов Photoshop CS2

22 Глава 2. Новые возможности Photoshop CS2

- В новой версии Photoshop стало возможно создавать группы слоев. Особенно удобно это при работе с изображением, состоящим из множества мелких деталей, — группируя слои без их сведения, можно легко найти среди них нужный в настоящий момент.

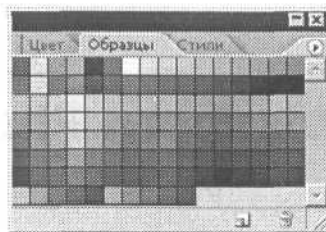


Рис. 2.2. Заголовки неактивных палитр Цвет и Стили отненены

- Выбрать наиболее подходящий шрифт теперь просто — благодаря тому, что в палитре настроек инструмента Text (Текст) напротив названия приводится пример начертания каждого из подключенных шрифтов (рис. 2.3).

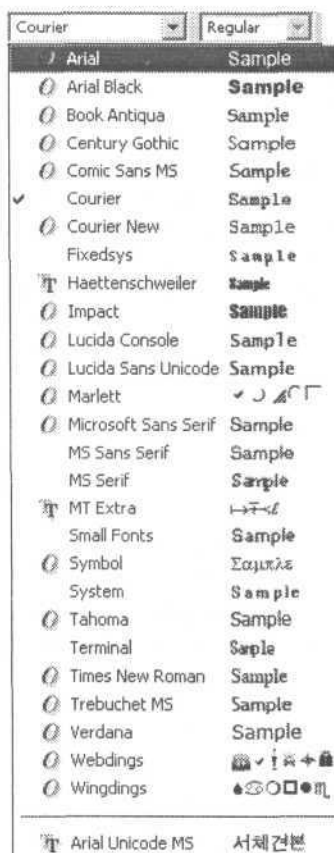


Рис. 2.3. Ориентироваться в списке шрифтов гораздо удобнее, если перед глазами имеется пример их начертания

Меню и палитры

- ❑ Пожалуй, одним из самых приятных нововведений CS2 стала возможность скрывать неиспользуемые пункты меню и, наоборот, оттенять одним из семи предлагаемых цветов часто используемые в работе инструменты. Для этого служит команда **Edit ▶ Menus** (Редактирование ▶ Меню).

СОВЕТ

Раскрашивая элементы меню, постарайтесь не использовать более двух-трех цветов, иначе вы рискуете запутаться в цветном мельтешении.

- ❑ Палитра **Animation** (Анимация) теперь позволяет создать рисованный мультфильм, видеозаставку и т. п. (рис. 2.4). С одной стороны, наличие такой возможности радует, с другой — сама палитра организована явно не на «пять», и работать с ней не совсем удобно.



Рис. 2.4. Палитра Анимация позволяет создавать простейшее видео

СОВЕТ

Если больше нет ничего под рукой, эта новая возможность вполне сойдет. Хотя, если есть возможность, все-таки лучше использовать специализированные программы для создания видео.

- ❑ Новая палитра **Layer Comps** (Композиции слоев) позволяет сохранять текущие настройки слоев: их видимость, взаимное расположение и стиль (рис. 2.5).

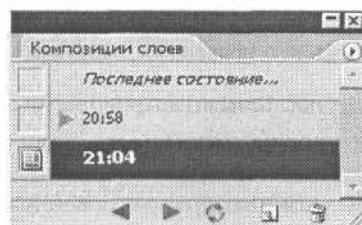


Рис. 2.5. С помощью этой палитры можно сохранять текущие настройки слоев

- ❑ С помощью команды **File ▶ Scripts ▶ Script Event Manager** (Файл ▶ Сценарии ▶ Менеджер сценариев) появилась возможность создавать свои собственные скрипты.
- ❑ Разработчики Photoshop CS2 наконец поняли, что за цифровыми фотокамерами будущее, и напросились-таки на огромное человеческое спасибо, добавив новые

возможности цветокоррекции: Exposure (Экспозиция) и Photo Filter (Фотофильтр). Попробовав их, понимаешь, что эта любовь раз и навсегда, благо эти команды позволяют автоматизировать цветокоррекцию фотоснимка, тогда как раньше это приходилось делать с использованием нескольких команд, что отнимало гораздо больше времени и сил.

- Неоднозначное впечатление вызывает разрекламированная задолго до появления CS2 галерея фильтров (рис. 2.6). Это просто великолепный инструмент, позволяющий применять к изображению несколько фильтров одновременно, просматривая при этом результат. Но какая бочка меда без ложки дегтя? Здесь этой ложкой оказалась невозможность добавить к галерее подключаемые фильтры. Что ж, за неимением лучшего придется удовлетвориться встроенными, однако будем надеяться, что разработчики Photoshop учтут этот досадный факт и в следующей версии программы добавят возможность подключать к галерее дополнительные фильтры сторонних производителей.



Рис. 2.6. С помощью галереи фильтров можно просмотреть эффект от одновременного применения нескольких фильтров

Photoshop CS2 порадовал нас новыми встроенными фильтрами, а именно:

- Vanishing Point (Исчезнувшие точки) — еще один инструмент клонирования с возможностью автоматически задать перспективное искажение. Инструмент неплохой, но на слабых компьютерах откровенно «тормозит».

СОВЕТ

Если вы являетесь «счастливым» обладателем маломощного компьютера, который в ближайшее время менять на суперсовременный не собираетесь, а полноценно работать с CS2 хочется, купите себе немножко оперативной памяти. Видимо, это самое слабое место Photoshop, так как у меня после добавления всего 64 Мбайт RAM он стал работать значительно быстрее.

- **Blur ▶ Box Blur** (Размытие ▶ Коробочное размытие) — размазывает изображение в разные стороны, или, как гласит официальное руководство, «делает размывки из соседних цветовых полей».
- **Blur ▶ Shape Blur** (Размытие ▶ Размытие формы) — размазывает изображение, основываясь на выбранном из списка символе. Чем этот фильтр отличается от обыкновенного размытия, если изображения символов на итоговом рисунке все равно не просматриваются, остается загадкой века. Но для фонов все сойдет.
- **Blur ▶ Surface Blur** (Размытие ▶ Размытие поверхности) — вот с этим фильтром компания Adobe не обманула ожидания миллионов пользователей по всему миру. Цифровой аналог Clearasil'a — одним движением руки... то есть мыши, напрочь избавляемся от прыщиков, а также морщинок и прочих дефектов во всем остальном симпатичного лица на фотографии. Также этот фильтр неплохо убирает шумовые помехи (рис. 2.7).



Рис. 2.7. Этот фильтр легко справляется с шумовыми помехами

- А вот фильтр **Noise ▶ Reduce Noise** (Шум ▶ Убрать шум) убирает шумы просто *великолепно*, так как именно для этого он и предназначен. И это еще не все — уничтожитель шумов борется и с артефактами, возникающими при переводе изображения в формат JPG с низкими настройками качества (рис. 2.8). И это радует, ведь раньше приходилось или смиряться с ними, или пользоваться специальными программами.
 - И наконец, последний по списку, но один из первых по степени необходимости каждому пользователю, помимо рисования увлекающемуся фотографией, фильтр **Sharpen ▶ Smart Sharpen** (Резкость ▶ Умная резкость). Всем знакомы ситуации, когда редкий и интересный кадр, который случайно удалось «поймать», оказался не в фокусе. В этом случае и приходит на помощь Умная резкость, устраняющая смазывание, в том числе и на снимках движущегося объекта.
- Еще одно усовершенствование, позволяющее делать за десять минут то, что раньше делалось несколько часов, — прибавление в семействе инструментов для ретуши. К уже привычным **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) и **Patch** (Заплатка) добавились:

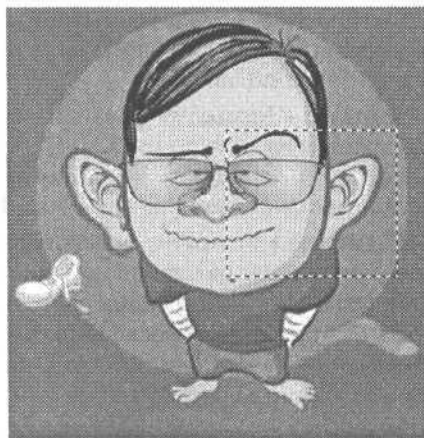


Рис. 2.8. А этот — еще и с артефактами JPG

- **Red Eye (Красные глаза)** — радикальное средство для борьбы с эффектом красных глаз. Правда, и здесь не обошлось без маленького недоразумения. Программа считает, что зрачок — это однотонное пятно круглой формы. Следовательно, если на фотографии лицо объекта поднято вверх или зрачки частично перекрываются опущенными веками, Red Eye здесь не помощник. Вооружайтесь мышью — и вперед, на баррикады;
- **Spot Healing Brush (Определяющая восстанавливающая кисть)** — просто уникальное средство для ретуши. Теперь не нужно определять чистый участок, образец с которого будет использоваться при ретуши, и методично, при сильном увеличении зачищать трещины, помехи и лишние объекты. Достаточно просто закрасить этой кистью ретушируемый участок, и умный инструмент сам на изображении подберет подходящие участки для клонирования (рис. 2.9).



Рис. 2.9. С помощью Определяющей восстанавливающей кисти легко очищаем задний план от столбов и жилых объектов

И в заключение еще одна маленькая «приятность» — в Photoshop CS2 реализован уникальный в своем роде алгоритм произвольного искажения для растровой графики, ранее доступный только при создании векторных изображений. Не то чтобы это требовалось постоянно, но наличие такой возможности дает еще больше свободы в творчестве, а ведь именно широкие возможности свободы самовыражения всегда выгодно отличали Photoshop от других графических программ.

Что, нравится? Думаю, приведенная информация вполне убедила вас в том, что переходить на новую версию Photoshop не только можно, но и нужно.

А ведь это был далеко не полный список всех нововведений и улучшений программы — здесь упомянуты только самые важные и значимые из них. Прочие малозначительные параметры и возможности мы подробно рассмотрим в следующих главах.

Глава 3

Начинаем работу

Если вы все еще не установили Photoshop CS2, думаю, самое время прервать чтение и сделать это. А если программа уже установлена, погодите срочно запускать ее. Перед тем как переходить к работе с Photoshop, его необходимо подстроить под свои задачи и потребности. А как это сделать, мы сейчас узнаем.

Настройка палитр

В первую очередь уберите лишние палитры, которые загромождают экран и мешают работать с изображением. Для этого, нажав и удерживая левую кнопку мыши на заголовке ненужной палитры, перетащите ее за пределы группы. Затем закройте палитру, щелкнув на кнопке в виде крестика в ее правом верхнем углу (рис. 3.1).

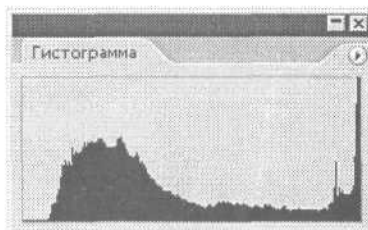


Рис. 3.1. Щелкнув мышью на крестике в правом верхнем углу, можно закрыть палитру

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы нечаянно закрыли нужную палитру, не переживайте — всегда можно вернуть ее с помощью команды Window (Окно) главного меню Photoshop.

Затем все так же с помощью перетаскивания сведите оставшиеся палитры в одну. Чтобы не перегружать экран, я рекомендую оставить только наиболее часто используемые в работе палитры, а именно: Tools (Инструменты), Options (Параметры), Navigator (Навигатор), Layers (Слои) и History (История), последние три из которых свести в одну (рис. 3.2).



Рис. 3.2. Этих трех палитр в большинстве случаев достаточно для работы

Кстати, если вы еще не знали, во время работы над изображением мешающие палитры можно передвигать, нажав и удерживая на их заголовке левую кнопку мыши, или временно сворачивать, чтобы они не мешали (рис. 3.3).



Рис. 3.3. Свернув палитры на время, можно освободить место на рабочем столе

Установки Photoshop CS2

На следующем этапе настройте предпочтения программы, выполнив команду меню Edit ► Preferences ► General (Редактирование ► Установки ► Основные). Грамотная подстройка этих параметров позволяет повысить быстродействие программы и упростить дальнейшую работу с ней.

Окно диалога команды Preferences (Установки) выглядит следующим образом (рис. 3.4).

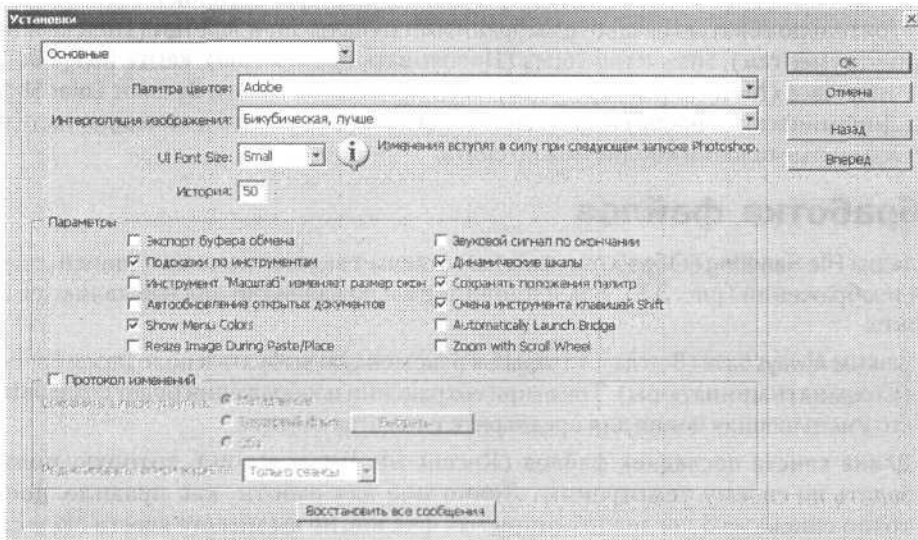


Рис. 3.4. В этом окне настраиваются установки программы

Выпадающий список в верхней части экрана позволяет переключаться между настраиваемыми компонентами программы: **General** (Основные), **File Handling** (Обработка файлов), **Display & Cursors** (Отображение и курсоры), **Transparency & Gamut** (Прозрачность и цветовой охват), **Units & Rulers** (Единицы измерения и линейки), **Guides, Grid & Slices** (Направляющие, сетка и фрагменты), **Plug-ins & Scratch Discs** (Внешние модули и рабочие диски), **Memory & Image Cache** (Память и кэш-память) и **Type** (Шрифт). Нам понадобятся лишь некоторые из них.

Основные

Вкладка **General** (Основные) управляет главными настройками Photoshop по умолчанию:

- ❑ В поле **Image Interpolation** (Интерполяция изображения) выставьте режим **Bicubic** (Бикубическая, лучше).
- ❑ Укажите в поле **History States** (История) значение, как минимум, 50 — это поможет хранить в памяти компьютера больше последних изменений изображения, а следовательно, отменять их. Хотя быстроедействие это вам явно не прибавит, скорее наоборот.

ПРИМЕЧАНИЕ

Здесь вообще действует принцип «чем больше, тем лучше» — в крайнем случае, если память будет перегружена слишком большим количеством записей, всегда можно очистить ее, выполнив команду **Edit** ▶ **Purge** ▶ **Histories** (Редактирование ▶ Удалить из памяти ▶ Истории). Главное, запомните, что эта команда безоткатна, то есть вернуть записи Истории не удастся.

- ❑ Какие пункты в поле **Options** (Параметры) выбрать, думаю, вы определите сами, исходя из ваших собственных потребностей. Если вы новичок в Photoshop, настоятельно советую оставить выбранными пункты **Show Tool Tips** (Подсказки по инструментам), **Show Menu Colors** (Показывать цвета меню), **Resize Image During Paste/Place** (Менять размеры изображения после вставки), **Dynamic Color Sliders** (Динамические шкалы) и **Save Palette Locations** (Сохранять положения палитр). Остальные галочки вполне можно снять.

Обработка файлов

Вкладка **File Handling** (Обработка файлов) отвечает за режимы сохранения и открытия изображений (рис. 3.5). В ней принципиально важными для нас являются два пункта:

- ❑ режим **Always Save** (Всегда), который я рекомендую выбрать в поле **Image Previews** (Сохранять миниатюры). Тогда при сохранении изображения будет создаваться его уменьшенная копия для предварительного просмотра;
- ❑ Длина списка последних файлов (**Recent file list contains**), которую можете задать по своему усмотрению. Лично мне для работы, как правило, достаточно списка из 5 последних открытых файлов, но вы можете ввести сюда свое значение.

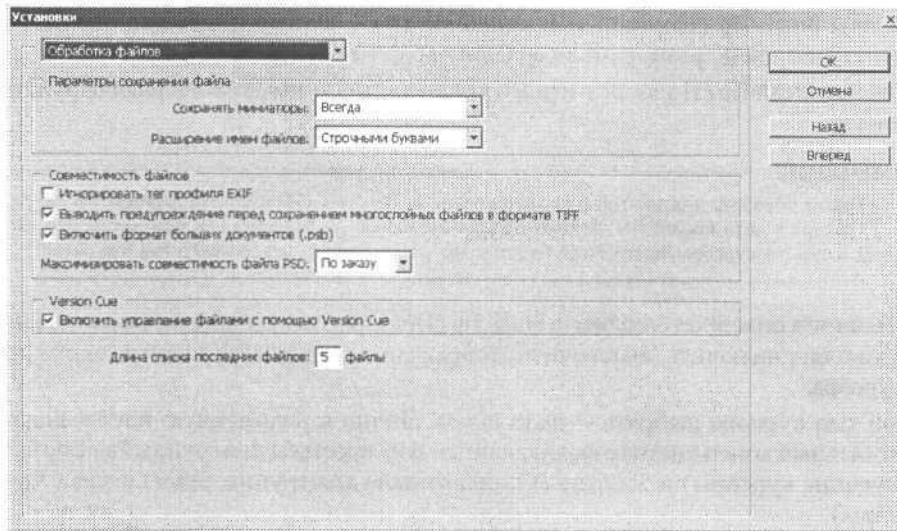


Рис. 3.5. Данная вкладка отвечает за режим обработки файлов

Отображение и курсоры

Вкладка Display & Cursors (Отображение и курсоры) (рис. 3.6) позволяет выбирать внешний вид используемых курсоров:

- ☐ Standard (Стандартный) — курсор выглядит как уменьшенная копия значка инструмента;
- ☐ Precise (Точный) — отображается перекрестье, центр которого является центром КИСТИ;

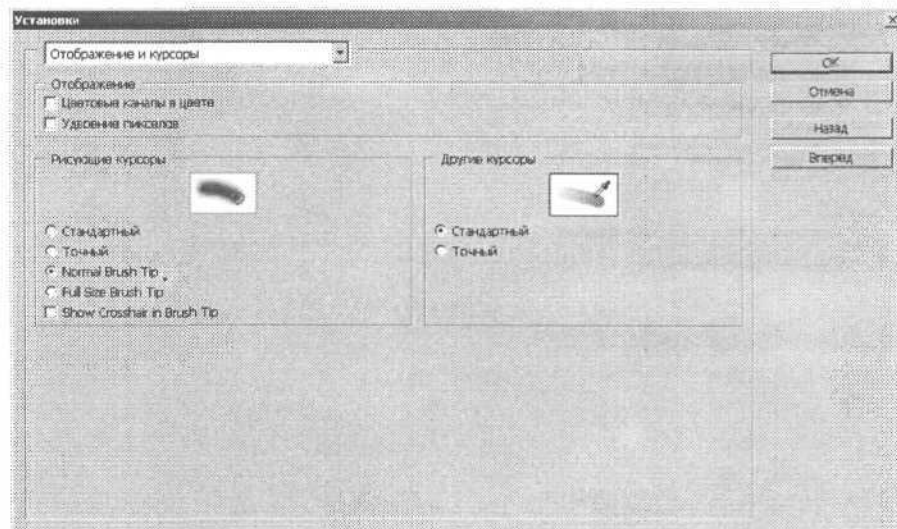


Рис. 3.6. Здесь можно настроить внешний вид курсоров, используемых для рисования

32 Глава 3. Начинаем работу

- ❑ Normal Brush Tip (Нормальный конец кисти) — курсор имеет вид окружности, выполненной по размерам кисти (при прозрачности до 50 %).
- ❑ Full Size Brush Tip (Полноразмерный конец кисти) — полноразмерная окружность кисти.

ПРИМЕЧАНИЕ

Таким образом, для кистей с характеристикой Hardness (Жесткость), равной 100 %, размер курсора в двух последних случаях будет одинаковым, в то время как при жесткости, равной 0, диаметр курсора Normal Brush будет в два раза меньше, чем диаметр Full Size Brush.

- ❑ Щелчок в поле Show Crosshair in Brush Tip (Показывать перекрестье на конце кисти) позволяет включить/выключить отображение перекрестья в центре окружности курсора.

Какой тип курсора выбрать — дело вкуса. Лично я рекомендую Normal Brush Tip (Нормальный конец кисти) с выключенным перекрестьем для группы Painting Cursors (Рисующие курсоры) и Standard (Стандартный) для группы Other Cursors (Другие курсоры).

Прозрачность и цветовой охват

Вкладка Transparency & Gamut (Прозрачность и цветовой охват) (рис. 3.7) управляет установками прозрачных слоев. Настройки этой вкладки больше, чем остальные, зависят от ваших личных предпочтений. Например, оставив для прозрачных областей сетку, вы легко сможете отличить закрашенные области от незакрашенных, что оптимально для веб-дизайнеров. Однако отменив сетку (непрозрачные области при этом будут выглядеть белыми), вы получите дополнительное удобство в рисовании, ведь бело-серая рябь неизбежно вносит искажения в рисунок, выполненный по ней, поэтому приходится создавать временный дополнительный слой, расположенный ниже рабочих, заливать его белым цветом и удалять по окончании работы.

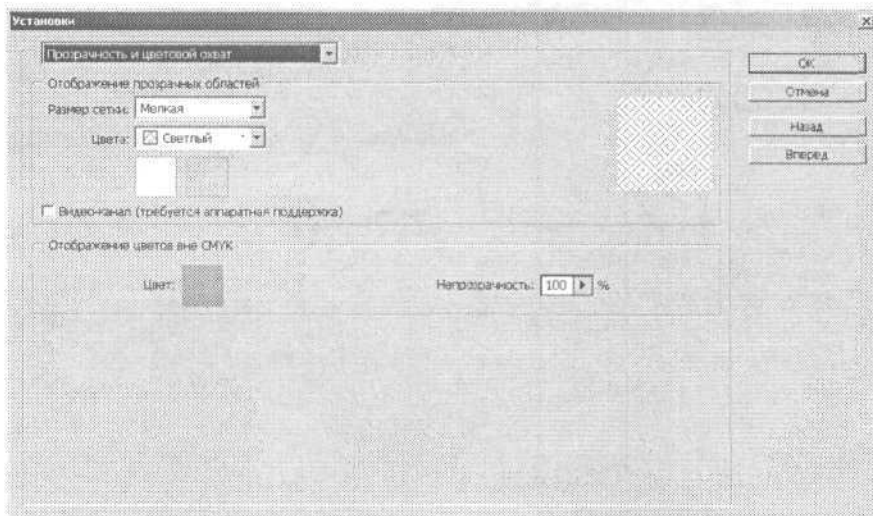


Рис. 3.7. Данная группа настроек управляет установками прозрачных слоев

Размер сетки, если вы все-таки предпочтете ее оставить, можно выбрать произвольно. А вот цвет менять я крайне не рекомендую. Оставьте сетку Светлой (Light), так она гораздо меньше будет мешать во время работы.

Единицы измерения

Назначение этой группы настроек (рис. 3.8) ясно из названия. По умолчанию настройки в ней устанавливаются оптимально самой программой, поэтому менять их я не советую. Если вы все же это сделали, верните им первоначальные значения.

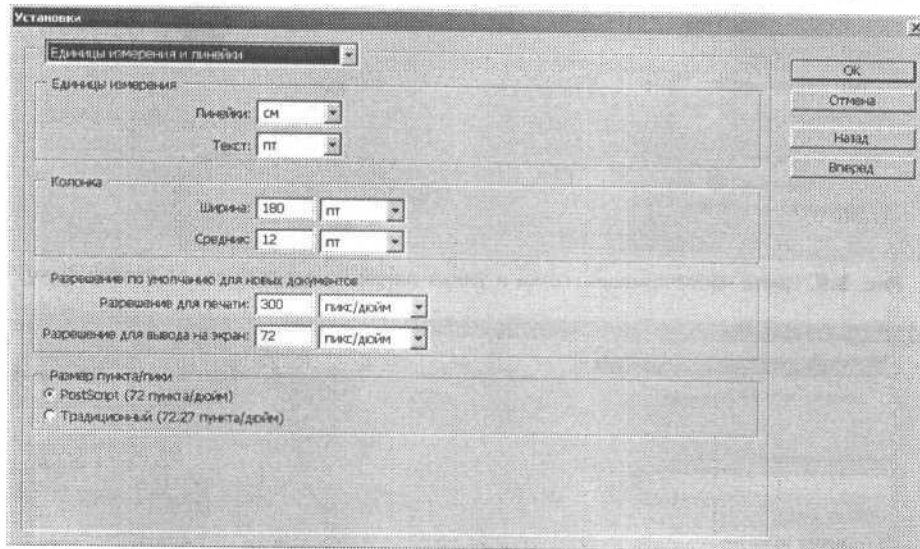


Рис. 3.8. Здесь можно изменить единицы измерения, принятые программой, хотя лучше этого не делать

Направляющие, сетка и фрагменты

Вкладка Guides, Grid & Slices (Направляющие, сетка и фрагменты) управляет цветом и стилем направляющих, умных линий, сетки и границ фрагментов (рис. 3.9). Поставьте сиреневенький в первом случае, желтый в красную полосочку во втором... Шучу! Какие цвета вам больше нравятся, те и ставьте. А почему бы и нет? Ведь работа с программой должна быть не только удобной, но и приятной.

Внешние модули и рабочие диски

Главный совет: не трогайте настройки на этой вкладке. Может быть, не всем так не везет, однако моя версия после изменения одного из рабочих дисков грустно стала просить новый серийный номер. Старый ей чем-то не нравился... Пришлось переустанавливать программу и больше никогда не лезть ручками в эту вкладочку (рис. 3.10). Любителям риска стоит оставить первый рабочий диск Загрузочным (Startup), а вторым рабочим диском назначить диск C:\. В случае если у вас два и более дисков, назначайте рабочие диски в порядке уменьшения их скорости.

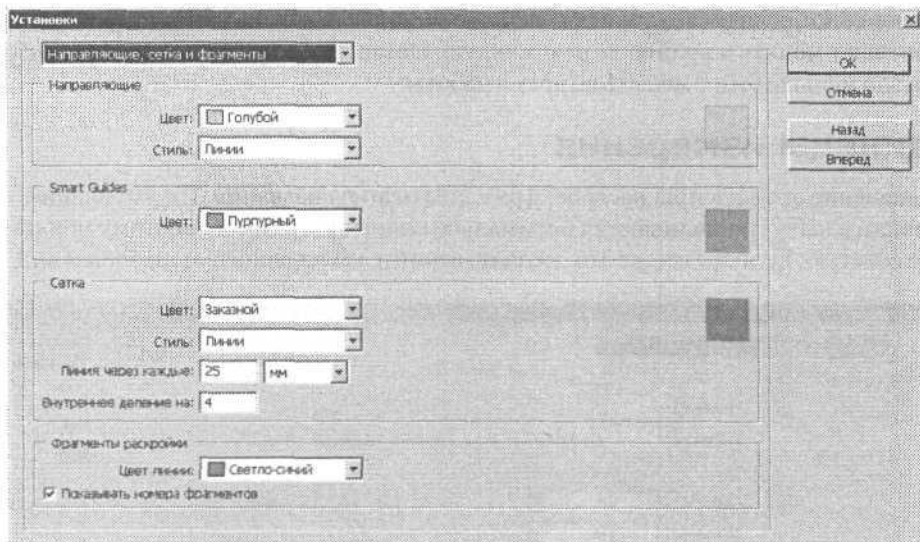


Рис. 3.9. Цвета направляющих, сетки и умных линий можно выбрать по своему вкусу

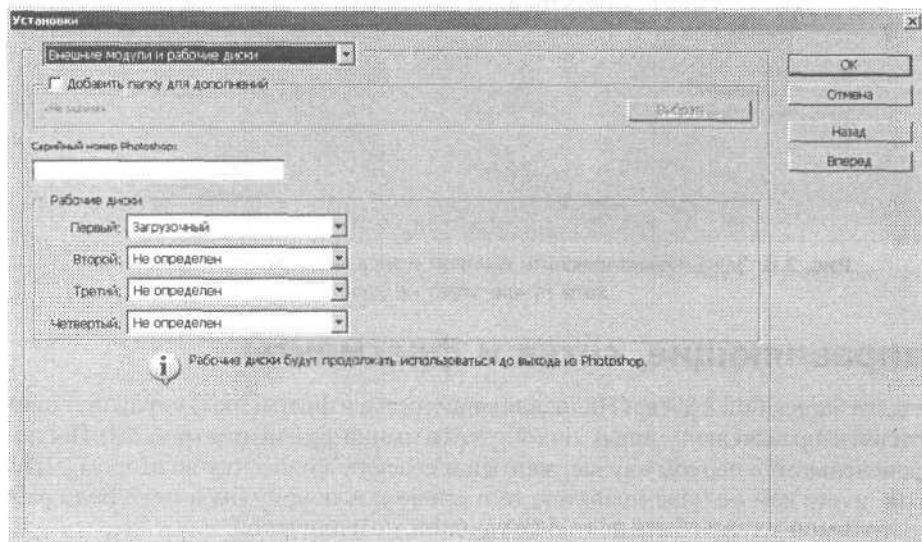


Рис. 3.10. Помимо прочего, в этом окне вы можете выбрать дополнительную папку для плагинов

Память и кэш-память

На вкладке Memory & Image Cache (Память и кэш-память), управляющей распределением памяти, а следовательно, и быстродействием программы, главным пунктом, на который следует обратить пристальное внимание, является поле Memory Usage (Использование памяти). Оно показывает, сколько процентов RAM будет отведено исключительно для работы с Photoshop. Поэтому:

- ❑ если вас устраивает скорость работы программы, если она не «тормозит» и не «виснет», просто не трогайте этот ползунок. Быстрее быстрого все равно не бывает;
- ❑ если Photoshop работает слишком медленно, необходимо увеличить зарезервированный под него объем оперативной памяти. Для этого передвиньте ползунок вправо — тем сильнее, чем медленнее работает CS2. Естественно, про параллельную работу с другими ресурсоемкими программами придется забыть, но скорость Photoshop'a вполне ощутимо повысится. Главное здесь не увлечься и не выставить значение ползунка более 90 %, иначе вы даже музыку не сможете послушать одновременно с рисованием. А оно вам надо?
- ❑ ну и наконец, если программа у вас работает быстрее не пожелаешь, можете высвободить лишнюю оперативную память под другие задачи, передвинув ползунок слегка влево. Правда, учитывая весьма неслабые системные требования CS2, вряд ли это вам понадобится.

Шрифт

Наконец, последняя группа настроек (рис. 3.11) управляет предварительным просмотром шрифтов в программе:

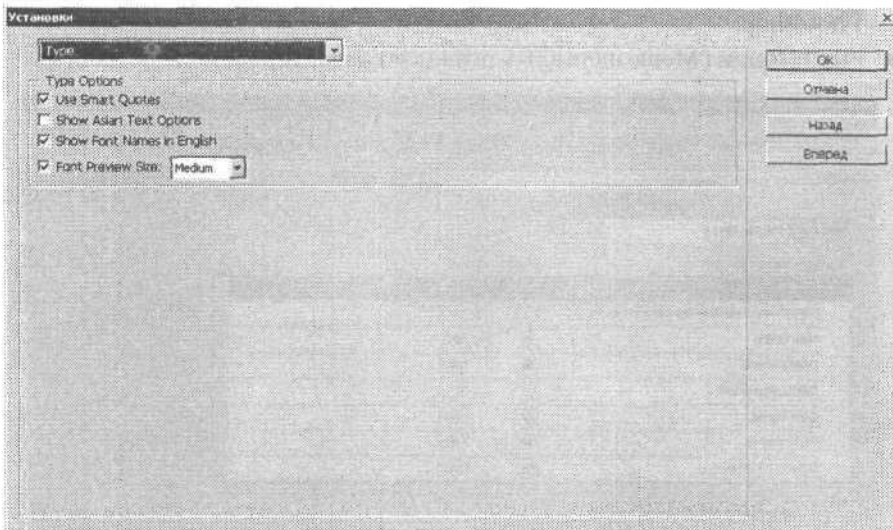


Рис. 3.11. В этом окне можно настроить параметры предварительного просмотра шрифтов

- ❑ Use Smart Quotes (Использовать умные кавычки) — автоматически заменяет прямые кавычки «елочками»;
- ❑ Show Asian Text Quotes (Показывать кавычки азиатского текста) — отображает в палитрах настроек текста параметры азиатских шрифтов;
- ❑ Show Font Names in English (Показывать названия шрифтов на английском) — показывает названия всех шрифтов, в том числе неевропейских, используя латиницу;
- ❑ Font Preview Size (Размер предварительного просмотра шрифта) — определяет размер предварительно просматриваемого шрифта: Small (Мелкий), Medium (Средний) или Large (Крупный).

Редактирование меню

Photoshop CS2 помимо прочих, характерных и для предыдущих версий настроек, предоставляет возможность скрывать неиспользуемые пункты и подкрашивать разными цветами часто используемые пункты меню. Это очень удобно, ведь, сократив количество элементов меню, убрав те из них, которые редко бывают нужны или не используются вовсе, можно значительно сократить время, затрачиваемое на поиск нужной в настоящий момент команды. Поэтому рекомендую вам воспользоваться этой возможностью, что можно легко сделать, выполнив команду **Edit ► Menus** (Редактирование ► Меню).

Перед вами откроется следующее диалоговое окно (рис. 3.12).

- ❑ Поле **Set (Набор)** в верхней части окна позволяет выбрать одну из заготовок вариантов оформления меню. Три кнопки справа от этого поля сохраняют пользовательские настройки, создают новый или удаляют выбранный набор настроек соответственно.
- ❑ Выпадающий список **Menu For (Меню для)** позволяет выбрать один из двух параметров:
 - **Application Menus (Прикладные меню)** — позволяет редактировать главное меню Photoshop;
 - **Palette Menus (Меню палитр)** — позволяет редактировать меню палитр.

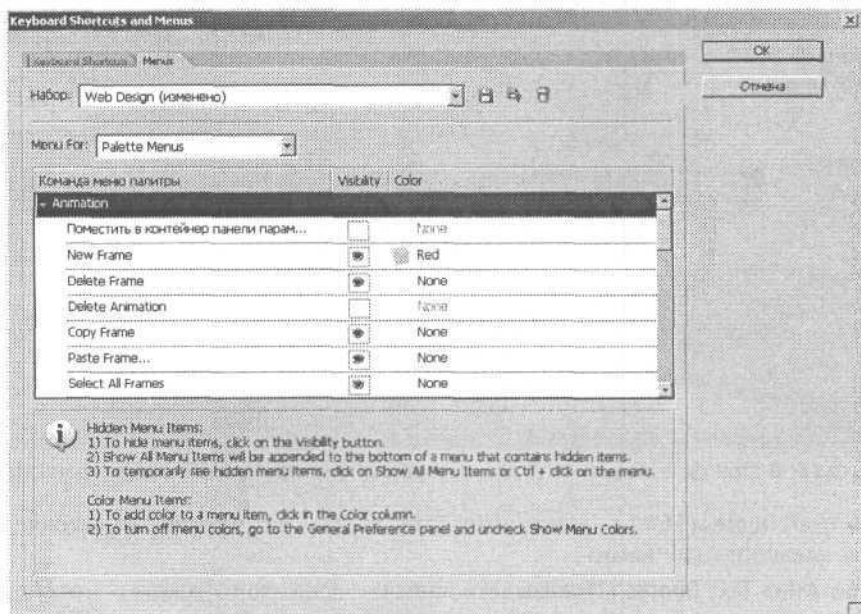


Рис. 3.12. Скрыв неиспользуемые элементы меню, вы сможете быстрее ориентироваться в программе

- ❑ Ниже в окне перечислены все меню и подменю программы, напротив каждого из которых расположено изображение глаза в квадрате, позволяющее скрывать/отображать выбранный элемент. Щелчок же в столбце **Color (Цвет)** напротив

пункта меню дает возможность раскрасить его в один из семи представленных цветов: Red (Красный), Orange (Оранжевый), Yellow (Желтый), Green (Зеленый), Blue (Синий), Violet (Фиолетовый) или Gray (Серый).

После завершения редактирования меню щелкните на кнопке ОК, чтобы принять сделанные изменения.

Поддержка русских шрифтов

Часто (да что там, практически всегда) Photoshop отказывается работать с русскими шрифтами, выдавая вместо напечатанного текста нечитаемые значки (рис. 3.13).

?«БВ°¶ВЦКВр4
 -Б?ЕёВ5?ЬВ@
 ЮсБ«&rВ%хКВ
 РНБ?(ІВкНЪВр?
 гБбсІВ}НЬВ°тМ

Рис. 3.13. Эти значки называются кракозябрами и появляются из-за несовместимости кодировок текста

Решить эту проблему можно следующим образом:

- в меню Пуск выберите команду Выполнить. Перед вами откроется окно диалога, в котором введите Regedit и нажмите на кнопку ОК. Откроется редактор реестра (рис. 3.14);

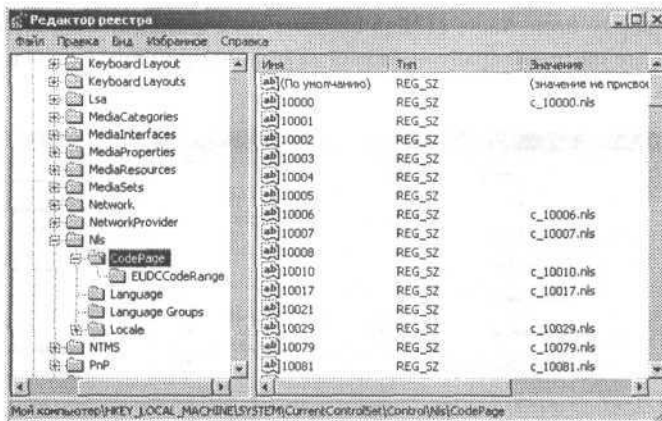


Рис. 3.14. Так выглядит редактор реестра Windows

- откройте папку HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Nls\CodePage;
- в правой половине окна найдите параметр 1250 и дважды щелкните по нему левой кнопкой мыши. В появившемся окне (рис. 3.15) измените содержимое поля Значение на c_1251.nls и примите изменения, нажав ОК;

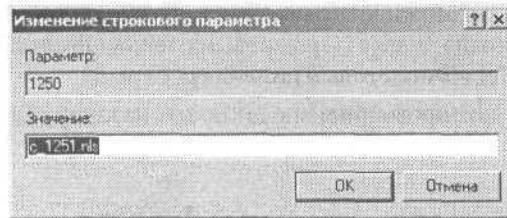


Рис. 3.15. Измените содержимое поля Значение на c_1251.nls

- проделайте то же самое с параметром 1252;
- перезагрузите компьютер.

После выполнения этой несложной операции проблема с русскими шрифтами в Photoshop должна быть решена раз и навсегда.

Основные операции в Photoshop

Перед тем как перейти к изучению инструментов и других функций Photoshop CS2, необходимо сначала разобраться с основными операциями, выполняемыми в программе, — открытием, созданием и сохранением файлов.

Создание файла

Чтобы создать новый рисунок, выполните команду **File** ▶ **New** (**Файл** ▶ **Новый**). Открывшееся диалоговое окно (рис. 3.16) позволяет задать настройки создаваемого изображения:

- В первое сверху поле **Name** (**Имя**) введите имя файла изображения. Впрочем, если вы не сделаете это сразу, имя всегда можно присвоить позже, при сохранении файла.

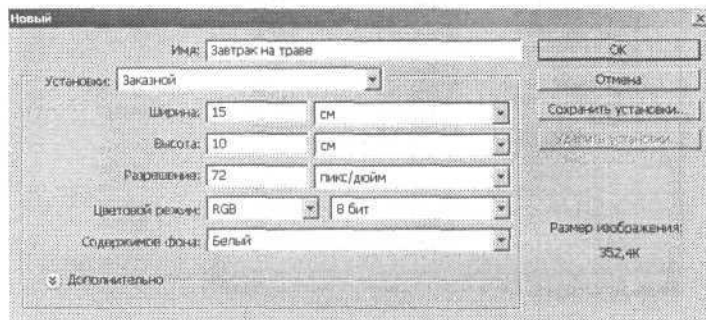


Рис. 3.16. Диалоговое окно создания файла

- Щелкнув на стрелочке справа от выпадающего поля **Preset** (**Установки**), вы можете выбрать один из возможных режимов свойств изображения:
 - **Custom** (**Заказной**) — создает изображение с заданными пользователем (то есть вами, кем же еще) настройками размера, разрешения и цветового режима;

- Clipboard (Буфер обмена) — при создании нового файла используются настройки, аналогичные характеристикам изображения, находящегося в буфере обмена;
- нижние строки списка, представляющие собой названия открытых в настоящий момент программой файлов, дают возможность создать новое изображение с такими же настройками.

Все остальные пункты выпадающего списка создают изображение на основе встроенных заготовок.

- Строки Width (Ширина) и Height (Высота) позволяют задать размер изображения вручную, используя выбранные в выпадающих списках справа от этих полей единицы измерения:
 - cm (см) и mm (мм) — если учесть, что мы живем в стране с метрической системой измерения, то, как правило, высота и ширина картинки задаются именно в сантиметрах и миллиметрах.

ВНИМАНИЕ

Чаще всего при создании изображения используются следующие размеры: 21 × 29,7 см (альбомный лист формата A4), 29,7 × 42 см (более крупный лист формата A3), 15 × 10 см (стандартный фотоснимок).

- Inches (дюйм) — альтернативная единица измерения, 1 дюйм = 2,54 см.
- Pixels (пикс) — задавать размер изображения в пикселях удобно, если предполагается впоследствии публиковать их в Интернете либо использовать при создании обоев рабочего стола.

ПРИМЕЧАНИЕ

Узнать необходимый для создания обоев размер картинки можно, щелкнув на свободном месте рабочего стола правой кнопкой мыши и выбрав пункт Свойства. В открывшемся окне свойств экрана откройте вкладку Параметры (рис. 3.17). Значения, стоящие в поле Разрешение экрана, и будут необходимыми шириной и высотой изображения соответственно.

Остальные единицы измерения не являются широко распространенными и практически не используются.

- Поле Resolution (Разрешение) указывает разрешение изображения. Чем его значение больше, тем меньше будет размер печатного оттиска в сравнении с реальным размером изображения. При разрешении 72 пикс/дюйм (28,346 пикс/см) реальный размер будет равен размеру при печати.
- Следующее поле, Color Mode (Цветовой режим), позволяет задать настройки палитры создаваемого изображения. В дальнейшем цветовой режим можно будет изменить с помощью команды Image ► Mode (Изображение ► Режим), однако следует помнить, что при этом будет происходить корректировка цветов.

ПРИМЕЧАНИЕ

В принципе, для пользователя, не имеющего ничего общего с профессиональной полиграфией, это практически не имеет значения.

В Photoshop, как правило, используются четыре основных цветовых режима:

- Bitmap (Битовый формат) — используются только два цвета: черный и белый. Создание изображений в этой палитре имеет смысл при работе с чертежами

и схемами, состоящими только из этих двух цветов, и в редких случаях — с черно-белой графикой;

СОВЕТ

Еще один вариант использования данного цветового режима — создание картинок в формате WBMP с целью последующей зачатки на сотовый телефон и отправки их по SMS.

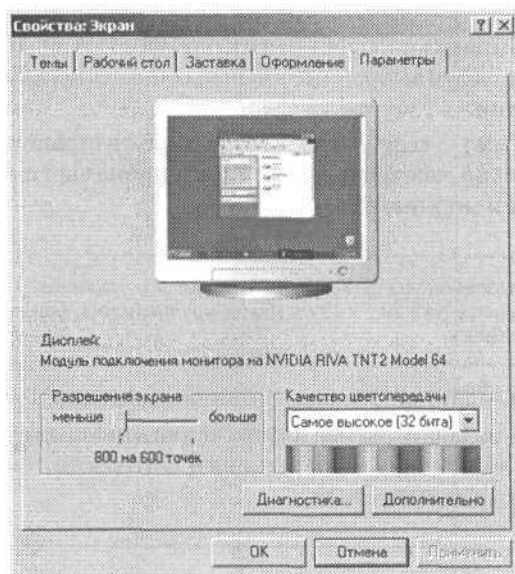


Рис. 3.17. Разрешение экрана: 800 точек — ширина, 600 точек — высота

- Grayscale (Градации черного) — в этой палитре используются черный, белый цвета и все оттенки серого. Использование этого режима рационально при создании изображения, предназначенного для вывода на печать на монохромном принтере;

СОВЕТ

Также в режим Grayscale я рекомендую переводить монохромные изображения, которые будут печататься на цветном струйном принтере. Если будет использована другая цветовая палитра, нарисованное серым изображение при выводе на печать может приобрести легкий цветной оттенок (как правило, розоватый или оранжевый).

- Red-Green-Blue (RGB) — данная палитра использует три цветовых канала: красный, зеленый и синий — и предназначена для создания изображений, которые будут храниться исключительно на компьютере либо публиковаться в Интернете;
- Cyan-Magenta-Yellow-Black (CMYK) — этот цветовой режим разбивает изображение не на три, а на четыре канала: голубой, пурпурный, желтый и черный — и используется для вывода цветных изображений на печать. Это связано с тем, что цветные принтеры имеют картриджи именно этих цветов.

- Наконец, поле Background Contents (Содержимое фона) позволяет выбрать цвет фонового слоя для создаваемого изображения: White (Белый), Background Color (Фоновый цвет) или Transparent (Прозрачный).

Параметры, открывающиеся при щелчке на кнопке Advanced (Дополнительно), служат для настройки параметров, используемых в профессиональной печати. Просто не заморачивайтесь на их счет.

Открытие файла

Чтобы открыть в Photoshop ранее созданный файл, выполните команду File ► Open (Файл ► Открыть). В появившемся диалоговом окне (рис. 3.18) выберите путь к файлу, выделите его и нажмите Enter.

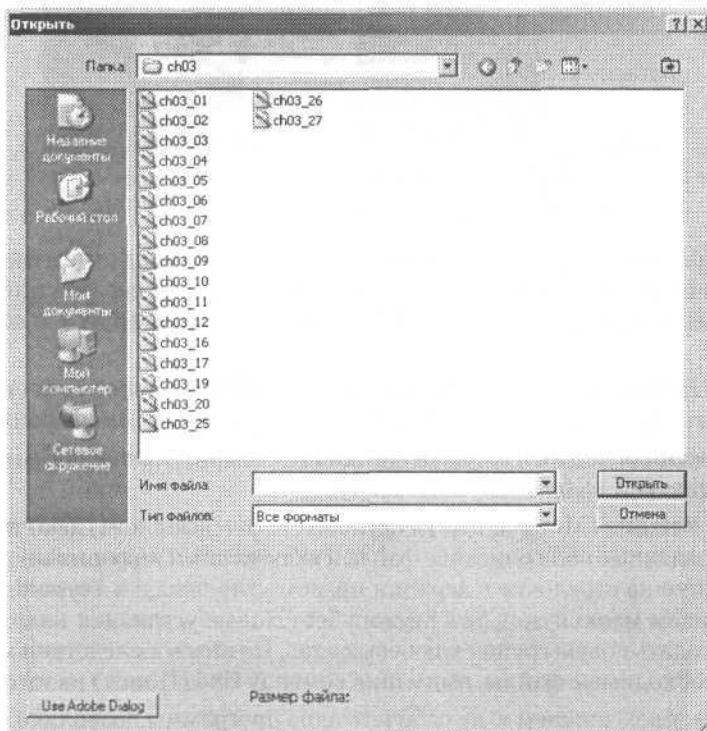


Рис. 3.18. Выберите путь к файлу в строке Папка, выделите его и нажмите Открыть

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы недавно уже работали с файлом, то можете просто выполнить команду File ► Open Recent (Файл ► Последние документы) и в открывшемся выпадающем меню выбрать нужное имя.

Помимо стандартных меню, Photoshop CS2 предлагает еще и альтернативный способ открытия документов — встроенную программу Adobe Bridge (рис. 3.19), открыть которую можно с помощью меню File ► Browse (Файл ► Обзор).

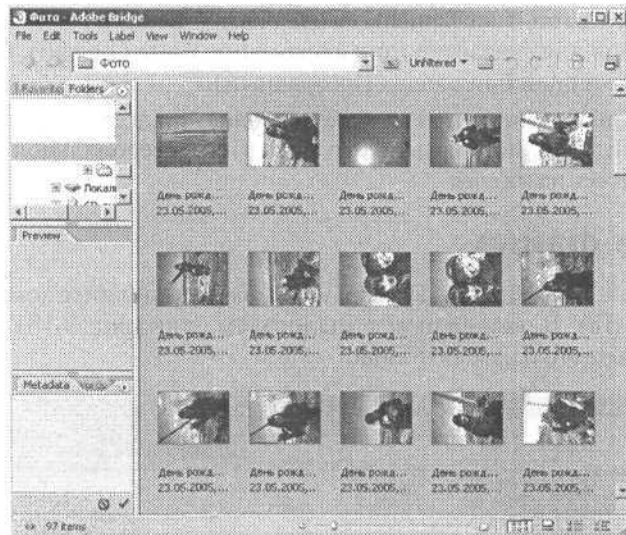


Рис. 3.19. Adobe Bridge — это не просто дополнение, а вполне полноценная программа-просмотрщик

Эта программа позволяет просматривать изображения перед открытием, присваивать им ключевые слова для облегчения поиска в будущем, вводить информацию о картинке и ее создателях и многое другое. Давайте рассмотрим эти возможности подробнее:

- ❑ Вкладки **Favorites** (Избранное) и **Folders** (Папки) в верхнем правом углу рабочего окна программы позволяют выбирать путь к просматриваемым файлам.
- ❑ Расположенная под ним вкладка **Preview** (Предварительный просмотр) отображает миниатюру выбранного изображения.
- ❑ Вкладки **Metadata** (Метаданные) и **Keywords** (Ключевые слова) дают возможность ввести в заданные поля описание файла изображения и информацию о нем. Кстати, щелкнув на стрелочке в верхнем правом углу вкладки **Keywords** и выбрав в выпадающем меню пункт **New Keyword Set** (Новые установки ключевых слов), можно создать новую группу ключевых слов. По ним впоследствии можно легко найти необходимые файлы, выполнив команду **Find** (Поиск) из того же меню.
- ❑ Кнопки в левом нижнем углу рабочего окна программы позволяют выбрать режим просмотра файлов в выбранной папке. Ползунок слева от них изменяет размер миниатюр для предварительного просмотра. Чем правее он сдвинут, тем они крупнее.

В верхней части рабочего окна находится строка меню Adobe Bridge, состоящая из семи пунктов: **File** (Файл), **Edit** (Редактирование), **Tools** (Инструменты), **Label** (Этикетка), **View** (Вид), **Window** (Окно) и **Help** (Помощь).

- ❑ Меню **File** (Файл) позволяет управлять файлами: создать новое окно просмотра (**New Window**) или новую папку (**New Folder**), удалить отмеченные файл или папку в Корзину (**Send to Recycle Bin**), закрыть окно (**Close Window**) и вернуться обратно в Photoshop (**Return to Adobe Photoshop CS2**). Выполнив команду **File** ▶ **File Info**

(Файл ► Информация о файле), можно в открывшемся окне диалога (рис. 3.20) ввести информацию о выбранном изображении.

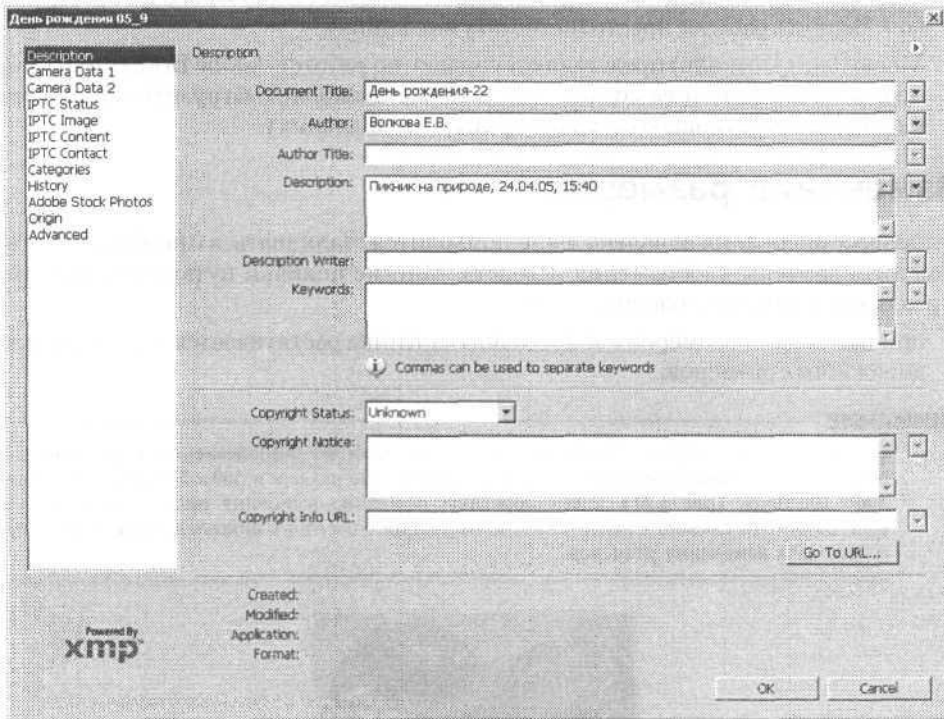


Рис. 3.20. Сюда можно ввести описание картин — для благодарных потомков

- ❑ Меню Edit (Редактирование), как обычно и делает это меню, дает возможность совершать операции Вырезания (Cut), Копирования (Copy), Вставки (Paste), выделить изображение или их группу (Selected), обратить и отменить выделение. Команда Find (Поиск) позволяет искать нужное изображение по введенным параметрам, таким как имя файла, его размер, дата создания, ключевые слова и др.
- ❑ Меню Tools (Инструменты) позволяет применить к изображению или их группе некоторые встроенные инструменты.
- ❑ С помощью меню Label (Этикетка) изображениям можно присвоить Рейтинг (Rating), измеряемый звездочками от одной до пяти, и выделить его одним из пяти представленных цветов: красным, зеленым, желтым, синим или фиолетовым.

ПРИМЕЧАНИЕ

Лично мне доставило извращенное удовольствие присваивать своим любимым рисункам пятизвездочный рейтинг и красный лейбл. За этим увлекательным занятием можно провести не один час. Честно!

- ❑ Меню View (Вид) управляет режимом просмотра изображений и позволяет сортировать их по имени, дате создания и изменения, размеру, рейтингу и т. д.

- ❑ Меню Window (Окно) изменяет вид рабочего окна Adobe Bridge. Если результат вам не понравится, вернуться к настройкам по умолчанию можно с помощью команды Window ► Workspace ► Reset to Default Workspace (Окно ► Рабочее пространство ► Вернуть рабочее пространство по умолчанию).
- ❑ Меню Help (Помощь) представляет справку по работе с Adobe Bridge, информацию о программе и ее создателях, а также позволяет загрузить обновления к программе с помощью команды Updates (Обновления).

Изменение размеров

В процессе рисования довольно часто приходится сталкиваться с необходимостью изменить размеры изображения и холста. Многие новички путают эти понятия. А различаются они следующим:

- ❑ при изменении размеров изображения картинка растягивается или сжимается до заданных размеров;

ВНИМАНИЕ

Следует учесть, что уменьшение проходит гораздо более безболезненно, чем увеличение размеров: так, Photoshop неплохо сожмет изображение размером 500 × 500 точек до размера 100 × 100 точек (рис. 3.21), а вот обратную операцию выполнит просто отвратительно (рис. 3.22). Это связано с недостатком информации о соседних пикселах, необходимой программе для изменения размеров.



Рис. 3.21. Исходное изображение было уменьшено...



Рис. 3.22. ...а затем снова увеличено до первоначального размера

- при изменении размеров холста в сторону увеличения к изображению добавляются прозрачные или закрашенные фоновым цветом пустые области (рис. 3.23), в сторону уменьшения — крайние области отсекаются.



Рис. 3.23. Увеличив размер холста, мы создали пустые области по краям изображения

Изменить размер картинки можно, выполнив команду меню Image ► Image Size (Изображение ► Размер изображения) (рис. 3.24).

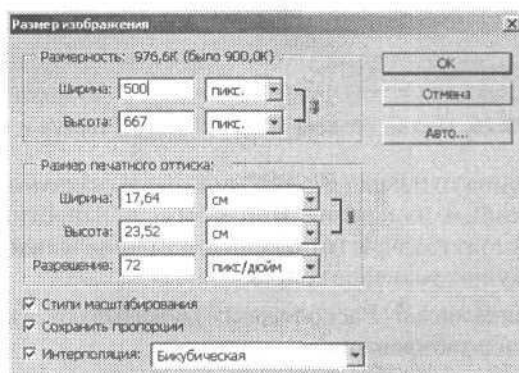


Рис. 3.24. С помощью этого окна можно изменить размер изображения

- С помощью полей Width (Ширина) и Height (Высота) задаются новые размеры изображения в единицах измерения, указанных справа от этих полей.
- Поля группы Document Size (Размер печатного оттиска) показывают реальный размер оттиска, который будет получен при выводе изображения на печать. С помощью поля Resolution (Разрешение) можно указать разрешение печатного оттиска. Обратите внимание на то, что при изменении значения в этом поле меняются и размеры изображения — чем выше разрешение, тем меньше ширина и высота.
- Галочка напротив пункта Scale Styles (Стили масштабирования) показывает, что при изменении размеров изображения эффекты слоев также будут масштабированы пропорционально.
- Отмеченный пункт Constrain Proportions (Сохранить пропорции) означает, что при изменении ширины изображения пропорционально будет изменяться его

46 Глава 3. Начинаем работу

высота, и наоборот. В противном случае эти два параметра можно будет редактировать независимо друг от друга.

- ❑ С помощью последнего выпадающего списка можно изменить значение в поле Resample Image (Интерполяция) — то есть режим масштабирования. Если у вас не очень-очень-очень маломощный компьютер, рекомендую всегда выбирать здесь параметр Bicubic (Бикубическая) — результат масштабирования при этом будет максимально удовлетворительным.

Изменение же размеров холста выполняется с помощью команды Image ▶ Canvas Size (Изображение ▶ Размер холста) (рис. 3.25).

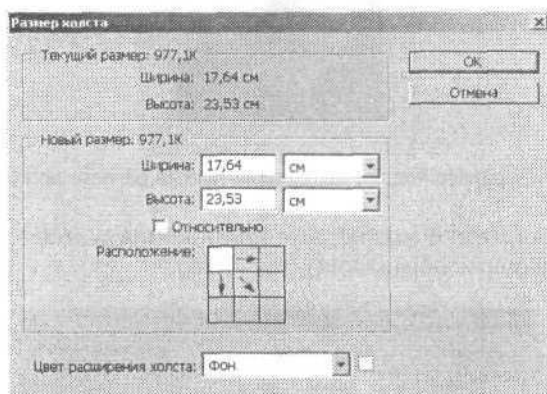


Рис. 3.25. Пустые области будут добавлены справа и снизу

- ❑ Поля Width (Ширина) и Height (Высота) позволяют задать новый размер холста в выбранных единицах измерения. При этом если напротив параметра Relative (Относительно) стоит галочка, то степень масштабирования будет определяться относительно текущих размеров холста.
- ❑ Стрелочки в окошке Anchor (Расположение) показывают, в какие стороны будет производиться масштабирование.
- ❑ Поле Canvas extension color (Цвет расширения холста) показывает, каким цветом будут заполнены вновь созданные свободные области: Основным (Foreground), Фоновым (Background), Белым (White), Серым (Gray), Черным (Black) или любым другим (Other) цветом, выбранным пользователем.

Сохранение файла

Теперь, когда мы поговорили об основных операциях, совершаемых с изображением, самое время вспомнить о его сохранении. Действительно, по завершении работы файл необходимо сохранить, чтобы не потерять сделанные изменения.

СОВЕТ

В принципе, если учесть, что компьютеры весьма склонны к неожиданным «зависаниям», я бы порекомендовала сохранять файл не только по окончании, но и в процессе работы, и желательно почаще — чтобы не было мучительно больно за бесцельно потраченное время и усилия.

Сохранить изображение можно, выполнив команду **File ▶ Save** (Файл ▶ Сохранить). В окне диалога выберите путь к папке сохранения файла, в поле **File name** (Имя файла) введите его уникальное имя, выберите необходимый **Format** (Тип файла), то есть формат, в котором вы будете его сохранять, и нажмите **Enter**.

СОВЕТ

Называйте файл так, чтобы было понятно, что он собой представляет. Трудно будет найти рисунок с аквариумными рыбками, если он будет называться «Забавные котята».

Существует очень много форматов сохранения графических файлов. Но в основном применяются лишь пять из них:

1. **PSD** — «родной» формат рисунков Photoshop. В файлах PSD сохраняются слои, их порядок и эффекты, информация о цветовых каналах и прочие параметры изображения. Однако у этого формата есть два недостатка: файлы PSD занимают довольно много места на диске, и далеко не каждый просмотрщик картинок понимает его. Следовательно, чтобы показать друзьям свою картинку, сохраненную в PSD, придется открывать сам Photoshop, а это занимает довольно много времени.

СОВЕТ

Оптимально сохранять полностью законченные изображения в другом формате. Те же картинки, к работе над которыми вы собираетесь вернуться в будущем, можно сохранить в двух вариантах: одна копия в PSD — для последующей обработки, одна в другом формате (например, JPG) — для хранения и просмотра.

При сохранении в другом формате изображение необходимо предварительно свести с помощью команды **Layer ▶ Flatten Image** (Слой ▶ Выполнить сведение). Будьте внимательны — после сохранения вновь вернуть порядок слоев не удастся.

2. **BMP** — точечный рисунок, занимающий непросто много места на диске. Единственный случай, когда стоит сохранять изображения в этом формате, — изготовление обоев для рабочего стола (**Wallpapers**), так как некоторые версии Windows не принимают другие типы файлов.

СОВЕТ

И не слушайте тех, кто говорит вам: «Не ставьте на рабочий стол обои — это плохо, это мелко, от них нет никакой пользы, они отнимают драгоценные ресурсы компьютера!» Гордо отвечайте им: «Может, еще мебель из квартиры выкинуть, чтоб места не занимала, и краску со стен соскрести, чтобы не пылились?» Вот увидите, злые люди от вас отстанут.

3. **GIF** — файлы, сохраненные в этом формате, имеют наименьший размер, что весьма кстати при публикации изображений в Интернете, где размер определяет скорость скачивания, а следовательно, имеет очень большое значение. Однако GIF хорош только для рисунков с большими областями одинаковых цветов. Если сохраняемый файл состоит из большого количества оттенков с мягкими градиентными переходами, лучше использовать следующий рассматриваемый формат.
4. То есть **JPG** — и поэкспериментировать с качеством (рис. 3.26). Сдвиньте ползунок **Quality** (Качество) влево — вы получите картинку небольшого размера,

которую смело можно выкладывать на сайт или отправлять по электронной почте. Выставьте этот параметр максимальным — и качество ничуть не пострадает в сравнении с оригиналом, а места файл будет занимать не в пример меньше.

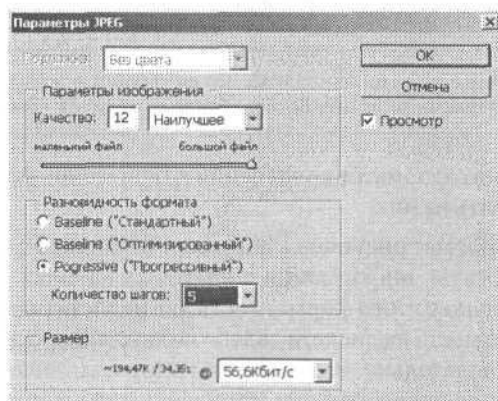


Рис. 3.26. Файл JPG с качеством, равным 12, практически не отличается от исходного изображения

5. TIF — золотая середина среди прочих форматов. Размер файла TIF чуть меньше, чем у BMP, а качество чуть выше, чем у JPG. Если вам нравится золотая середина, выбирайте этот формат.

ПРИМЕЧАНИЕ

А если нет, то все-таки JPG с максимальными настройками качества и разновидностью формата Progressive (Прогрессивный) с Количеством шагов (Scans), равным 5.

Еще один формат сохранения, применяемый значительно реже, это WBMP — битовый черно-белый рисунок, используемый в сотовых телефонах для отправки изображений посредством SMS. Подробнее о его использовании мы поговорим позже.

А сейчас перейдем к изучению инструментов Photoshop CS2 и овладению навыками работы с ними.

Глава 4

Инструменты Photoshop

Разговор о работе с Photoshop следует начать с изучения инструментов для рисования и редактирования изображений, предоставляемых программой, и усвоения навыков работы с ними.

Палитра инструментов Photoshop находится в левой части окна и состоит из 8 групп инструментов, предназначенных для различных целей (рис. 4.1). Если навести курсор на значок инструмента, через некоторое время появится всплывающая подсказка с его названием. Выбрать инструмент можно, щелкнув на его изображении левой кнопкой мыши.

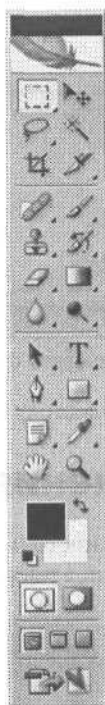


Рис. 4.1. Палитра инструментов Photoshop

В правом нижнем углу кнопок некоторых инструментов нарисована маленькая черная стрелочка. Это означает, что несколько инструментов объединены в подгруппу. Нажав и некоторое время удерживая левую кнопку мыши, вы откроете выпадающий список, содержащий другие инструменты данной подгруппы (рис. 4.2).

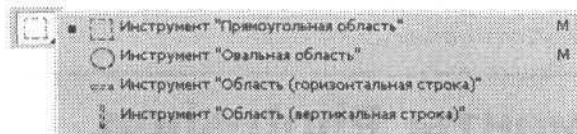


Рис. 4.2. Щелкнув на стрелочке рядом со значком инструмента, вы откроете список дополнительных инструментов данной подгруппы

Палитра настроек, с помощью которой вы можете управлять свойствами инструмента, расположена в верхней части рабочего окна Photoshop, прямо под строкой меню (рис. 4.3), и внешний вид ее меняется в зависимости от того, какой инструмент является активным. Однако первая справа кнопка, открывающая выпадающий список установок инструментов (рис. 4.4), присутствует всегда. С ее помощью вы можете выбрать одну из встроенных настроек текущего инструмента или создать собственные настройки.



Рис. 4.3. Палитра настроек инструмента Кисть

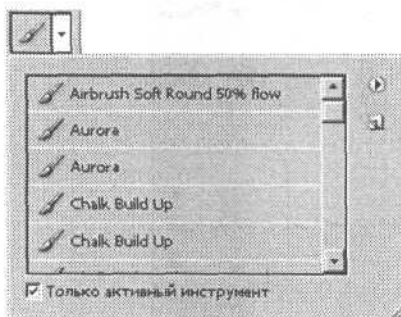


Рис. 4.4. Здесь вы можете выбрать одну из заготовок инструмента

Давайте теперь поговорим о представленных инструментах подробнее.

Инструменты выделения

В первой группе (рис. 4.5) объединены инструменты, предназначенные для выделения изображения и отдельных его элементов, а также выполнения операции кадрирования.



Рис. 4.5. Инструменты выделения

Выделение области

В первую подгруппу включены инструменты, предназначенные для выделения области простой геометрической формы: Rectangular Marquee (Прямоугольная область), Elliptical Marquee (Овальная область), Single Row Marquee (Горизонтальная строка) и Single Column Marquee (Вертикальная строка).

Чтобы создать прямоугольное или овальное выделение, установите курсор на угол необходимой области и, удерживая левую кнопку мыши, перетащите курсор до противоположного угла по диагонали (рис. 4.6). Удерживая в процессе перемещения курсора клавишу Ctrl на клавиатуре, вы создадите выделение правильной формы, то есть квадрат и круг соответственно. Если же держать нажатой клавишу Alt, выделение будет производиться не от угла, а от центра области.



Рис. 4.6. Обычное прямоугольное выделение

ПРИМЕЧАНИЕ

Вопрос на засыпку: что мы сделаем, если захотим создать круглое выделение от центра? Правильно! Будем удерживать Ctrl и Alt одновременно.

Для создания выделения в виде однопиксельной горизонтальной или вертикальной строки просто один раз щелкните мышью на нужном участке.

ПРИМЕЧАНИЕ

И знаете что... Если вам хоть раз пригодится на практике возможность создать однопиксельное линейное выделение, напишите мне об этом, ладно? Потому что это один из тех немногих инструментов, которые за долгие годы работы с программой мне не потребовались *ни разу*...

С помощью палитры настроек можно оперировать следующими свойствами этих инструментов:

- ☐ Первые четыре справа кнопки, объединенные в группу, задают режим создаваемого выделения:
 - активная первая кнопка означает, что будет создано новое выделение;
 - вторая кнопка присоединяет новое выделение к уже имеющейся области;

- третья кнопка отсекает от выделенной области определенный участок;
 - наконец, четвертая кнопка создает выделение, находящееся на пересечении уже выделенной и вновь заданной областей.
- Поле Feather (Растушевка) позволяет создать выделение с «мягкими», растушеванными краями (рис. 4.7). Граница растушевки в пикселах будет зависеть от числового значения, введенного в это поле.
- Параметр Anti-alias (Сглаживание) становится активным только при использовании овального выделения. Если отметить его флажком, границы выделения будут слегка смягчены (рис. 4.8).



Рис. 4.7. Очистив область вне растушеванного выделения, можно создать симпатичную рамку

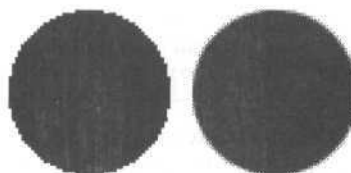


Рис. 4.8. Закрасив выделенную область, можно наглядно увидеть разницу между выделением с выключенным (слева) и включенным (справа) сглаживанием

- Последняя из возможных настроек — выпадающее меню Style (Стиль), которое дает возможность оперировать размерами создаваемого выделения:
- щелкнув на стрелочке в правой части этого поля и выбрав из выпадающего списка Нормальный (Normal) стиль, вы можете создать выделение любого произвольного размера;
 - при выборе стиля Fixed Aspect Ratio (Заданные пропорции) вы можете задать соотношение сторон выделения, введя их значения в поля Width (Ширина) и Height (Высота);

- используя стиль Fixed Size (Заданный размер), вы можете создать выделение строго оговоренных ширины и высоты.

ПРИМЕЧАНИЕ

В таком случае выделение задается не растягиванием, а простым одиночным щелчком мыши на необходимой области.

Перемещение

С помощью инструмента Move (Перемещение) вы можете перемещать либо, удерживая нажатой клавишу Alt, копировать выделенную область (рис. 4.9) или весь слой.



Рис. 4.9. Выделенную область можно скопировать на новое место

Лассо

В эту подгруппу объединены следующие инструменты выделения:

- Lasso (Лассо), для выделения которым необходимо обвести область по контуру, удерживая при этом левую кнопку мыши (рис. 4.10).



Рис. 4.10. С помощью лассо можно выделять области произвольной формы

- **Polygonal** (Прямолинейное лассо) позволяет выделить область небольшими отрезками, начало и конец которых отмечаются одиночными щелчками мышью. Двойной щелчок при этом закрывает выделение.

СОВЕТ

Этот инструмент, пожалуй, не имеет конкурентов при выделении объектов со сложными границами, поскольку использовать его гораздо проще, чем обычное Лассо, а результаты выделения получаются гораздо более корректными, чем при использовании Магнитного лассо. Лучше всего использовать Прямолинейное лассо, сильно увеличив масштаб просмотра изображения.

- **Magnetic** (Магнитное лассо) отличается от обычного тем, что самостоятельно определяет границы объекта, подлежащего выделению. Не ахти как, кстати, определяет, даже при оптимальных настройках. А если учесть время, на подбор таких настроек необходимое... В общем, Магнитное лассо стоит применять только в том случае, если выделяемый объект резко контрастен окружающему его фону.

В процессе выделения Магнитное лассо создает точки привязки через промежуток, указанный в поле **Frequency** (Частота) палитры настроек данного инструмента. Чтобы вернуться к предыдущей точке, нажмите клавишу **Backspace** на клавиатуре. Создать точку привязки самостоятельно можно, выполнив одиночный щелчок левой кнопкой мыши. Двойной щелчок, как и в предыдущем случае, закрывает область выделения.

Волшебная палочка

Инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) предназначен для выделения области смежных пикселей одного цвета (рис. 4.11). Для его использования просто переместите курсор на любую точку внутри необходимой области и сделайте щелчок мышью. Чтобы добавить область к уже существующему выделению, удерживайте при этом клавишу **Shift**, чтобы вычесть ее — клавишу **Alt**.



Рис. 4.11. Волшебная палочка выделяет смежные пиксели схожего цвета

- Поле **Tolerance** (Допуск) в палитре настроек задает допустимую разницу оттенка выделяемых пикселей. Чем больше значение, введенное в это поле, тем большая область будет выделена, и наоборот.
- Отмеченный флажком параметр **Contiguous** (Смежные пиксели) означает, что будут выделены пиксели одного цвета, находящиеся по соседству. В противном случае выделение будет производиться по всей области изображения.
- Наконец, поле **Sample All Layers** (Использовать все слои) указывает, будут ли выделяться области, расположенные в активном слое или во всех слоях сразу.

Кадрирование

Инструмент Crop (Кадрирование) позволяет обрезать области изображения, оставшиеся вне выделения (рис. 4.12). Для использования этого инструмента растяните рамку выделения, удерживая левую кнопку мыши, так же, как и в случае работы с инструментом Прямоугольное выделение, и выполните двойной щелчок внутри области.



Рис. 4.12. Кадрирование обрезает картинку до нужных размеров

ПРИМЕЧАНИЕ

Кстати говоря, действие инструмента Кадрирование аналогично результату применения команды меню Image ▶ Canvas Size (Изображение ▶ Размер холста). При его использовании холст изображения как бы обрезается. Для того чтобы увеличить размеры холста, перетащите рамку кадрирования за пределы изображения, поместив курсор на одну из угловых точек так, чтобы он принял вид двусторонней стрелочки, и выполните двойной щелчок мышью (рис. 4.13).



Рис. 4.13. Увеличить холст можно, растянув рамку кадрирования за его пределы

Чтобы не применять кадрирование, выберите в палитре инструментов любой другой инструмент и ответьте Don't crop (Не кадрировать) на вопрос Crop the image? (Кадрировать изображение?) в появившемся окне.

Выделение фрагментов

Наконец, последние в этой группе инструменты **Slice** (Раскройка) и **Slice Select** (Выделение фрагмента) предназначены для выделения (рис. 4.14) и перемещения фрагментов изображения соответственно. Поэтому действие их очень схоже с действием инструментов **Прямоугольное выделение** и **Перемещение**.



Рис. 4.14. На этой фотографии выделены два фрагмента

Инструменты рисования



Рис. 4.15. Инструменты рисования

Следующая группа инструментов (рис. 4.15) предназначена для рисования и редактирования изображения. Скажу с полной уверенностью, что во время работы в Photoshop чаще всего вам придется иметь дело именно с этими инструментами, а поэтому о них мы поговорим чуточку подробнее, чем об остальных.

Ретушь

Первая подгруппа инструментов предназначена для ретуширования отдельных элементов изображения и состоит из четырех инструментов: **Spot Healing Brush** (Определяющая восстанавливающая кисть), **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть), **Patch** (Заплата) и **Red Eye** (Красные глаза).

С инструментом **Red Eye** (Красные глаза) все понятно — для его использования достаточно просто навести курсор на зрачок и щелкнуть левой кнопкой мыши. Остальное будет сделано автоматически.

ПРИМЕЧАНИЕ

Следует, правда, заметить, что разработчики CS2 допустили досадный промах. Инструмент работает на «ура», если зрачок имеет идеальную форму. В противном случае (например, когда голова сильно наклонена и часть зрачка скрыта веком) ожидаемого эффекта не происходит.

Инструмент Patch (Заплатка) предназначен для ретуширования поврежденной области изображения, и способ его применения вполне логично обусловлен названием. Выбрав этот инструмент, выделите участок, который должен подвергнуться операции ретуширования, и, нажав и удерживая левую кнопку мыши, перетащите его на эталонный участок (рис. 4.16). Раз, два — и готово!



Рис. 4.16. Сейчас мы перетащим заплатку на эталонную область

ПРИМЕЧАНИЕ

Впрочем, этот способ действует, только если на палитре настроек Заплатки отмечен пункт Source (Источник). При выборе же Назначения (Destination), напротив, выделяется эталон, который впоследствии перетаскивается на ретушируемую область.

При установленном флажке Transparent (Прозрачный) эталонная область не перекрывает участок для ретуши, а некоторым образом смешивается с ней, что удобно, например, при устранении мелких морщин на лице, неровностей кожи и т. д.

Наконец, с помощью кнопки Use Pattern (Узор) вы можете залить выделенную область выбранным из раскрывающегося списка узором. С какой радости оно вам может понадобиться — ума не приложу!

Инструмент Healing Brush (Восстанавливающая кисть) закрашивает область изображения кистью по заранее выбранному образцу. Закрепить образец можно, наведя курсор на эталонную область изображения, щелчком левой кнопкой мыши при нажатой и удерживаемой клавише Alt.

С помощью палитры настроек этого инструмента вы можете выбрать кисть необходимых размера и жесткости, а также... узор для закрашивания!

СОВЕТ

Впрочем, мне удалось найти ему применение. Откройте свою самую любимую фотографию — лучше, если это будет портрет. Выберите для восстанавливающей кисти Mode (Режим) Multiply (Умножение) и красивенький пузырьковый Pattern (Узор), расположенный в списке первым по умолчанию. Теперь аккуратненько закрасьте лицо и шею, избегая попадания кисти на глаза и губы (рис. 4.17). Любуйтесь! Неплохо, правда? Пожалуй, пора прекращать читать Стивена Кинга на ночь...

Наконец, успешность применения нового инструмента CS2, название которого достойно Дали, а именно Определяющая восстанавливающая кисть (Spot Healing Brush), целиком и полностью зависит от степени вашего везения. Дело в том, что эта кисть при закрашивании ею поврежденного объекта самостоятельно ворочает мозговыми извилинами и решает, откуда ей брать эталонный участок. В половине случаев этот номер срабатывает великолепно, и тогда вы получаете отретушированную картинку

в буквальном смысле одним движением мыши (рис. 4.18). В остальных 50 % случаев автоматика поступает не шибко умно (рис. 4.19). Даже человек — венец природы — имеет право на ошибку. Что же говорить о маленькой беззащитной определяющей и восстанавливающей кисточке... В любом случае, попробовать ее стоит.



Рис. 4.17. Старая чешуя облзает, зато новая растет чистая и шелковистая...



Рис. 4.18. Определяющая восстанавливающая кисть хорошо работает от случая к случаю



Рис. 4.19. Если часть изображения кисть отретушировала нормально, то смазанный подбородок и дополнительный глаз на лбу — это чересчур...

Рисование кистью

Инструменты Brush (Кисть), Pencil (Карандаш) и Color Replacement (Замена цвета) предназначены для рисования, а значит, смело можно сказать, что они являются главными инструментами Photoshop.

Кисть

Brush (Кисть) — это наиболее часто употребляемый инструмент данного графического редактора, предназначенный для рисования фигур произвольной формы и закрашивания областей (рис. 4.20).

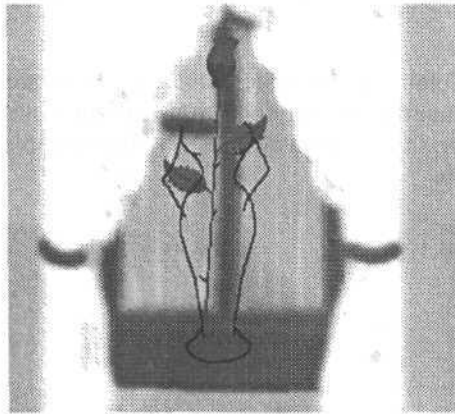


Рис. 4.20. Кисть — это основной инструмент, используемый для рисования

Помимо прочих настроек, общих с настройками остальных инструментов, на палитре настроек инструмента Кисть существует уникальная кнопка Airbrush (Аэрограф). Принцип действия аэрографа схож с рисованием аэрозольным баллончиком. Чем дольше вы удерживаете кисть на одном месте, тем ярче получается красочное пятно (рис. 4.21).

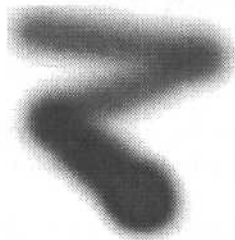


Рис. 4.21. Чем медленнее мы водим кистью, тем жирнее выходит отпечаток

Карандаш

Инструмент Pencil (Карандаш) также используется для рисования, однако, в отличие от кисти, границы нарисованного изображения получаются резкими и четкими, что делает Карандаш идеальным инструментом для ювелирного поточечного редактирования изображения при сильно увеличенном масштабе просмотра (рис. 4.22).

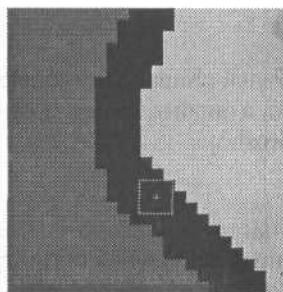


Рис. 4.22. Карандаш хорош для поточечного редактирования

Замена цвета

Наконец, инструмент Color Replacement (Замена цвета) позволяет при рисовании заменить цветовой тон, цвет, насыщенность или свечение изображения (рис. 4.23). Правда, чтобы добиться желаемого результата, придется изрядно попотеть над оптимальными настройками.

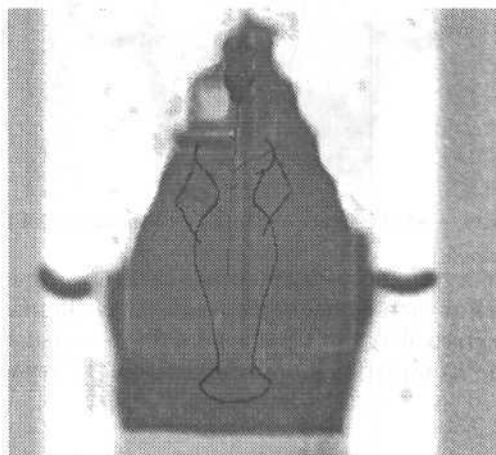


Рис. 4.23. С помощью инструмента Замена цвета можно поменять выбранный цвет, его оттенок и насыщенность

Кстати, раз уж мы с вами заговорили о рисовании, уместно будет вспомнить инструмент, с помощью которого вы будете это делать, то есть графический планшет или мышь.

Если компьютерная графика для вас серьезное хобби, смело покупайте планшет. Даже самая дешевая бюджетная планшетка значительно упростит процесс и улучшит результат рисования. Хотя бы потому, что держать ручку пальцами с детства всем нам куда привычнее, чем зажав ее всей кистью, как при использовании мыши.

ВНИМАНИЕ

Трекбол и тачпад для рисования вообще не годятся — даже рисунок в стиле «палка, палка, огуречик» с их помощью нарисовать трудно, не говоря уже о более сложных и серьезных изображениях.

Что делать, если графического планшета у вас пока нет или вы просто не хотите его приобретать? Для начала — правильно выбрать компьютерную мышь для работы.

Как выбрать мышку

В первую очередь стоит запомнить, что *идеальная* мышь — а ведь именно такую мы ищем — максимально повторяет форму ладони и соответствует ей по размерам. Поэтому навсегда забудьте как о громоздких гигантах с острыми углами, так и о миниатюрных крошках (конечно, если вы не выбираете манипулятор для своего ребенка). Помимо прочего, мышь для рисования должна быть как можно более легкой.

Что лучше — шариковая, оптическая или вообще беспроводная мышь? Ответ на этот вопрос вы можете получить сами, исходя из ваших собственных потребностей. Шариковые мыши недорогие — однако их придется периодически разбирать, очищать от налипшей грязи и часто менять. Оптическая мышь, как правило, самая легкая, однако стоит она чуть дороже. Главный плюс беспроводной мыши, естественно, в отсутствии тех самых проводов, мешающих ее передвижению и загромождающих рабочий стол. Однако к массе беспроводной мыши приплюсовывается масса тех аккумуляторов, на которых она будет работать.

Лично мой выбор — оптическая двухкнопочная мышь Mitsumi с колесиком прокрутки. Колесико прокрутки очень удобно тем, что во время рисования позволяет изменять масштаб просмотра изображения без использования палитры Навигатор. Однако если ваш старый манипулятор был без колесика, подумайте, не стоит ли отказаться от него и впредь — возможно, с непривычки оно вам будет только мешать.

Вообще, оптическая мышь, в отличие от обычной шариковой, способна работать практически на любой поверхности. Однако лучше всего обзавестись для нее специальным ковриком, облегчающим скольжение манипулятора. Существуют специальные эргономичные коврики с силиконовой подушечкой, поддерживающей запястье, — от них лучше отказаться в пользу простого прямоугольного коврика, ведь такая подушечка крайне мешает свободному передвижению манипулятора. Если вы беспокоитесь о своем здоровье, лучше иногда отвлекаться от рисования и делать специальные упражнения для кисти, о которых — чуть позже.

СОВЕТ

Для шариковой мыши лучше обзавестись бархатистым ковриком — опять же без силиконовой подушечки. Такие коврики очень приятны на ощупь и обеспечивают идеальное сцепление с шариком, однако они быстро пачкаются. Поэтому не забывайте раз в две-три недели мыть коврик в теплой мыльной воде.

Вот, собственно, и все правила, которые стоит помнить при покупке мыши. Однако правильно выбрать мышь — это полдела. Нужно еще научиться с умом ею пользоваться.

Как держать мышь

Научившись правильно работать с мышью, вы тем самым сможете добиться наилучших результатов при рисовании и избежать в дальнейшем неприятных болезненных ощущений в области кисти и суставов пальцев, знакомых многим людям, часто имеющим дело с компьютером (рис. 4.24).

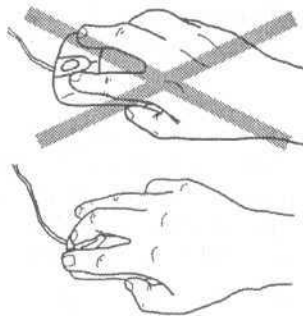


Рис. 4.24. Существует множество способов держать мышь, но лишь один из них — правильный

Правильно:

- ☐ накрывать мышь ладонью так, чтобы ее нижняя часть находилась у запястья;
- ☐ слегка касаться большим пальцем и мизинцем боковых граней мыши;
- ☐ класть указательный палец на левую кнопку мыши, безымянный — на правую, а средний палец держать на колесике прокрутки;
- ☐ двигать манипулятором легко и плавно;
- ☐ позволить всей руке двигаться за кистью во время рисования.

Неправильно:

- ☐ «сползать» ладонью по мыши так, чтобы часть ладони и запястье лежали на столе;
- ☐ с усилием сжимать мышь по бокам;
- ☐ класть указательный палец на левую кнопку, средний — на правую, а безымянный прижимать к боковой грани мыши;
- ☐ при рисовании давить мышью на коврик;
- ☐ перемещать мышь исключительно при помощи кисти.

Соблюдая эти нехитрые правила, вы сможете рисовать гораздо лучше и точнее. Однако если вы работаете с мышью часто и подолгу, совсем от заболеваний кисти это вас не спасет. Поэтому каждый час или два работы с компьютером необходимо делать короткий пятиминутный перерыв, во время которого можно выполнить комплекс упражнений для рук.

Зарядка для рук

Выполняйте каждое упражнение по 10–15 раз, с небольшими перерывами между ними:

1. С усилием сожмите кисти в кулаки и удерживайте их так некоторое время. Затем сильно растопырьте и напрягите пальцы (рис. 4.25).
2. Прделайте то же самое упражнение, но теперь в быстром темпе.
3. Сжав кулаки, делайте вращательные движения кистью поочередно по часовой стрелке и против нее.
4. Выпрямив кисть, отогните ее назад настолько, насколько сможете. Удерживайте ее в таком состоянии некоторое время. Потом так же, не сгибая ладони, максимально согните кисть вперед (рис. 4.26).

5. С усилием давите кулаком одной руки на кисть другой в течение 30 секунд. Затем смените руку и повторите упражнение (рис. 4.27).

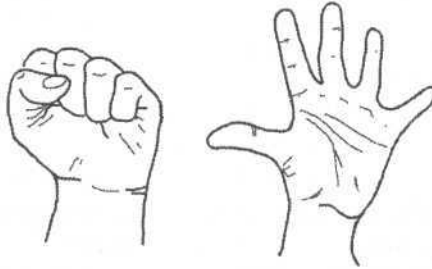


Рис. 4.25. Сожмите пальцы в кулак, а затем растопырьте их

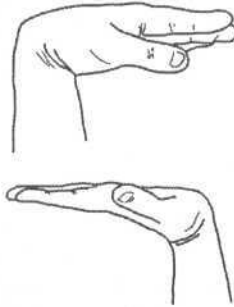


Рис. 4.26. Не перестарайтесь — вывихивать кисть совершенно не обязательно



Рис. 4.27. Постарайтесь приложить максимальное усилие

В заключение комплекса просто встряхните руками, «сбрасывая» с них усталость. Затем расслабьтесь, закройте глаза, вытяните руки, положив их на стол, и посидите так минуту-другую, чувствуя, как отдыхают и наполняются энергией пальцы. А теперь можете с новыми силами приступать к рисованию.

СОВЕТ

Если в магазине игрушек вам случайно попадется набитая крахмалом резиновая «картофелина», которую можно мять, придавая ей различную форму, купите ее не задумываясь. Мало того что мять ее в руках крайне приятно и полезно для развития моторики пальцев, это еще и прекрасно помогает в стрессовых ситуациях.

И наконец, пара слов о той самой моторике и о том, как ее развивать. Если вы уже пробовали рисовать на компьютере, вы наверняка заметили, что делать это довольно

непросто — прямая линия решительно отказывается быть прямой, круг никак не хочет становиться кругом, а кривая упорно загибается не в ту сторону. Это происходит потому, что рисовать не пальцами, а кистью руки довольно непривычно. Вспомните себя в первом классе, когда палочки и крючочки в прописях не хотели получаться аккуратными, дрожали и заваливались. Тогда вы научились писать чисто и красиво, тренируясь, тренируясь и еще раз тренируясь. Сейчас вам предстоит та же самая история, с одной разницей — развивать придется уже не моторику пальцев, а моторику кисти.

Так же, как и тогда, существует лишь один способ это сделать — постоянно практиковаться. Представьте, что созданный пустой файл изображения — это и есть прописи.

Вполне логичным было бы начать с рисования простых прямых линий при помощи кисти. Для начала попробуйте горизонтальные линии — они обычно получаются легче всего. Потом вертикальные — чуть сложнее. Нарисовать прямую линию по диагонали вам вряд ли удастся с первого, а то и с десятого раза. Но уж если это у вас вышло отлично, можете смело переходить к следующему упражнению, то есть к рисованию простых геометрических фигур, которые тоже делятся по сложности.

Проще всего нарисовать правильный прямоугольник. Круг — второй по сложности (нет, не надо замерять его циркулем — если ваша фамилия не да Винчи, достаточно будет *приблизительно* правильной окружности). Сложнее всего нарисовать треугольник — думаю, здесь вам придется основательно попотеть. Не переживайте, рано или поздно и это получится.

Пришло время перейти к весьма сложному, однако превосходно развивающему технику рисования мышью упражнению под кодовым названием «Алфавит». Лучший способ научиться проводить кривые линии заданной формы — выписывать кистью буквы алфавита (цифры тоже не возбраняются). Начните с крупных букв, сантиметров в десять высотой. Постепенно уменьшая размер кисти, а следовательно, высоту букв (только, чур, не увеличивать масштаб просмотра!), вы со временем сможете добиться невероятной точности и четкости проведенных линий.

Теперь, думаю, заключительное задание в виде рисования простеньких мордашек, зверюшек, человечков дастся вам без особого труда и послужит удачным закреплением приобретенных навыков.

Штамп

Подгруппа эта состоит из двух инструментов: Clone Stamp (Штамп) и Pattern Stamp (Узорный штамп).

Первый из них, то есть Штамп, чаще всего используется для ретуши, хотя с его помощью можно получить и неплохие художественные эффекты. Вообще, давным-давно, когда на Земле жили только динозавры и первые версии Photoshop, а заплаток и восстанавливающих кистей и в помине не существовало, этот инструмент был единственным средством ретуширования. Теперь же Штамп используется в основном лишь в тех случаях, когда требуются ювелирная четкость и превосходное качество.

Работа со штампом до крайности проста. Для начала, нажав и удерживая кнопку Alt, щелкните мышью на эталонной точке, которую вы хотите клонировать. Теперь, установив необходимые настройки инструмента (впрочем, практически такие же, как и у остальных инструментов рисования), можете рисовать, закрашивая ретулируемую область эталоном (рис. 4.28).



Рис. 4.28. Проверенный временем Штамп — пожалуй, самый лучший инструмент ретуширования

Инструмент Pattern Stamp (Узорный штамп) в корне отличается от штампа обычного. Его, по сути дела, следовало бы назвать узорной кистью и поместить в соответствующую группу. При рисовании этот инструмент закрашивает область узором, выбранным в поле Узор на палитре настроек. Банально, мелко и неинтересно.

ПРИМЕЧАНИЕ

Впрочем, слегка разнообразить применение этого инструмента можно, установив в настройках флажок Эффект. Таким образом, мы не просто рисуем заданным узором, а создаем *потрясающую* мазню (рис. 4.29). Приятно, знаете ли, детство вспомнить...

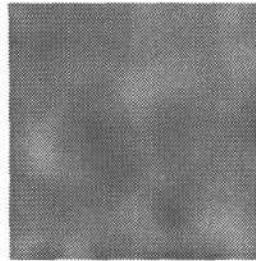


Рис. 4.29. Мазня

Архивные кисти

Данная подгруппа состоит из двух весьма занятных инструментов.

History Brush (Архивная кисть) стирает закрашиваемый участок изображения до состояния, соответствующего активному снимку, полученному с помощью палитры History (История) (рис. 4.30). Art History Brush (Архивная художественная кисть) делает, в принципе, то же самое... но, опять-таки, превращая изображение в *мазню* — куда без нее! Причем внешний вид этой мазни вы можете выбрать в раскрывающемся списке Style (Стиль) на палитре настроек. Что ж, иногда это даже забавно. В частности, если в вас погибает импрессионист, без такой кисти просто не обойтись (рис. 4.31).

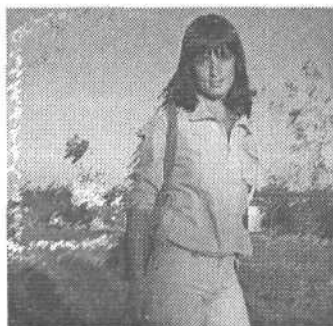


Рис. 4.30. Применив к фотографии фильтр Аэрограф, сотрем лишние области Архивной кистью



Рис. 4.31. Архивная художественная кисть — мечта импрессиониста

Ластик

Инструменты следующей подгруппы предназначены для стирания части изображения.

ПРИМЕЧАНИЕ

Хотя, если быть точным, вы стираете изображение, лишь рисуя ластиком в прозрачном слое. При работе с фоновым слоем заданный участок фактически не стирается, а лишь закрашивается выбранным цветом заднего плана.

Ластик

Eraser (Ластик) — это самый точный, аккуратный и потому наиболее часто применяемый инструмент, предназначенный для стирания изображения (рис. 4.32).



Рис. 4.32. Ластиком вы можете аккуратно очистить фон

С помощью палитры настроек вы можете выбрать подходящий в конкретном случае Mode (Режим) ластика: Brush (Кисть), Pencil (Карандаш) и Block (Блок). С первыми двумя режимами все ясно — они схожи с уже знакомыми нам инструментами рисования. Режим Блок предназначен для поточечного редактирования, и использует он, как правило, при сильно увеличенном масштабе просмотра изображения (рис. 4.33).



Рис. 4.33. Режим Блок хорош при попиксельном редактировании

Фоновый ластик

Инструмент Background Eraser (Фоновый ластик) предназначен для очистки фона вокруг требуемого элемента изображения. Однако же, честное слово, язык не поворачивается сказать «спасибо» разработчикам за такую автоматизацию, ведь результат применения этого инструмента крайне неаккуратен, даже при наиболее оптимально выставленных настройках (рис. 4.34).



Рис. 4.34. Фоновый ластик работает не ахти, а на слабых компьютерах тормозит

Волшебный ластик

Наконец, инструмент Magic Eraser (Волшебный ластик) предназначен для автоматического стирания фона вокруг изображения — при щелчке мышью на произвольной области изображения он стирает все соседние пиксели одного цвета.

У него, как и у всякой альтернативы стандартному инструменту, есть свои преимущества и недостатки. С одной стороны, Волшебный ластик позволяет выполнить черновую рутинную работу по стиранию фона одним щелчком мыши. С другой стороны, результаты его воздействия зачастую бывают неудовлетворительными: фон стирается не до конца, границы изображения получаются рваными (рис. 4.35). Поэтому в каждом конкретном случае необходимо решать, что важнее: качество или скорость.

ПРИМЕЧАНИЕ

Для очистки фона, например на фотографиях, этот инструмент вряд ли пригодится — даже если вы сняты на фоне чисто белой стены, все равно найдутся незаметные человеческому глазу переходы света и тени, портящие работу ластика. А вот для очистки однотонных областей рисованного изображения с четкими цветовыми переходами использование Волшебного ластика вполне оправданно и уместно.



Рис. 4.35. Волшебный ластик неплохо стирает однотонные области

Задать цветочувствительность ластика (от 0 до 255) вы можете в поле *Tolerance* (Допуск) на палитре настроек. С помощью той же палитры можно установить и *Opacity* (Непрозрачность) инструмента — в большинстве случаев, разумеется, она будет 100 %.

Флажок *Anti-alias* (Сглаживание) слегка смягчает границы стираемой области — я советую в большинстве случаев оставлять его отмеченным. Флажок *Sample all Layers* (Использовать все слои) показывает, что будет стираться — изображение лишь активного слоя или всех слоев. Наконец, при отмеченном пункте *Contiguous* (Смежные пиксели) будут стираться пиксели одного цвета независимо от их взаимного расположения, в противном случае — лишь смежные пиксели (рис. 4.36).



Рис. 4.36. Тот же ластик, но с установленным флажком *Смежные пиксели*

Заливка

Следующие два инструмента предназначены для заливки области определенным цветом, градиентом или узором.

Градиент

Инструмент *Gradient* (Градиент) предназначен для закрашивания слоя или области выделения градиентной заливкой — несколькими цветами с мягкими переходами. Для использования этого инструмента выберите подходящий вам градиент

в выпадающем списке на палитре настроек (рис. 4.37), затем, щелкнув левой кнопкой мыши на начале области заливки и удерживая ее, перетащите курсор к концу области и отпустите кнопку (рис. 4.38).

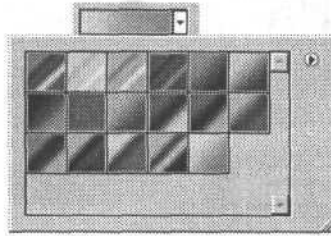


Рис. 4.37. Вы можете выбрать понравившийся градиент, щелкнув на нем

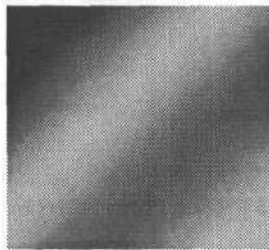


Рис. 4.38. Градиентная линейная заливка

С помощью палитры настроек вы можете также задать такие свойства градиента, как **Opacity** (Непрозрачность) и **Mode** (Режим). Пять небольших кнопок в левой части палитры дают возможность выбрать необходимый вариант заливки: **Linear Gradient** (Линейный градиент), **Radial Gradient** (Радиальный градиент), **Angle Gradient** (Конусовидный градиент), **Reflected Gradient** (Зеркальный градиент) и **Diamond Gradient** (Ромбовидный градиент). Установленный флажок **Opacity** (Прозрачность) позволяет создавать и применять полупрозрачные градиенты, а флажок **Reverse** (Инверсия) обращает порядок цветов заливки.

Создать собственный градиент вы можете, щелкнув на значке текущего цвета градиента в левой части палитры настроек. Перед вами откроется диалоговое окно **Gradient Editor** (Редактор градиентов) (рис. 4.39).

- ❑ В поле **Name** (Имя) введите имя создаваемой заливки.
- ❑ С помощью выпадающего списка **Gradient Type** (Градиент) можно выбрать **Solid** (Непрерывный) или **Noise** (Шумовой) режим заливки. Как правило, используется Непрерывный градиент, хотя Шумовой дает очень интересные эффекты. На черно-белой картинке этого, к сожалению, не передать, поэтому попробуйте оба варианта самостоятельно, и вы поймете, что к чему.
- ❑ Цветная полоса в нижней части палитры (рис. 4.40), собственно, и задает цвета градиента, его прозрачность и мягкость переходов. Это делается с помощью маркеров, расположенных сверху и снизу ее. Верхние маркеры управляют прозрачностью, нижние — цветом. Создать новый маркер можно, просто щелкнув мышью на свободной области близ полосы градиента. Чтобы удалить маркер, перетащите его мышью за пределы окна.

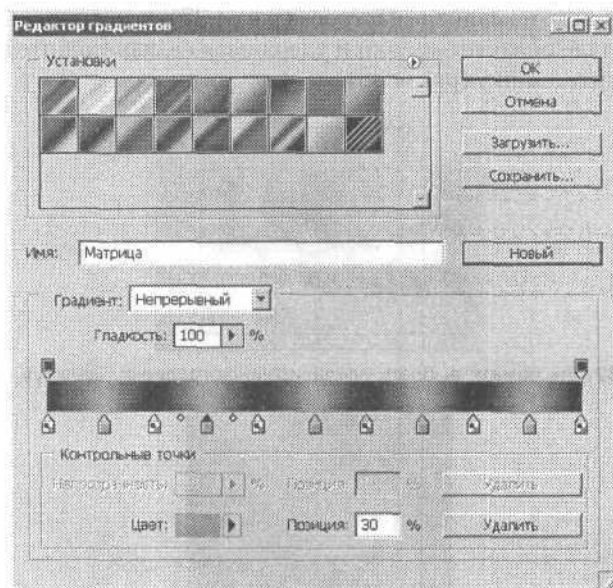


Рис. 4.39. Окно Редактора градиентов



Рис. 4.40. Создавая маркеры и изменяя их свойства, вы можете создать абсолютно любой градиент

Когда вы создадите свой градиент, нажмите кнопку New (Новый), расположенную в диалоговом окне справа от поля Имя, — и созданная заливка будет добавлена в список градиентов. Теперь, щелкнув на кнопке ОК, можно принять изменения и закрыть окно.

Заливка

Инструмент Paint Bucket (Заливка) позволяет закрасить выбранную область цветом переднего плана, щелкнув по ней левой кнопкой мыши (рис. 4.41). Залить область узором можно, выбрав пункт Pattern (Узор) в списке Fill (Заливка). Остальные параметры палитры настроек схожи с настройками предшествующих инструментов и управляют прозрачностью, режимом наложения и цветовым допуском.

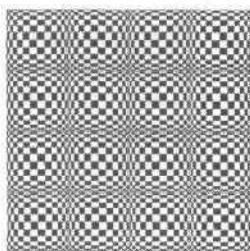


Рис. 4.41. Глючная узорная заливка

Изменение резкости

Для коррекции резкости изображения и отдельных его элементов предназначены следующие три инструмента: **Blur** (Размытие), **Sharpen** (Резкость) и **Smudge** (Палец):

- ❑ Инструмент **Blur** (Размытие) предназначен для смазывания границ изображения (рис. 4.42).
- ❑ С помощью инструмента **Sharpen** (Резкость), напротив, можно повысить резкость картинки (рис. 4.43). Главное, не перестараться с этим инструментом, иначе он превратит изображение в мозаику из контрастных цветных пикселей.



Рис. 4.42. Смазанный фон «не в фокусе»



Рис. 4.43. Слегка «перестаравшись» с резкостью, можно получить изображение в стиле Hi-Tec

- ❑ Наконец, инструмент **Smudge** (Палец) «смазывает» изображение, имитируя рисование пальцем (рис. 4.44).



Рис. 4.44. Ангел. Просто ангел...

Инструменты тоновой коррекции

Инструменты **Dodge** (Осветлитель), **Burn** (Затемнитель) и **Sponge** (Губка) предназначены для изменения тона и насыщенности изображения. При этом первые два инструмента, соответственно, осветляют и затемняют закрашиваемый участок рисунка (рис. 4.45).



Рис. 4.45. С помощью Осветлителя и Затемнителя можно получать интересные эффекты освещения и рельефности

СОВЕТ

И поэтому их с успехом можно применять для создания теней и бликов на рисованном изображении.

Инструмент **Sponge** (Губка) позволяет изменять насыщенность цветов выделенной области. Будет она повышаться или понижаться, зависит от выбранного на палитре настроек режима (Mode) инструмента: **Desaturate** (Снизить насыщенность) или **Saturate** (Повысить насыщенность).

Инструменты векторной графики

Несмотря на то что Photoshop — это растровый редактор, работающий с пиксельной графикой, в него встроены и некоторые инструменты, предназначенные для имитации работы с векторами (рис. 4.46).



Рис. 4.46. Инструменты векторной графики

Выбор в контуре

Данная подгруппа состоит из двух инструментов: **Path Selection** (Выделение контура) и **Direct Selection** (Стрелка) — предназначенных для выбора и перемещения необходимого контура. Копирование контура осуществляется с нажатой клавишей **Alt**.

Текст

Инструменты **Vertical Type** (Вертикальный текст), **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), **Vertical Type Mask** (Вертикальный текст-маска) и **Horizontal Type Mask** (Горизонтальный текст-маска) используются для внесения в изображение текстовой информации.

ПРИМЕЧАНИЕ

При использовании вертикального и горизонтального текста в палитре Layers (Слои) создается новый текстовый слой (рис. 4.47). В случае же с маской текста в уже существующем активном слое создается область выделения в форме текстовых символов.

ТЕКСТ

Рис. 4.47. Вы можете оперировать такими настройками текста, как цвет, размер, шрифт, начертание и др.

Разумеется, растровый редактор, каким и является Photoshop, не предназначен для ввода больших текстовых массивов — для этого существуют специальные программы. Однако при создании всевозможного рода декоративных надписей и заголовков без этого инструмента не обойтись.

Следует запомнить, что текст — это элемент векторного изображения, а поэтому его можно располагать по заданной кривой, а также свободно масштабировать без потери качества. Однако многие инструменты и команды Photoshop для текстового слоя будут недоступны. Перед их применением текст необходимо «отрисовать», то есть сделать растровым, что выполняется с помощью команды Layer ▶ Rasterize ▶ Type (Слой ▶ Растривать ▶ Текст).

ВНИМАНИЕ

Помните, что после выполнения отрисовки вы уже не сможете отредактировать текст, изменить его шрифт, размер и начертание. Поэтому перед растриванием убедитесь в том, что возможность вносить изменения в текст слоя вам больше не понадобится.

Палитра настроек инструмента Текст крайне насыщена и содержит множество всевозможных параметров форматирования текста (рис. 4.48):

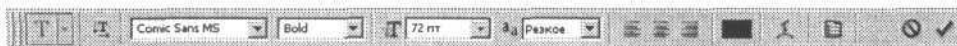


Рис. 4.48. Палитра настроек инструмента Текст

- Первая слева кнопка служит для преобразования горизонтального текста в вертикальный, и наоборот (рис. 4.49).

Т
Е
К
С
Т

Рис. 4.49. Преобразовать горизонтальный текст в вертикальный, и наоборот, можно одним щелчком мыши

74 Глава 4. Инструменты Photoshop

- Поле Font family (Гарнитура) служит для выбора шрифта текста. Если вы хотите изменить шрифт уже введенного текста, его необходимо предварительно выделить. Для этого поставьте курсор в то место, откуда хотите начать выделение, и, удерживая кнопку мыши, растяните выделение до необходимой точки.

ПРИМЕЧАНИЕ

Что приятно, разработчики Photoshop CS2 наконец-то учли пожелания пользователей, и теперь напротив названия шрифта в выпадающем списке Гарнитура отображается пример его начертания. Поэтому подобрать необходимый шрифт стало намного проще.

- Следующее поле предназначено для выбора начертания шрифта. Как правило, существует четыре его разновидности:
 - Regular — обычный шрифт;
 - Bold — полужирный шрифт;
 - Italic — курсив;
 - Bold Italic — полужирный курсив.

ПРИМЕЧАНИЕ

Иногда при выборе определенного шрифта некоторые разновидности начертания оказываются недоступными. Не удивляйтесь — это не ошибка в программе, а вполне естественное явление.

- Поле Font size (Кегль) предназначено для выбора размера шрифта. Вы можете изменить его:
 - щелкнув на черной стрелочке в правой части поля и выбрав нужный размер из открывшегося списка;
 - введя необходимое значение в поле с клавиатуры;
 - щелкнув левой кнопкой мыши на букве Т справа от поля и потянув влево или вправо, удерживая кнопку, — для уменьшения либо увеличения размера соответственно.
- Поле Anti-aliasing method (Метод сглаживания) дает вам возможность задать режим сглаживания текста. Всего таких режимов четыре: Sharp (Резкое), Crisp (Четкое), Strong (Насыщенное) и Smooth (Плавное). None (Нет) означает, что сглаживаться текст не будет.

СОВЕТ

Настоятельно рекомендую в подавляющем большинстве случаев выбирать режим Резкое сглаживание — текст мелкого размера при этом режиме будет гораздо лучше читаться, а крупные буквы станут выглядеть аккуратней, чем во всех остальных вариантах.

- Следующие три кнопки управляют режимом выравнивания текста: по левой стороне, по центру и по правой стороне. Вспомнили Microsoft Office? Забудьте... Одному Богу известно, по какому алгоритму работает это выравнивание, — но то, что аккуратно расположить текст вручную гораздо проще, чем с использованием этих кнопок, не подлежит сомнению.

ПРИМЕЧАНИЕ

У меня, во всяком случае, так и не получилось. Может быть, дело в том, что программа еще свежая, неотработанная?

- ❑ Окошко **Text color** (Цвет текста) показывает цвет вводимого текста, что логично следует из его названия. При щелчке на нем левой кнопкой мыши открывается палитра цветов, с помощью которой цвет можно изменить. Более подробно об использовании этой палитры мы поговорим в этой же главе, но чуть позже.
- ❑ Кнопка **Warp Text** (Деформированный текст) на палитре настроек дает возможность применить к тексту специальные искажения. При нажатии на нее открывается следующее окно диалога (рис. 4.50). В выпадающем списке **Style** (Стиль) вы сможете выбрать один из пятнадцати возможных вариантов деформации. Расположенные ниже ползунки управляют параметрами искажения: ползунок **Bend** (Изгиб) задает степень искажения, а ползунки **Horizontal Distortion** (Искажение по горизонтали) и **Vertical Distortion** (Искажение по вертикали) смещают деформацию относительно центра текста.

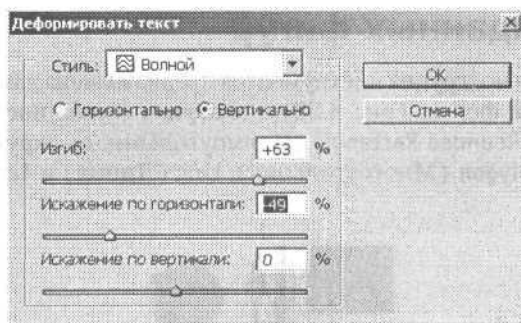


Рис. 4.50. Окно деформации текста

- ❑ Наконец, последняя кнопка открывает палитры символов и абзацев, с помощью которых вы можете управлять дополнительными параметрами текста.

ПРИМЕЧАНИЕ

Другой способ открыть эти палитры — выбрать **Window** ▶ **Character** (Окно ▶ Символ) или **Window** ▶ **Paragraph** (Окно ▶ Абзац) в главном меню Photoshop.

Создание и редактирование контуров

Пять инструментов этой подгруппы предназначены для создания и редактирования контуров (рис. 4.51):

- ❑ **Pen** (Перо) используется для создания замкнутых и незамкнутых контуров по точкам привязки. Чтобы отметить новую точку, щелкните на нужном месте левой кнопкой мыши. Двойной щелчок мышью замыкает контур.
- ❑ **Freeform** (Свободное перо) позволяет нарисовать произвольный контур. Точки привязки при этом создаются автоматически.

- ❑ Add Anchor Point (Перо+) и Delete Anchor Point (Перо-) добавляют новую опорную точку к существующему контуру либо удаляют ее соответственно.
- ❑ Инструмент Convert Point (Угол) преобразует выбранную опорную точку, искажая при этом контур.

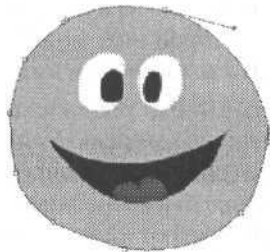


Рис. 4.51. Векторный Колобок

Создание заданных фигур

Наконец, последняя подгруппа инструментов предназначена для создания фигур заранее определенной формы (рис. 4.52) и включает в себя инструменты Rectangle (Прямоугольник), Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами), Ellipse (Эллипс), Polygon (Многоугольник), Line (Линия) и Custom Shape (Произвольная фигура).

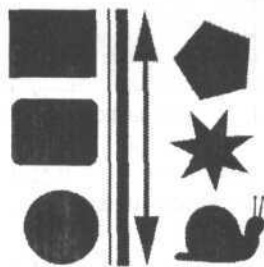


Рис. 4.52. С помощью следующих инструментов можно создавать фигуры практически любой формы

- ❑ Инструмент Rectangle (Прямоугольник) создает фигуру в форме прямоугольника либо правильного квадрата. Это отличает его от Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами), углы которого закруглены на количество пикселей, указанных в поле Radius (Радиус) на палитре настроек.
- ❑ Инструмент Ellipse (Эллипс) предназначен для рисования овальных или круглых форм.

Для всех этих инструментов существуют общие настройки. Щелкните на направленной вниз стрелочке, расположенной сразу после изображений всех типов фигур на палитре настроек, чтобы открыть окно параметров инструмента (рис. 4.53):

- переключатель Unconstrained (Произвольно) выбран по умолчанию и позволяет создавать формы произвольного размера;
- переключатели Square (Квадрат) и Circle (Круг) создают квадраты и круги правильной формы соответственно;
- переключатели Fixed Size (Заданный размер) и Proportional (Задать пропорции) позволяют создать фигуру со строго определенными размерами либо пропорциональным соотношением сторон;
- наконец, флажок From Center (От центра) дает возможность рисовать фигуру не от угла, как обычно, а от центра.

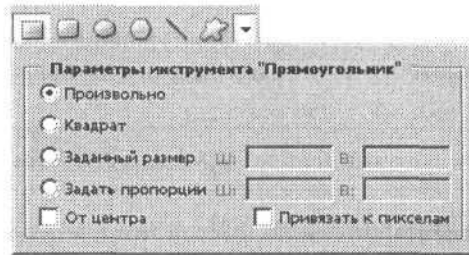


Рис. 4.53. Щелкнув на черной стрелочке, вы откроете окно параметров выбранного инструмента

- Инструмент Polygon (Многоугольник) рисует правильный многоугольник с количеством сторон (Sides), заданным в соответствующем поле на палитре настроек. Установив флажок Star (Звезда) в окне параметров многоугольника, вы сможете рисовать фигуры в виде звезды с заданным количеством лучей. Флажки Smooth Corner (Сгладить внешние углы) и Smooth Indents (Сгладить внутренние углы) скругляют углы создаваемой фигуры.
- Инструмент Line (Линия), толщина которой задается полем Weight (Толщина) на палитре настроек, используется в работе довольно часто. Установив флажки Start (Начало) и End (Конец) в окне параметров, вы сможете создавать линию со стрелками в начале и в конце отрезка соответственно. Поля Width (Ширина), Length (Длина) и Concavity (Кривизна) управляют характеристиками наконечника стрелки.
- С помощью инструмента Custom Shape (Произвольная фигура) создается фигура сложной формы, выбрать которую можно из раскрывающегося списка Shape (Фигуры).

ПРИМЕЧАНИЕ

Вы можете как использовать встроенные фигуры, так и подключить дополнительные, щелкнув на черной стрелочке в верхнем правом углу списка и выбрав пункт меню Load Shapes (Загрузить фигуры).

Помимо параметров, таких же, как у первых трех инструментов, у произвольных фигур существуют и свои, особые флажки свойств: Defined Proportions (Сохранить пропорции) и Defined Size (Сохранить размер), позволяющие создать фигуру с заранее определенным соотношением сторон либо заданного размера.

Прочие инструменты

Наконец, в последнюю группу (рис. 4.54) включены инструменты, которые не отнести ни к одной из прочих групп.



Рис. 4.54. Инструменты, не вошедшие ни в одну из групп

Комментарии

С помощью инструментов Notes (Комментарий) и Audio Annotation (Аудио) вы можете создавать текстовые или озвученные заметки к изображению.

ВНИМАНИЕ

Разумеется, такие заметки сохраняются только в файлах PSD — «родном» формате Photoshop.

Создать текстовый комментарий можно, выбрав этот инструмент и щелкнув на любом участке изображения (рис. 4.55). В появившемся окошке наберите свои примечания к картинке и сверните заметку, щелкнув на небольшой кнопочке в правом верхнем углу окна. Удалить комментарий впоследствии вы сможете, щелкнув на нем правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню пункт Delete Note (Удалить комментарий).



Рис. 4.55. Что тут еще скажешь?

Аудиозаметка также создается щелчком мышью на изображении. В открывшемся окне диалога следует нажать кнопку Start (Запись) и надиктовать текст заметки в микрофон. Когда закончите, нажмите Stop (Стоп), чтобы прервать запись.

ПРИМЕЧАНИЕ

Сопроводить изображение уже созданными и сохраненными на диске звуковыми файлами нельзя. А жаль! Представьте себе: фотография отпускного анапского дня, море, волны и «Лунная соната». На худой конец, Rammstein. Романтика... Хотя сам напевай в микрофон: «Ту-ду-дум, ту-ду-дум...»

Инструменты измерения

В данную подгруппу входят следующие инструменты:

- ❑ **Eyedropper** (Пипетка) — позволяет выбрать в качестве переднего плана любой из цветов, присутствующих в изображении, а потому она просто незаменима при выполнении операции ретуширования. Для использования Пипетки просто наведите ее курсор на нужный участок и один раз нажмите левую кнопку мыши.
- ❑ **Color Sampler** (Цветовой эталон) — снимает цветовые пробы на различных участках изображения (от одного до четырех). Информация о результатах пробы выводится в окне палитры **Info** (Инфо).

ПРИМЕЧАНИЕ

Что ж, не буду спорить, для профессиональных полиграфистов этот инструмент крайне полезен, если не сказать жизненно необходим. Что касается людей, занимающихся компьютерной графикой ради удовольствия... Вряд ли вам поможет информация о том, что в точке В красного чуть больше, чем в точке А. Особенно если учесть, что среднестатистическому принтеру на это просто глубоко наплевать.

- ❑ **Measure** (Линейка) — позволяет измерить расстояние и угол между двумя точками (рис. 4.56), результаты измерения выводятся прямо на палитре настроек инструмента. Иногда это очень удобно, особенно когда ты пытаешься в Photoshop выполнить операции, явно предназначенные для векторного редактора, — например, начертить план эвакуации из горячо любимого предприятия. Не устанавливать же CorelDRAW ради одного только плана? Вот тут и приходят на помощь Линейка и Guides (Направляющие линии), о которых мы поговорим чуть позже.



Рис. 4.56. Каково расстояние от глаза до кончика указательного пальца?

Навигация

Последние два инструмента — **Hand** (Рука) и **Zoom** (Масштаб) — предназначены для навигации по изображению, как и соответствующая палитра, с которой мы близко познакомимся в следующей главе. Рука позволяет перемещаться по окну просмотра изображения. Инструмент Масштаб увеличивает, а с нажатой клавишей **Alt** уменьшает масштаб его просмотра (рис. 4.57).

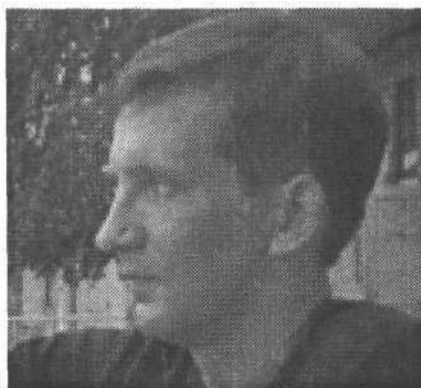


Рис. 4.57. Масштаб просмотра изображения увеличен до 400 %

Работа с цветом

Ниже на палитре инструментов расположен индикатор основного и фонового цветов (рис. 4.58).



Рис. 4.58. Индикатор цветов

Два маленьких квадратика в нижнем левом углу индикатора позволяют задать цвета по умолчанию: черный основной и белый фоновый. Щелчок по стрелочкам в правом верхнем углу меняет цвета переднего плана и фона местами. Большие квадратики, частично перекрывающиеся друг друга, показывают: верхний — основной текущий цвет, а нижний — цвет фона.

Если щелкнуть по одному из этих квадратов, откроется Color Picker (Палитра цветов), с помощью которой можно изменить текущий цвет (рис. 4.59).

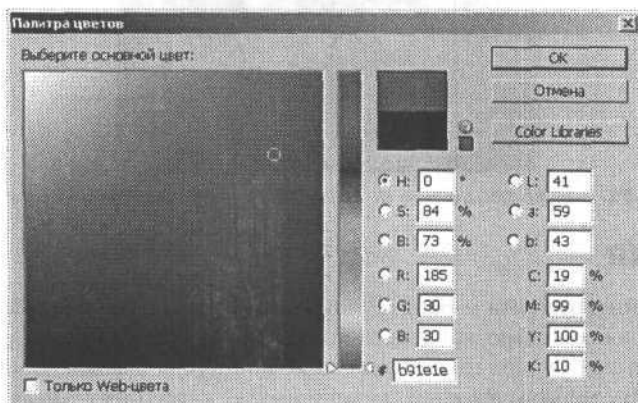


Рис. 4.59. С помощью палитры цветов можно изменить текущий цвет, его яркость и насыщенность

Выбрать оттенок цвета можно с помощью вертикального радужного ползунка, расположенного посередине палитры. Щелчок на нужной области в большом окне справа позволяет задать требуемые яркость и насыщенность цвета.

Также значение цвета можно ввести вручную, с помощью полей, расположенных в правой области окна:

- H (Hue) — оттенок цвета, задаваемый в градусах (от 0 до 360°);
- S (Saturation) и B (Brightness) — насыщенность и яркость цвета, задаваемые в процентах;
- RGB, Lab и CMYK — позволяют задать числовое значение цвета для каждой из трех наиболее часто используемых палитр, подробно о которых мы говорили ранее.

Наконец, установленный флажок Only Web Colors (Только веб-цвета) крайне полезен веб-дизайнерам, он позволяет оставить на палитре лишь цвета, используемые при создании изображений, предназначенных для публикации в Интернете. Также можно ввести шестнадцатеричный номер нужного цвета в поле #, которое находится в нижней части палитры цветов.

Щелчок на кнопке ОК позволяет принять выбранный цвет и закрыть окно палитры.

Режим редактирования

Следующие две кнопки (рис. 4.60) позволяют переключаться между режимами редактирования изображения:



Рис. 4.60. Кнопки выбора режима редактирования

- Edit in Standard Mode (Редактирование в стандартном режиме) — это обычный режим рисования и редактирования изображения.
- Edit in Quick Mask Mode (Режим быстрой маски) — выбирать его имеет смысл в том случае, например, если вы хотите применить некий фильтр лишь к части изображения. Тогда, выбрав такой режим, вы кистью закрашиваете (маскируете) те участки изображения, которые не должны подвергаться изменениям (рис. 4.61). Стереть маску можно с помощью обыкновенного Ластика. Теперь при возврате в стандартный режим незамаскированные участки изображения окажутся выделенными.



Рис. 4.61. Закрашенная маской область не подвергнется изменениям

Режим просмотра

Далее на палитре инструментов располагаются кнопки изменения режима просмотра изображения:

- ☐ Режим Standard Screen Mode (Стандартное окно) выбран по умолчанию и является самым удобным для рисования и редактирования (рис. 4.62).

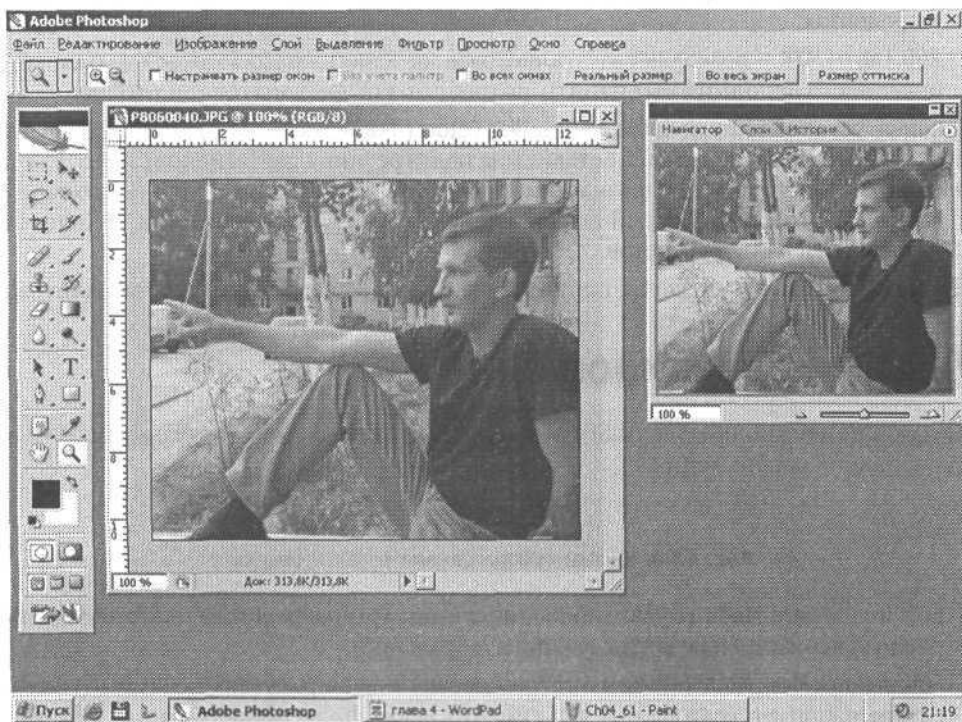


Рис. 4.62. Стандартный режим просмотра наиболее удобен

- ☐ При переключении в режим Full Screen Mode with Menu Bar (Целый экран и строка меню) исчезают полосы прокрутки окна и заголовок программы (рис. 4.63).
- ☐ При выборе режима Full Screen Mode (Полный экран) вы переключаетесь в режим полноэкранного редактирования. При этом строка меню Photoshop отсутствует (рис. 4.64), а панель Пуск скрыта. Этот режим крайне неудобен для редактирования картинки и подходит исключительно для предварительного просмотра перед отправкой изображения на печать.

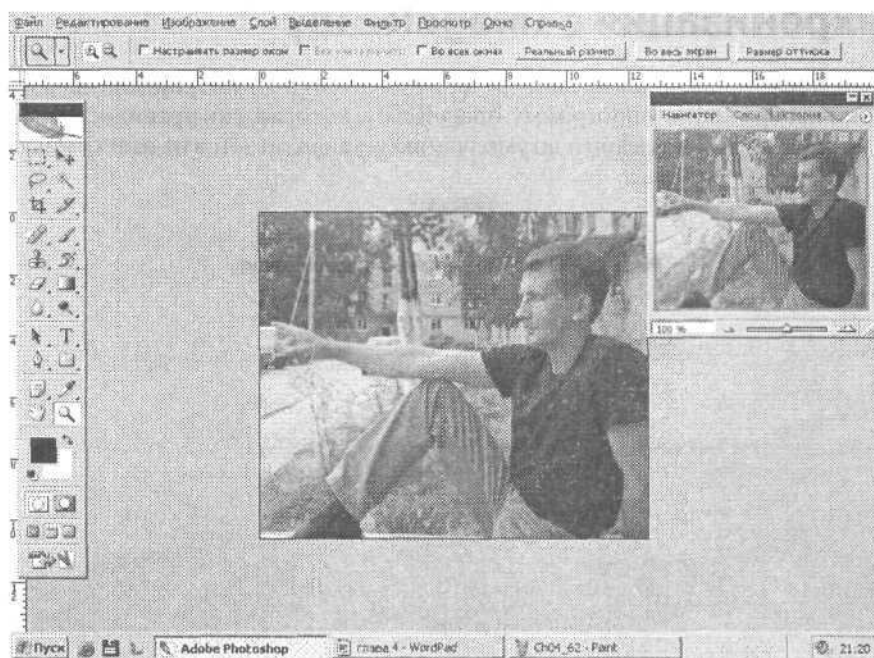


Рис. 4.63. Заголовок программы скрыт, а текущее изображение развернуто на весь экран



Рис. 4.64. Полноэкранный режим неудобен в процессе рисования, но хорош для предварительного просмотра

Синхронизация с ImageReady

Наконец, последняя кнопка на палитре инструментов (рис. 4.65) предназначена для отправки изображения в программу ImageReady, которая, как правило, встроена в пакет инсталляции Photoshop и по умолчанию устанавливается на ваш компьютер.



Рис. 4.65. Кнопка отправки изображения в ImageReady

Глава 5

Палитры Photoshop

Помимо палитры инструментов и настроек инструмента, уже изученных нами в предыдущей главе, Photoshop CS2 предлагает пользователю еще шестнадцать палитр, используемых при работе с изображениями. Если палитра закрыта и не видна на экране, открыть ее можно с помощью меню Window (Окно) из строки меню Photoshop.

СОВЕТ

Чтобы не засорять окно, я рекомендую постоянно держать открытыми лишь три наиболее часто используемые в работе палитры: Navigator (Навигатор), Layers (Слой) и History (История), — а остальные открывать по мере необходимости.

Палитры Photoshop выглядят следующим образом (рис. 5.1). Разумеется, внешний вид их уникален и зависит от выполняемых палитрой функций. Однако расположение элементов управления на всех палитрах примерно одинаковое:

- В самой верхней части палитры находится заголовок. Удерживая нажатой на нем левую кнопку мыши, вы можете свободно перетаскивать палитру по окну.
- Вверху справа находятся две небольшие кнопки с черточкой и крестиком, с помощью которых можно свернуть либо закрыть палитру соответственно.
- В нижней части окна палитры располагаются кнопки, с помощью которых выполняются некоторые свойственные этой палитре операции над изображением.
- Наконец, при нажатии на маленькую черную стрелочку в верхнем правом углу окошка вы откроете выпадающее меню палитры, с помощью которого можно настроить ее параметры и совершить другие операции редактирования изображения.

Давайте познакомимся с палитрами поближе и попробуем поработать с ними.

Анимация

Палитра Animation (Анимация) предназначена для создания простейшей анимации (рис. 5.2) — и это радует. С другой стороны, сохранить результат в формате GIF, AVI или каком-либо другом видеоформате с ее помощью нельзя — и это заставляет задуматься... Зачем она? По-видимому, палитра эта предназначена для предварительного просмотра анимационных кадров, которые впоследствии будут сведены в другой программе. По крайней мере, мне так кажется, хотя мое мнение может и не совпадать с мнением разработчиков.

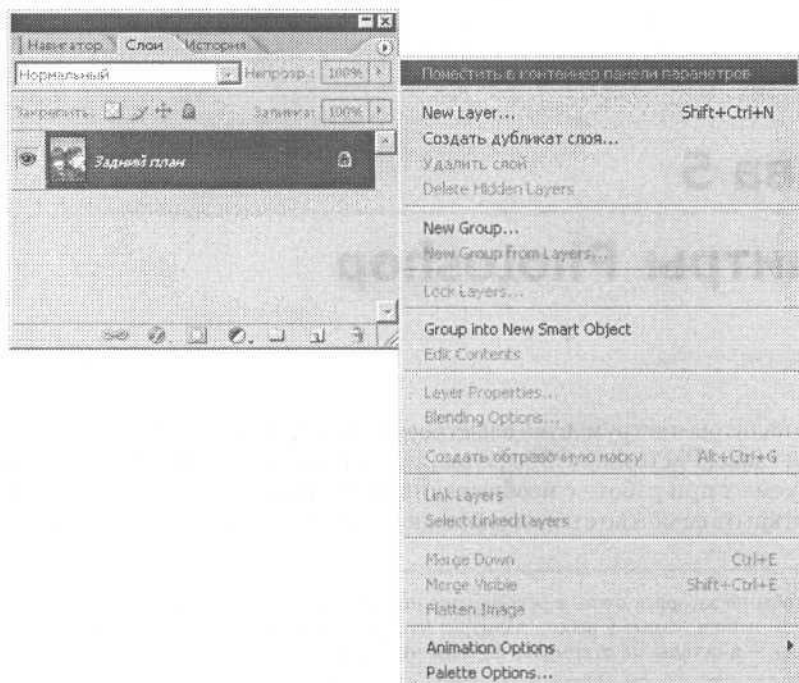


Рис. 5.1. При щелчке на стрелке в верхнем правом углу палитры открывается выпадающее меню



Рис. 5.2. Эта палитра предназначена для создания примитивной анимации

Первые четыре кнопки слева в нижней части этой палитры предназначены для воспроизведения и прокрутки созданной анимации. Следующая кнопка, *Tweens animation frames* (Анимированный переход кадров), создает эффект мягкого перехода между выделенными кадрами. Наконец, с помощью последних двух кнопок можно создать новый кадр на основе выделенного (*Duplicates selected frames*) и удалить уже существующий кадр (*Deletes selected frames*).

Абзац

Палитра Paragraph (Абзац) служит для форматирования абзацев (рис. 5.3) при работе с инструментом *Type* (Текст):

- ❑ Первый ряд кнопок палитры управляет режимом выравнивания абзаца в целом и его последней строки.
- ❑ Следующие три поля позволяют задать величину отступа текста от краев изображения, а также абзацного отступа («красной строки»).
- ❑ Два поля в нижней части палитры задают отступ перед абзацем и после него.
- ❑ Наконец, включенный флажок Hyphenate (Автоперенос) означает, что переносы в тексте будут расставлены автоматически.

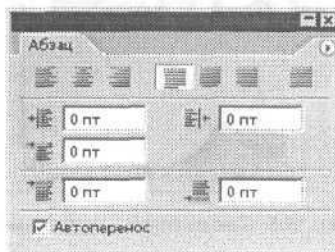


Рис. 5.3. С помощью палитры Абзац выполняется форматирование текстовых массивов

Задать настройки автоматического переноса можно с помощью команды Hyphenation (Расстановка переносов) из выпадающего меню палитры. В появившемся диалоговом окне (рис. 5.4) вы можете указать минимальное количество букв в слове для переноса, обозначить величину зоны для расстановки переносов и т. д.

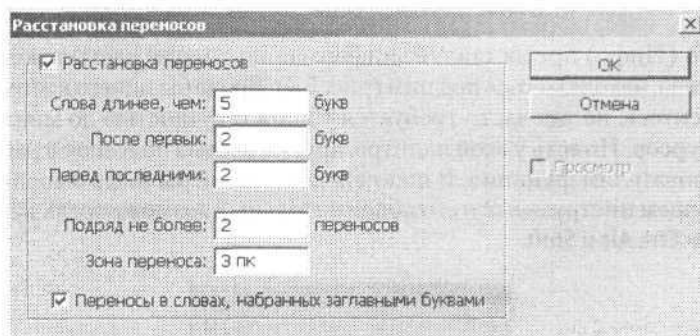


Рис. 5.4. Здесь вы можете указать настройки автопереноса

Еще одна очень полезная команда — Justification (Интервалы), с помощью которой можно задать максимально и минимально допустимые интервалы между буквами и словами, используемые при выравнивании текста.

ПРИМЕЧАНИЕ

Остается только пожалеть, что в *не предназначенном* для ввода больших объемов текста Photoshop SC2 такая функция есть, а в популярнейшем текстовом редакторе Microsoft Word она отсутствует.

Гистограмма

Что хорошего можно сказать про палитру Histogram (Гистограмма)... Ну да, она показывает гистограмму изображения в целом и его цветовых каналов по отдельности (рис. 5.5). Вам это нужно? Готова поспорить, что нет. Поэтому с чистой совестью можете закрыть эту палитру и никогда про нее не вспоминать. По крайней мере до тех пор, пока не устроитесь работать полиграфистом в местную принт-студию.

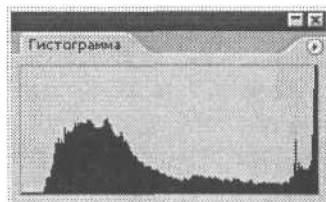


Рис. 5.5. Так выглядит гистограмма

ПРИМЕЧАНИЕ

Хотя и в этом случае вы, скорее всего, использовать ее не будете. Говорю вам по собственному опыту.

Инфо

Палитра Info (Инфо) предоставляет информацию о месте расположения курсора и цвете пиксела, находящегося под ним (рис. 5.6). Вроде бы ничего в этом особенного нет — согласитесь, не так часто требуется узнать с точностью до миллиметра, где находится курсор. Но есть у этой палитры другая, весьма полезная в работе начинающим пользователям функция. В нижней части палитры Инфо выводится информация о текущем инструменте и его дополнительных возможностях при сочетании с клавишами Ctrl, Alt и Shift.

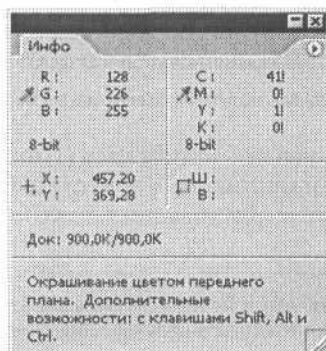


Рис. 5.6. Убрав строку состояния, разработчики Photoshop поместили информацию о текущем инструменте в палитру Инфо

ПРИМЕЧАНИЕ

Кстати, в более старых версиях Photoshop такие сведения можно было получить из командной строки. Которой теперь, увы, просто нет.

Поэтому если вы в этом графическом редакторе новичок и еще не вполне освоились с инструментами, советую держать палитру Инфо открытой. Ну, пока все не запомните.

История

С помощью палитры History (История) (рис. 5.7) вы сможете отменить столько последних действий, сколько захотите!

ПРИМЕЧАНИЕ

Ну, насчет «сколько захотите» это, конечно, оптимистично... Вы сможете отменить столько действий, сколько было вами указано при настройке предпочтений программы с помощью команды Edit ▶ Preferences ▶ General (Редактирование ▶ Установки ▶ Основные). А это напрямую зависит от объема оперативной памяти вашего компьютера. Если оперативки у вас — куры не клюют, конечно, можете разрешить отмену хоть ста последних действий. Хотя тридцати, как правило, вполне достаточно.

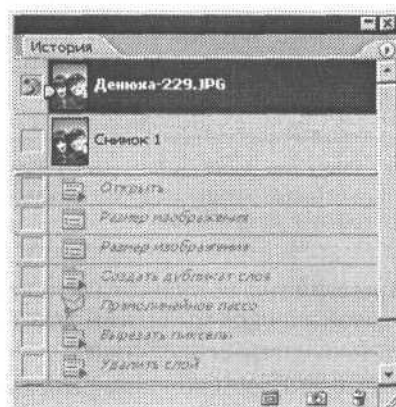


Рис. 5.7. С помощью палитры История можно отменить одно или несколько последних действий

До начала работы эту палитру требуется слегка подстроить. Чтобы сделать это, выберите в выпадающем меню команду History options (Параметры палитры История). Откроется следующее диалоговое окно (рис. 5.8):

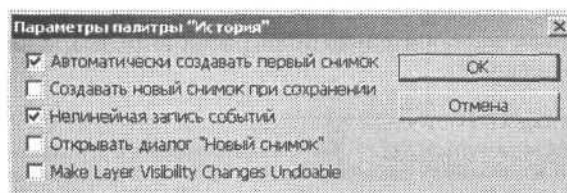


Рис. 5.8. Окно параметров палитры История

- ❑ Флажок **Automatically create first snapshot** (Автоматически создавать первый снимок) создает снимок при открытии изображения, что позволяет в любой момент вернуться к его первоначальному состоянию. Обязательно отметьте флажком этот пункт!
- ❑ Также стоит выставить флажок **Allow no-linear history** (Нелинейная запись событий). При этом отмена одного из предыдущих действий не затронет остальные события. В противном случае, отменяя некое действие, тем самым вы отмените и все последующие.
- ❑ Стоит ли отмечать пункт **Automatically create new snapshot when saving** (Создавать новый снимок при сохранении) — решайте сами. С одной стороны, такая возможность весьма полезна в работе, поскольку при каждом сохранении будет создаваться новый отпечаток изображения. С другой стороны, если ваш компьютер имеет привычку «зависать» чаще, чем хотелось бы, из-за чего вам приходится сохранять изображение каждые пять минут, эта функция будет лишь неоправданно перегружать оперативную память.

Все остальные флажки можете смело снять — они вам вряд ли пригодятся.

Итак, вернемся к палитре История. В верхней части этой палитры расположены выполненные вручную или автоматически снимки изображения, щелкнув на любом из которых левой кнопкой мыши, можно моментально вернуть картинку в состояние, соответствующее моменту изготовления снимка. Снять отпечаток изображения вручную можно, выполнив команду **New snapshot** (Новый снимок) из выпадающего меню либо щелкнув на кнопке **Create new snapshot** (Создать новый снимок) в нижней части палитры.

ПРИМЕЧАНИЕ

Кстати, щелчок на кнопке **Create new document from current state** (Создать новый документ на основе текущего состояния) создает копию текущего изображения, которую можно редактировать совершенно независимо от оригинала.

В нижней половине палитры записана история редактирования документа. Щелкнув на одном из пунктов правой кнопкой мыши и выбрав команду **Delete** (Удалить), можно отменить любое совершенное ранее действие.

Очистка истории выполняется выбором команды выпадающего меню **Clear history** (Очистить историю). Будьте внимательны! Эта команда освобождает оперативную память, однако отменить последние действия после этого станет невозможным.

Каналы

Палитра **Channels** (Каналы) позволяет редактировать каждый из цветовых каналов изображения по отдельности (рис. 5.9). В общем, это еще одна «профессиональная» палитра, используемая исключительно полиграфистами. Вы, конечно, тоже можете с ней работать — но зачем?

ПРИМЕЧАНИЕ

Правда, если вы занимаетесь любительской видеосъемкой и монтажом, вам наверняка окажется полезной возможность создавать альфа-каналы, с помощью которых можно редактировать отдельные элементы для видеозаставок и спецэффектов.



Рис. 5.9. Можно редактировать все каналы вместе, а можно — по отдельности

Кисти

Для изменения настроек уже существующих и создания новых кистей существует палитра Brushes (Кисти), имеющая множество вкладок, каждая из которых управляет определенными свойствами кистей (рис. 5.10). Выбрать нужную вкладку можно, щелкнув на ее названии в левой части палитры. Для того чтобы применить к кисти измененные вкладкой свойства, просто установите флажок возле соответствующего названия.

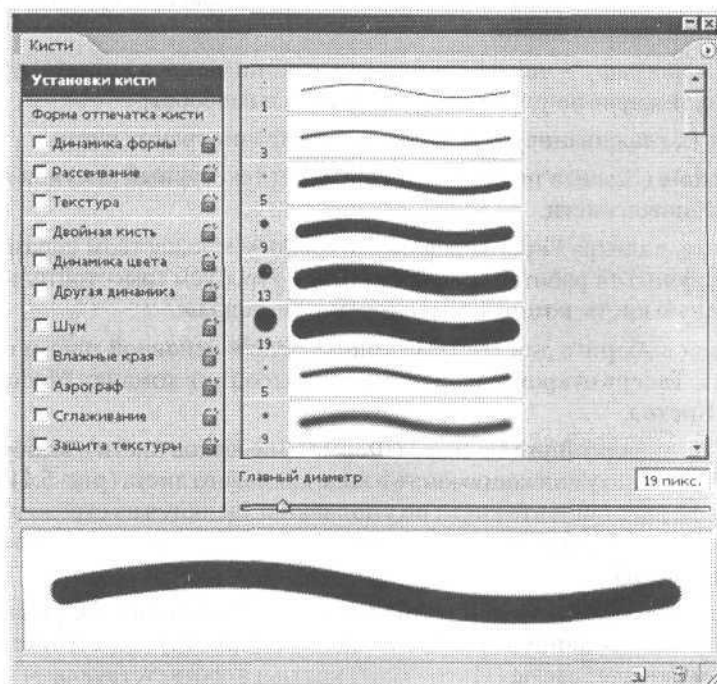


Рис. 5.10. Палитра Кисти вначале пугает своей громоздкостью

- ❑ На вкладке **Brush tip shape** (Форма отпечатка кисти) вы можете изменить форму, размер и жесткость кисти, а также интервал между ее отпечатками;
- ❑ Вкладка **Shape dynamics** (Динамика формы) отвечает за изменение и колебания формы кисти.
- ❑ Вкладка **Scattering** (Рассеивание) включает отклонение отпечатков кисти относительно осей координат.
- ❑ Вкладка **Texture** (Текстура), как ясно из названия, позволяет применить к кисти некую текстуру по образцу. Таким образом, например, вы можете имитировать рисунок на асфальте, рифленой бумаге и т. д.;
- ❑ Вкладка **Dual brush** (Двойная кисть) дает возможность совместить две кисти, выбрав в поле **Mode** (Режим) режим их наложения.
- ❑ Вкладка **Color dynamics** (Динамика цвета) управляет колебаниями оттенка цвета, его насыщенности и яркости, а также переключением между фоновым и цветом переднего плана;
- ❑ Наконец, вкладка **Other dynamics** (Другая динамика) позволяет задать колебания непрозрачности и количество краски.

Последние пять флажков, расположенные в правой части палитры кисти чуть ниже рассмотренных, не открывают при их выборе вкладок и управляют следующими параметрами кисти:

- ❑ **Noise** (Шум) — применяет к отпечатку кисти шумовые помехи;
- ❑ **Wet edges** (Влажные края) — имитирует стекание краски к краям мазка при использовании мокрой кисти;
- ❑ **Airbrush** (Аэрограф) — чем дольше при рисовании вы удерживаете курсор на одном месте, тем ярче получается пятно краски, и наоборот;
- ❑ **Smoothing** (Сглаживание) — включает сглаживание границ кисти;
- ❑ **Protect texture** (Защита текстуры) — сохраняет текстурный рисунок при применении установок кисти.

Как вы видите, палитра Кисти управляет огромным множеством параметров. Для того чтобы научиться работать с ней, давайте попробуем самостоятельно создать художественную кисть, которую мы назовем «Листопад»:

1. Для начала выберите для листвы темно-зеленый основной цвет и оранжевый цвет фона. Теперь откройте нашу палитру, выполнив команду **Window ▶ Brushes** (Окно ▶ Кисти).
2. Перейдя на вкладку **Brush tip shape** (Форма отпечатков кисти), выберите в окне установленную по умолчанию кисть в виде кленового листа (рис. 5.11). Если она отсутствует, восстановите кисти по умолчанию, щелкнув на стрелочке в правом верхнем углу палитры и выбрав из выпадающего меню команду **Reset brushes** (Восстановить кисти).

По умолчанию эта кисть слишком маленькая. Установите ее размер равным 150 пикселям, передвинув ползунок **Diameter** (Диаметр). Чтобы листья не «слипались», включите **Spacing** (Интервалы) кисти и в соответствующем поле введите значение 70 %.

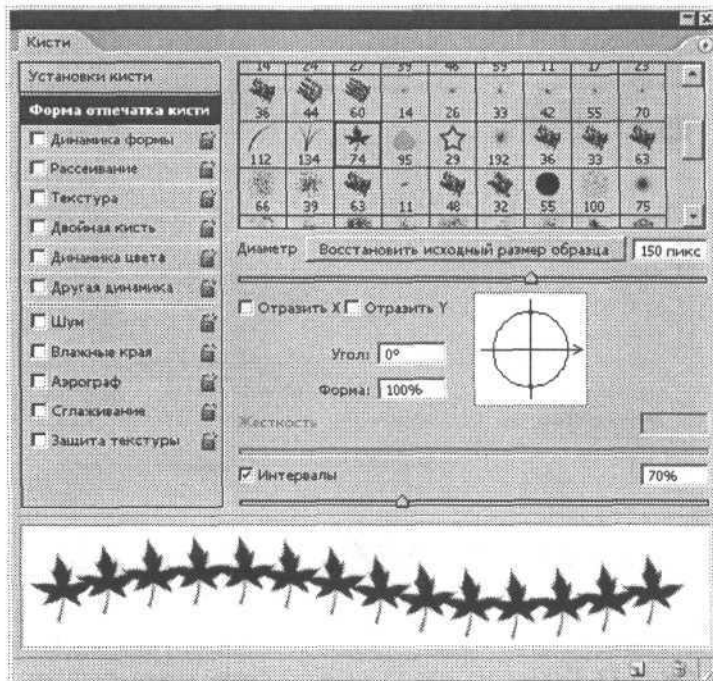


Рис. 5.11. Для начала выберем кисть в виде кленового листа

3. Теперь установите флажок **Shape dynamics** (Динамика формы), чтобы размер листьев варьировался от крупных до мелких. На открывшейся вкладке, передвигнув ползунки, выставьте следующие параметры:

- **Size jitter** (Колебания размера) — 90 %;
- **Minimum diameter** (Минимальный диаметр) — 10 %;
- **Angle jitter** (Колебания угла) — 100 %.

Как можно увидеть в нижней части вкладки, диаметр листьев и их наклон при перемещении мыши будут произвольно меняться (рис. 5.12).

4. Включите **Scatter** (Рассеивание), равное 100 %, чтобы задать свободное отклонение отпечатков кисти по вертикальной оси (рис. 5.13).
5. Вы, конечно же, видели настоящий листопад и обратили внимание на то несчетное количество красно-желто-зеленых тонов, которыми окрашена облетевшая листва. Для того чтобы создать такие вариации цветов кисти, на вкладке **Color dynamics** (Динамика цвета) введите следующие значения (рис. 5.14):

- **Foreground/Background jitter** (Колебание переднего/заднего плана) — 50 %;
- **Hue jitter** (Колебание цветового тона) и **Saturation jitter** (Колебание насыщенности) — 30 %.



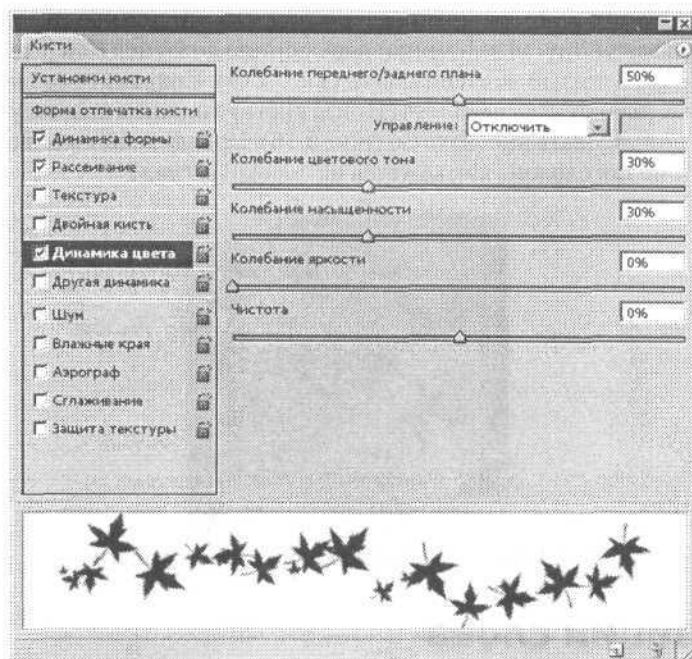


Рис. 5.14. Динамика цвета задает колебания переходов между цветом переднего плана и фоновым

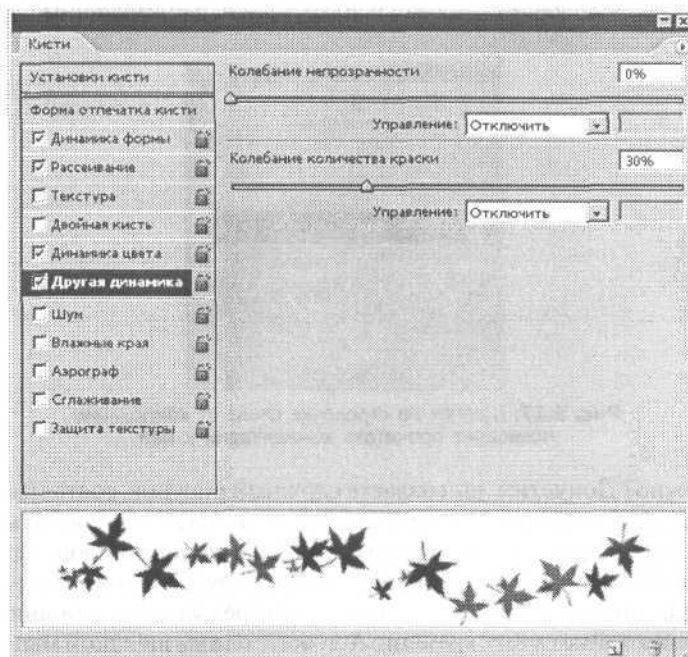


Рис. 5.15. Сделаем некоторые листья блеклыми и выцветшими

6. Наконец, для того чтобы симитировать выцветание отдельных листьев, на вкладке Other dynamics (Другая динамика) передвиньте ползунок Flow jitter (Колебание количества краски) до значения 30 % (рис. 5.15). Сохраните созданную кисть, щелкнув на значке Create new brush (Новая кисть) в нижнем правом углу палитры, и можете попробовать рисовать ею (рис. 5.16). Правда ведь, создавать новые кисти совсем не так сложно, как кажется на первый взгляд?



Рис. 5.16. Вот такая картина получается в итоге

Композиции слоев

Палитра Layer comps (Композиции слоев) появилась только в версии CS2 программы Photoshop (рис. 5.17). С ее помощью можно запоминать текущие настройки слоев — их видимость, расположение относительно друг друга и примененные эффекты слоя.

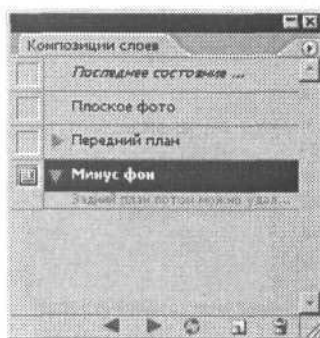


Рис. 5.17. Щелчок на стрелочке слева от композиции позволяет прочитать комментарий к ней

Зачем это нужно? Допустим, вы создаете сложный рисунок, состоящий из множества слоев, каждый из которых содержит отдельные элементы изображения. В процессе работы вам, скорее всего, придется неоднократно менять слои местами, применять к ним различные установки стилей. Теперь, в случае если результат покажется неудовлетворительным, вы можете восстановить предыдущее состояние слоев вручную, что, однако, займет уйму времени. А можете одним щелчком мыши вернуться к предыдущей сохраненной композиции. Видите, как просто!

Для того чтобы сохранить текущие настройки слоев, щелкните по второй справа кнопке **Create new layer comp** (Создать новую композицию слоев) в нижней части палитры или выполните команду **New layer comp** (Новая композиция слоев) из выпадающего меню. В открывшемся окне диалога (рис. 5.18) введите для композиции уникальное имя с тем, чтобы ее можно было легко найти в общем списке. Можете также добавить свои примечания по ее поводу в окне **Comment** (Комментарии).

СОВЕТ

Что касается флажков **Visibility** (Видимость), **Position** (Положение) и **Layer style** (Стиль слоя) — лучше отметить их все. Просто на всякий случай.

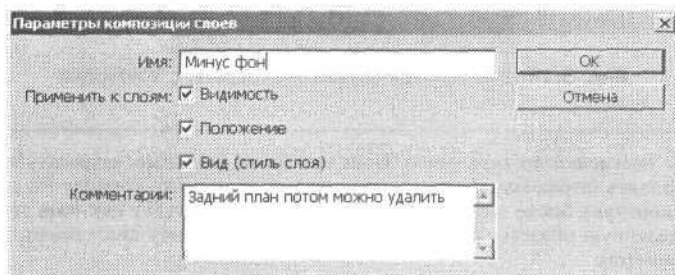


Рис. 5.18. Не забудьте давать композициям уникальные имена, чтобы их проще было найти в списке

Теперь новая композиция будет внесена в общий список. Стрелочка слева от нее (кстати, переименовать композицию вы можете, выполнив двойной щелчок на ее названии) показывает наличие комментариев: щелкнув на стрелке левой кнопкой мыши, вы сможете прочитать их. Листочек в окошке слева от названия композиции показывает, является ли она активной.

Допустим, вы внесли в некую композицию слоев свои изменения и теперь хотите перезаписать ее. Нет ничего проще. Щелкните мышью на названии композиции, чтобы выделить ее, и нажмите кнопку **Update layer comp** (Обновить композицию слоев) в виде двух расположенных по кругу стрелочек. Изменения будут сохранены.

Наконец, первые две кнопки в нижней части палитры предназначены для автоматического перемещения по списку.

Контуры

Палитра **Paths** (Контуры) служит для работы с контурами (рис. 5.19), созданными при помощи соответствующих инструментов, а именно: для их заливки, штрихования и преобразования контуров в выделение. Еще одна попытка *приверженцев Photoshop* привлечь в свои ряды фанатов векторной графики.

Все эти операции выполняются с помощью первых трех кнопок, расположенных в нижней части палитры:

- первая кнопка закрашивает выбранный контур цветом переднего плана;
- вторая кнопка штрихует границы контура кистью толщиной 1 пиксел;

- третья кнопка преобразует контур в выделенную область, после чего над ней можно излагаться стандартными средствами Photoshop.

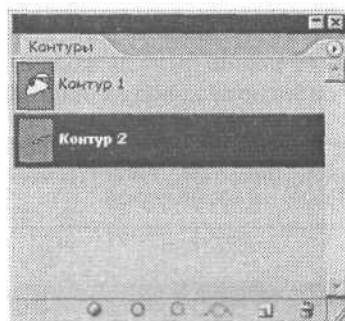


Рис. 5.19. Эта палитра служит для работы с контурами

ВНИМАНИЕ

Все это — настройки по умолчанию. Если вы хотите, например, закрасить контур образцом или выполнить штриховку другим инструментом, выполните команду Fill path (Выполнить заливку контура), Stroke path (Выполнить штриховку контура) или Make selection (Образовать выделенную область) соответственно и в открывшемся диалоговом окне установите свои параметры.

Работа со списком контуров в палитре аналогична работе со слоями. Каждый контур, создать который можно с помощью кнопки Create new path (Создать новый контур), расположенной в нижней части палитры, или команды New path (Новый контур) выпадающего меню, независим от остальных. Операции проводятся только с активным в настоящий момент, то есть выделенным в списке, контуром.

Навигатор

Палитра Navigator (Навигатор) служит для изменения масштаба просмотра изображения и перемещения по нему (рис. 5.20).

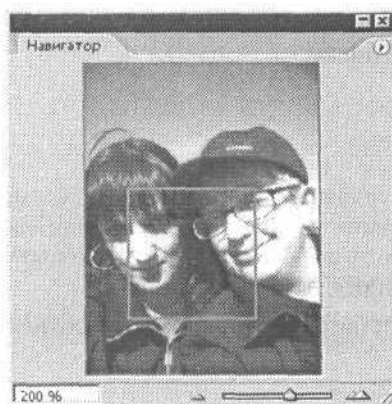


Рис. 5.20. С помощью рамки можно перемещаться по изображению

Большую часть этой палитры занимает окно просмотра изображения. Рамка просмотра показывает, какая часть изображения видна в окне его редактирования. Нажав и удерживая на этой рамке левую кнопку мыши и перемещая манипулятор, вы можете свободно перемещаться по изображению.

Поле в нижней части палитры показывает текущий масштаб просмотра. Изменять его можно, введя в поле значение вручную либо перемещая соответствующий ползунок.

ПРИМЕЧАНИЕ

Также произвести масштабирование можно, щелкнув левой кнопкой мыши на кнопке слева или справа от ползунка, первая из которых уменьшает, а вторая — увеличивает масштаб просмотра.

Образцы

Палитра Swatches (Образцы) служит для выбора цветов в уже готовом их наборе (рис. 5.21) — для этого достаточно просто щелкнуть мышью на выбранном цвете. Чтобы загрузить другой набор, выберите его в выпадающем меню палитры.

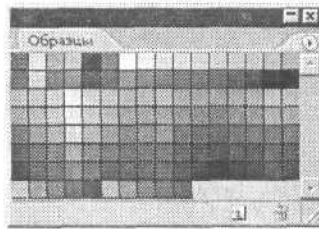


Рис. 5.21. Образцы предназначены для выбора цвета из заготовок

ВНИМАНИЕ

Вернуть цветовой набор, установленный по умолчанию, можно в любой момент с помощью команды Reset swatches (Восстановить образцы) из выпадающего меню.

Поскольку вы можете не только загружать готовые, но и создавать свои собственные наборы цветов, палитра Образцы крайне необходима во время работы с большим сложным изображением для сохранения в ней подобранных оттенков цветов. Для того чтобы перенести в набор цвет переднего плана, просто щелкните мышью на любом свободном участке палитры. В ней появится новый квадратик с созданным вами цветом.

ПРИМЕЧАНИЕ

Также это можно сделать, щелкнув на кнопке Create new swatch (Создать новый образец) или выбрав команду New swatch (Новый образец) из выпадающего меню палитры.

Для того чтобы удалить цвет, существует два способа:

- ☐ щелкните на квадратике цвета левой кнопкой мыши, удерживая при этом клавишу Alt;

- ❑ удерживая левую кнопку мыши, перетащите выбранный цвет на изображение корзины в нижней части палитры.

Если, закончив работу по составлению цветового набора, вы захотели его сохранить, сделать это можно с помощью команды **Save swatches** (Сохранить образцы). В открывшемся окне диалога введите имя сохраняемого файла и путь к папке образцов и нажмите на кнопку **Save** (Сохранить).

ВНИМАНИЕ

Цветовые наборы всегда сохраняются в папке **Presets\Color Swatches** каталога Photoshop.

Теперь в нижней части выпадающего меню палитры появится и ваш набор цветов, который вы всегда сможете открыть при необходимости.

Операции

Палитра **Actions** (Операции) — самый лучший способ облегчить работу лодырям путем автоматизации рабочего процесса (рис. 5.22). Поскольку в каждом из нас в той или иной степени этот лодырь обитает, давайте попробуем научиться создавать свои собственные операции.

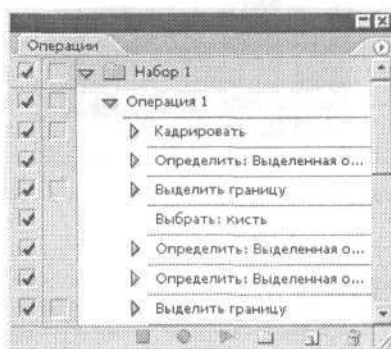


Рис. 5.22. Палитра Операции позволяет автоматизировать работу

ПРИМЕЧАНИЕ

А вот использование встроенных операций для обработки изображения — это уже не здоровое разгильдяйство, а самый что ни на есть злостный плагиат. Который творческие люди с прекрасно развитым воображением (то есть мы с вами) позволить себе ну никак не могут.

Для начала определим, что мы вообще хотим автоматизировать. Допустим, это деревянная рамочка, которая будет создаваться автоматически, одним нажатием мыши:

1. Откройте изображение, на примере которого программа «научится» создавать рамку (рис. 5.23).
2. В палитре **Actions** (Операции) выберите команду выпадающего меню **New set** (Новый набор), чтобы создать свою папочку для будущих операций. В открывшемся окне диалога (рис. 5.24) введите название папки и нажмите на кнопку **OK**.

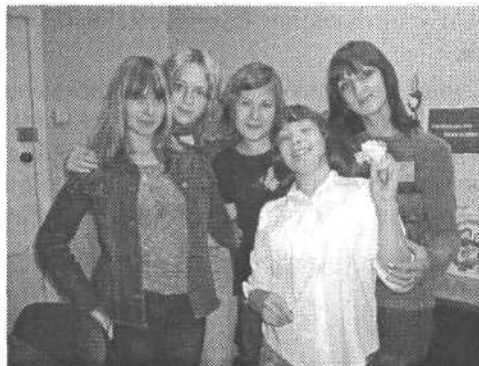


Рис. 5.23. Фото прямо-таки просится в рамку — и на стол!

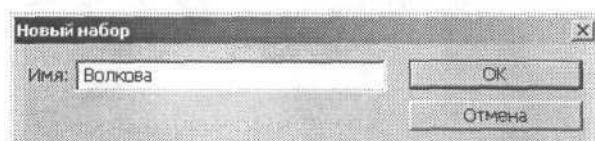


Рис. 5.24. Введите название нового набора и нажмите на кнопку ОК

3. Теперь создадим в этой папке собственно операцию. Для этого выполните команду New action (Новая операция), чтобы открыть окно диалога команды (рис. 5.25):
 - в поле Name (Имя) введите имя операции — например, «Рамочка»;
 - в поле Set (Набор) выберите свой только что созданный набор из списка;
 - функциональную клавишу и цвет можете оставить в неприкосновенности или поменять по собственному усмотрению;
 - нажмите кнопку Record (Записать), чтобы начать создание действия.

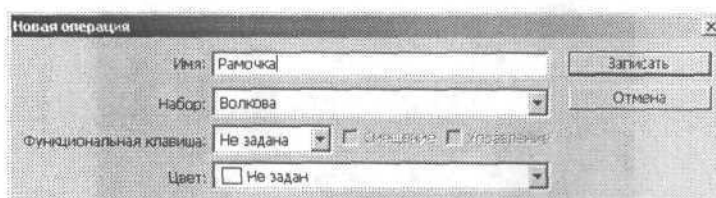


Рис. 5.25. Наиболее часто выполняемым операциям можно присвоить функциональные клавиши

Теперь, пожалуй, настало время поговорить о принципе работы данной палитры. В нижней ее части можно увидеть три небольшие кнопки, похожие на элементы управления любым проигрывателем: Stop playing/recording (Остановить), Begin recording (Начать запись) и Play selection (Воспроизвести). При включенной записи все действия с изображением, выполняемые вами, сохраняются как шаги операции. При нажатии на кнопку Остановить запись можно временно приостановить или остановить совсем. Кнопка же Воспроизведение выполняет запуск выбранной операции.

Следовательно, теперь нажмите кнопку **Begin recording** (Начать запись) и давайте начнем создание рамки:

1. Выделите изображение с помощью команды главного меню **Select ▶ All** (Выделение ▶ Все). Теперь, выполнив команду **Select ▶ Modify ▶ Border** (Выделение ▶ Модификация ▶ Граница), создайте область рамки, введя в окне диалога значение поля **Width** (Ширина), равное 1 пикселу, и увеличьте выделение на 50 пикселей командой **Select ▶ Modify ▶ Expand** (Выделение ▶ Модификация ▶ Расширить) (рис. 5.26).



Рис. 5.26. Выделим область рамки

2. Выполните команду **Layer ▶ New ▶ Layer** (Слой ▶ Новый ▶ Слой) и создайте новый слой, установив для него **Normal** (Нормальный) **Mode** (Режим) и **Opacity** (Непрозрачность), равную 100 %. В этом слое залейте выделение коричневым цветом или градиентом (рис. 5.27).



Рис. 5.27. Какого цвета должна быть деревянная рамка? Правильно, коричневого...

3. Теперь нужно создать древесную фактуру. Примените фильтр **Noise ▶ Add noise** (Шум ▶ Добавить шум), выберите в окне диалога (рис. 5.28) **Gaussian** (Распределение по Гауссу) и установите флажок **Monochromatic** (Монохромный) с тем,

чтобы создать однотонные шумовые помехи. Перетаскивая ползунок, установите значение поля Amount (Количество) равным 20–30 % и нажмите OK, чтобы принять сделанные изменения (рис. 5.29).

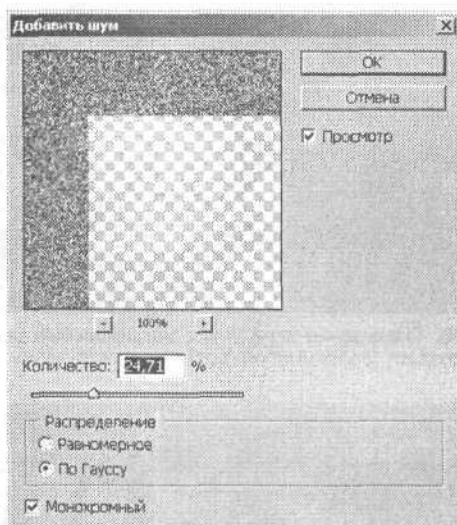


Рис. 5.28. Примените фильтр Добавить шум...

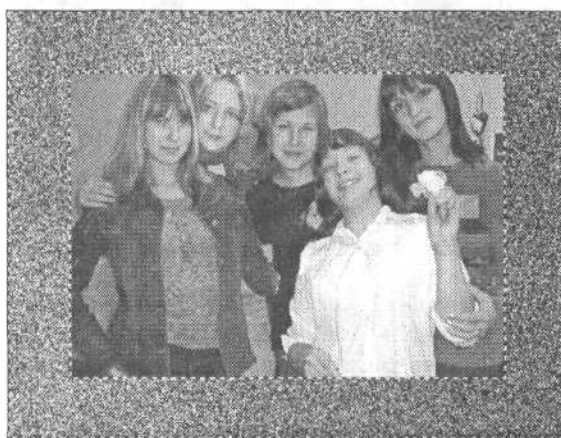


Рис. 5.29. ...Чтобы создать шумовые помехи

4. С помощью еще одного фильтра Blur ► Motion blur (Размытие ► Размытие в движении) создадим волокна. Для этого в открывшемся диалоговом окне установите Angle (Угол), равный 90°, а ползунок Distance (Смещение) сдвиньте до упора вправо (рис. 5.30).
5. Рамочка почти готова. Теперь, чтобы придать ей рельеф, последовательно примените к ней команды Layer ► Layer style ► Drop shadow (Слой ► Стилль слоя ► Тень) и Layer ► Layer style ► Bevel and Emboss (Слой ► Стилль слоя ► Тиснение). Параметры эффектов, принятые по умолчанию, можете не менять (рис. 5.31).

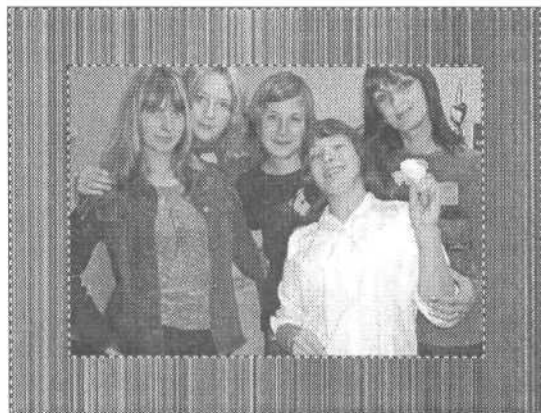


Рис. 5.30. Смазывание движения с максимальным радиусом создаст волокнистую древесную структуру

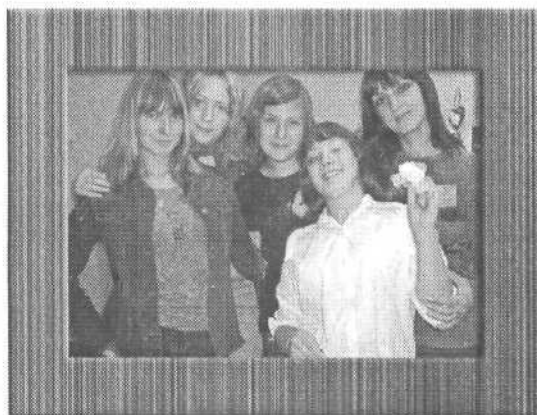


Рис. 5.31. Создадим рельеф и тень, падающую от рамки. Готово!

6. Осталось только снять выделение области, что легко можно сделать командой **Select ▶ Reselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). Видите — рамка готова. Можете прекратить запись текущей операции, нажав на кнопку **Stop playing/recording** (Остановить) в нижней части палитры.

Теперь всякий раз, как только вам потребуется создать деревянную рамочку для фото, открывайте нужный файл и кнопкой **Play selection** (Воспроизвести) запускайте на выполнение только что созданную операцию.

Символ

Палитра **Character** (Символ) предназначена для выполнения операций с отдельными символами набранного текста (рис. 5.32).

- ❑ Верхние два ее поля дублируют поля палитры настроек инструмента **Type** (Текст) и предназначены, соответственно, для изменения шрифта и его начертания.

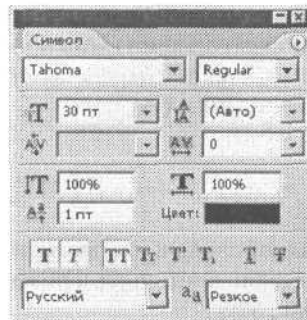


Рис. 5.32. Не всякий текстовый редактор похвастается таким количеством настроек символов.

Значение в следующие поля вы можете ввести с клавиатуры или выбрать из раскрывающегося списка. Можно также нажать левую кнопку мыши на символе справа от поля и потянуть курсор в сторону. Рассмотрим эти поля справа налево и сверху вниз:

- ❑ Поле Font size (Кегль) служит для изменения размера выделенных символов.
- ❑ Поле Leading (Интерлиньяж) управляет расстоянием между строками. При выбранном параметре Auto (Авто) интерлиньяж будет установлен автоматически для данных шрифта и кегля.
- ❑ В поле Kerning (Кернинг) вы можете задать расстояние между двумя соседними выделенными текстовыми символами. Изменение же значения поля Tracking (Трекинг), в свою очередь, меняет расстояния между произвольным количеством выделенных символов.
- ❑ Высотой и шириной символов текста вы можете управлять с помощью следующих двух полей: Vertically scale (Масштаб по вертикали) и Horizontally scale (Масштаб по горизонтали).
- ❑ Поле Baseline shift (Смещение базовой линии) позволяет перемещать выделенный текст выше или ниже основной линии текста.
- ❑ Наконец, поле Text color (Цвет) также дублирует одну из функций палитры настроек и дает возможность изменять цвет выделенного текста, выбирая его из палитры цветов, открывающейся при щелчке по цветному прямоугольнику.

Ниже на палитре Символ размещается ряд из восьми парных кнопок:

- ❑ Первые две из них позволяют имитировать полужирное и курсивное начертание текста. Это особенно удобно в случае, если для выбранного шрифта отсутствует такое начертание по умолчанию.
- ❑ Следующие две кнопки позволяют сделать все выделенные символы строчными либо прописными.
- ❑ Кнопки Superscript (Надстрочный индекс) и Subscript (Подстрочный индекс) позволяют сделать выделенные символы индексами, что просто необходимо при наборе формул. Не то чтобы это часто приходилось делать в Photoshop... Но вдруг?
- ❑ И последняя пара кнопок в этом ряду дает возможность набрать подчеркнутый и зачеркнутый текст соответственно.

Наконец, с помощью расположенных в нижней части палитры полей Language (Язык) и Anti-aliasing method (Метод сглаживания) можно выбрать используемый язык с тем, чтобы программа верно расставила переносы и произвела проверку орфографии, а также задать метод сглаживания текста.

Слои

Палитра Layers (Слои) управляет слоями изображения, позволяя создавать новые и удалять уже существующие слои, применять к ним маскировку, эффекты и изменять режим их наложения (рис. 5.33).

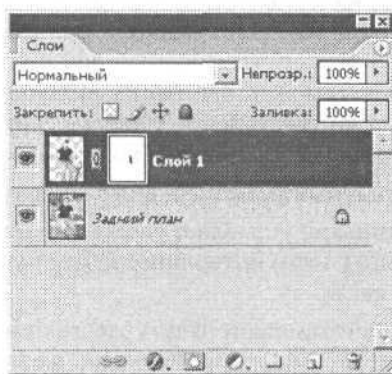


Рис. 5.33. Так выглядит палитра Слои

Фоновый слой, расположенный в списке ниже прочих, всегда заблокирован. Создать новый слой вы можете, щелкнув на второй кнопке справа в нижней части палитры либо выбрав команду New layer (Новый слой) из контекстного меню палитры. Щелчок на квадратике слева от значка слоя скрывает или отображает его (рис. 5.34).

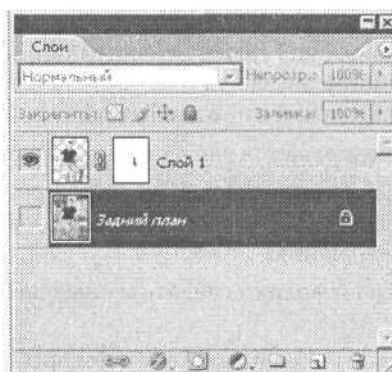


Рис. 5.34. Значок глаза слева от фонового слоя отсутствует — значит, слой является скрытым

В верхней части палитры находятся поля, с помощью которых вы можете управлять свойствами слоя:

- Первое поле изменяет режим наложения слоев. Всего существует 23 различных режима наложения: Normal (Нормальный), Dissolve (Растворение), Multiply (Умножение) и др., — применяя которые можно получить множество оригинальных эффектов (рис. 5.35).



Рис. 5.35. Применяя различные режимы наложения слоев друг на друга, можно получить совершенно неожиданные эффекты

- Поле Opacity (Непрозрачность) управляет прозрачностью слоя. Чем меньше значение в этом поле, тем слабее будет виден слой, и наоборот (рис. 5.36).

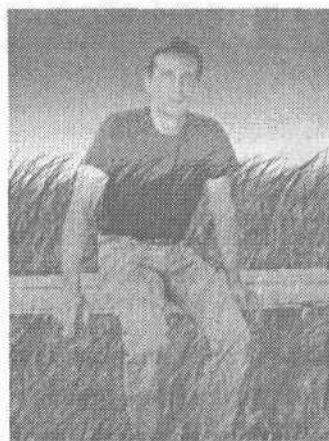


Рис. 5.36. Перемещение ползунка Opacity влево делает слой прозрачным

- Четыре кнопки Lock (Закрепить), если рассматривать их слева направо, дают возможность, соответственно, заблокировать прозрачность пикселей слоя, их цвета, положение слоя или применить полную блокировку.
- И последнее поле, Fill (Заливка), устанавливает внутреннюю непрозрачность слоя. В нижней части палитры расположены семь кнопок, также предназначенных для редактирования слоев (рис. 5.37). Рассмотрим их повнимательнее:



Рис. 5.37. Кнопки палитры Слои

- ❑ Первая кнопка, Link layers (Связать слои), позволяет связать несколько слоев друг с другом, после чего они будут редактироваться как один слой. Повторный щелчок на этой кнопке отменяет связывание.
- ❑ Кнопка Add a layer style (Добавить эффекты слоя) позволяет применить к слою такие специальные эффекты, как Drop shadow (Тень), Inner shadow (Внутренняя тень), Bevel and Emboss (Тиснение) и др. При щелчке на этой кнопке открывается диалоговое окно Layer style (Стиль слоя), с помощью которого можно управлять различными настройками выбранного стиля. Щелчок на кнопке ОК закрывает окно, принимая сделанные изменения.

ВНИМАНИЕ

При применении к слою различных эффектов в палитре справа от его названия появляется значок в виде буквы F, щелкнув на котором, можно просмотреть список эффектов слоя, скрыть или вообще удалить некоторые из них (рис. 5.38).

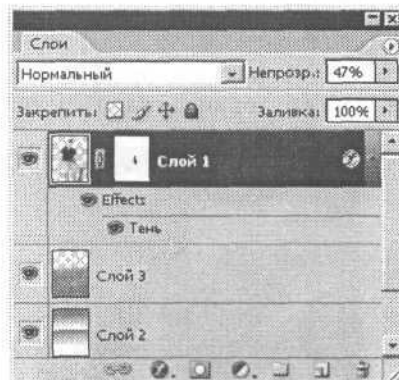


Рис. 5.38. Щелкнув на букве F справа от изображения слоя, можно просмотреть примененные к нему эффекты

Всего Photoshop CS2 предлагает 10 различных эффектов:

- Drop shadow (Тень) и Inner shadow (Внутренняя тень) создают падающую тень от слоя (рис. 5.39) и *внутри* слоя соответственно;

СОВЕТ

Очень приятно и ненавязчиво выглядит этот эффект, примененный к выложенным на сайт в Интернете фотографиям. Вроде бы обработки никакой, а глаз радуется.

- Outer glow (Внешнее свечение) и Inner glow (Внутреннее свечение) таким же образом применяют свечение к слою (рис. 5.40);
- Bevel and Emboss (Тиснение) делает изображение слоя выпуклым (рис. 5.41);

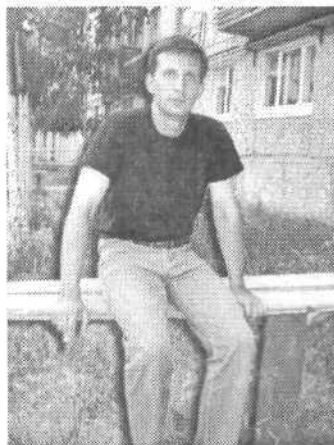


Рис. 5.39. Падающая тень создает впечатление, что фон и передний план существуют сами по себе

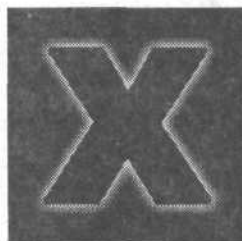


Рис. 5.40. Чем не «Секретные материалы»?

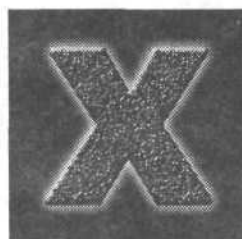


Рис. 5.41. А вот этого в фильме не было...

ПРИМЕЧАНИЕ

Этот эффект, к примеру, часто применяется при создании объемных кнопок и выпуклого текста для HTML-дизайна.

- Satin (Глянec) применяет к слою глянцевое покрытие выбранного цвета (рис. 5.42);
- эффекты Color overlay (Наложение цвета), Gradient overlay (Наложение градиента) и Pattern overlay (Наложение узора) применяют к слою соответствующую заливку с выбранным режимом наложения (рис. 5.43);

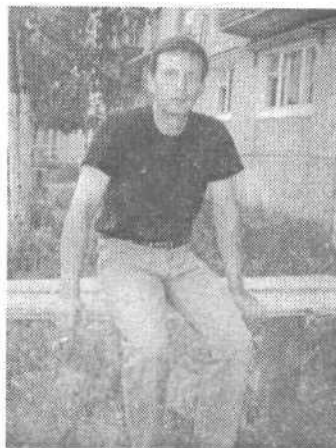


Рис. 5.42. Кажется, это должен был быть глянцевый блеск...

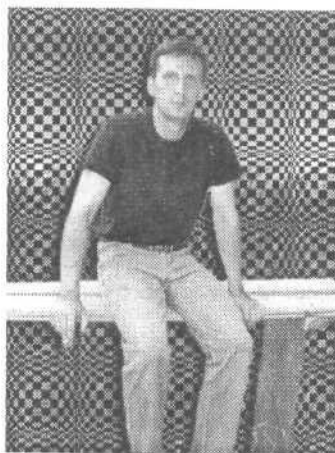


Рис. 5.43. Для выбранного узора применен режим Умножение

- Stroke (Обводка) выполняет обводку слоя линией определенных цвета и толщины (рис. 5.44).

PHOTOSHOP

Рис. 5.44. Выполнять обводку можно не только цветом, но и градиентом или узором

- Кнопка Add layer mask (Добавить маску слоя) применяет к выбранному слою маскировку (рис. 5.45). С помощью маски можно очищать некоторые участки изображения: при рисовании черной кистью закрашенный участок как бы стирается,

белой кистью — восстанавливается. Оттенки серого задают полупрозрачность покрашенных участков (рис. 5.46).

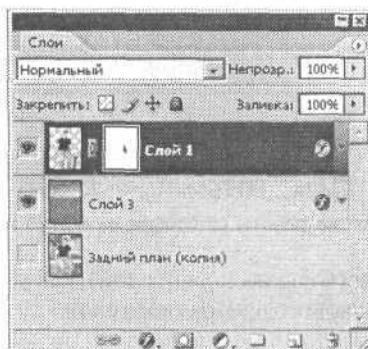


Рис. 5.45. Прямоугольник справа от значка слоя показывает, что к нему применена маска

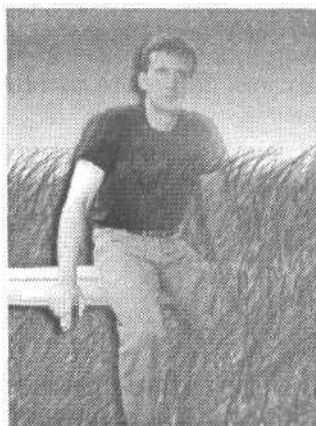


Рис. 5.46. Такой эффект можно получить, залив слой-маску черно-белым градиентом

Щелкнув по значку маски правой кнопкой мыши, можно применить ее к слою (Apply layer mask), удалить без применения (Delete layer mask) либо задать сочетание маскировки с выделенной областью.

- ❑ Кнопка Fill or adjustment layer (Заливка или коррекция слоя) позволяет залить выбранный слой цветом, градиентом или узором, а также применить к нему различные настройки цветокоррекции, аналогичные командам меню Image ▶ Adjustments (Изображение ▶ Коррекция).
- ❑ Кнопка в виде закрытой папки Create a new group (Создать новую группу) создает группу слоев, в которую можно перетаскивать различных слои, удерживая на их значке левую кнопку мыши.

ПРИМЕЧАНИЕ

Кстати, таким образом можно менять слои местами, так как известно, что верхний слой всегда перекрывает нижний.

112 Глава 5. Палитры Photoshop

Щелкая на стрелочке слева от папки, можно сворачивать или разворачивать ее (рис. 5.47). Эта возможность существенно облегчает поиск нужного слоя, а следовательно, и работу со сложным многослойным изображением.

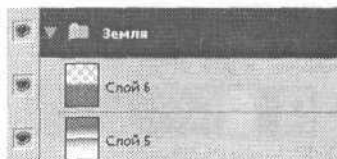


Рис. 5.47. Для удобства работы со слоями их можно объединять в группы

- ❑ Кнопка Create a new layer (Создать новый слой), как уже говорилось ранее, предназначена для создания нового прозрачного слоя.

ВНИМАНИЕ

Перетаскив же на нее слой уже существующий, можно создать его копию, что аналогично действию команды Duplicate layer (Создать дубликат слоя) контекстного меню палитры.

- ❑ Последняя кнопка в виде корзины предназначена для удаления группы, слоя, маски, эффектов и настроек слоев. Для этого достаточно перетащить на корзину значок удаляемого компонента.

Наконец, с помощью контекстного меню палитры можно объединить выделенный слой с предыдущим (Merge down), объединить все видимые слои (Merge visible) или выполнить сведение изображения (Flatten image), что необходимо при сохранении его в формате, отличном от PSD.

Стили

Палитра Styles (Стили) позволяет применять к обычному или текстовому слою один из множества заготовок стилей (рис. 5.48), основанных на использовании эффектов и изменении режима наложения слоя, либо создавать свои собственные стили. Сделать это можно, щелкнув на кнопке Create new style (Создать новый стиль) в нижней части палитры, выполнив команду New style (Новый стиль) контекстного меню палитры либо наведя курсор на свободный участок палитры так, чтобы тот принял вид ведра заливки, и щелкнув левой кнопкой мыши. Сохранить стиль, загрузить один из ранее созданных или восстановить стили по умолчанию также можно при помощи соответствующих команд меню палитры Стили.

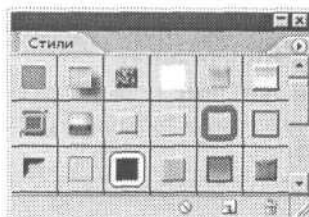


Рис. 5.48. Данная палитра позволяет применять к слою существующие и создавать новые стили

Цвет

Последняя из предоставляемых в распоряжение пользователя палитр — Color (Цвет) предназначена для изменения основного и фоновых цветов, используемых для рисования (рис. 5.49). Передвигая ползунки, соответствующие определенным цветам выбранной цветовой палитры, вы можете изменять оттенок, насыщенность и яркость цвета. Также, щелкнув левой кнопкой мыши на одном из квадратиков, расположенных в левом верхнем углу, вы можете открыть уже знакомую палитру цветов.

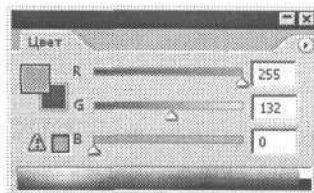


Рис. 5.49. Использование палитры Цвет — еще один вариант изменения основного и фоновых цветов

Глава 6

Строка меню

Последнее, что нам надо изучить для полноценной работы с Photoshop, — это строка меню программы и ее команды. Строка меню находится в верхней части рабочего окна Photoshop (рис. 6.1) и состоит из девяти основных меню: File (Файл), Edit (Редактирование), Image (Изображение), Layer (Слой), Select (Выделение), Filter (Фильтр), View (Просмотр), Window (Окно) и Help (Справка).

Файл Редактирование Изображение Слой Выделение Фильтр Просмотр Окно Справка

Рис. 6.1. Строка меню Photoshop расположена в верхней части рабочего окна

При щелчке мышью на каждом из них открывается подменю, содержащее множество характерных именно для этого пункта меню команд (рис. 6.2). Некоторые из них выглядят тусклыми — это означает, что в данном случае команда недоступна.

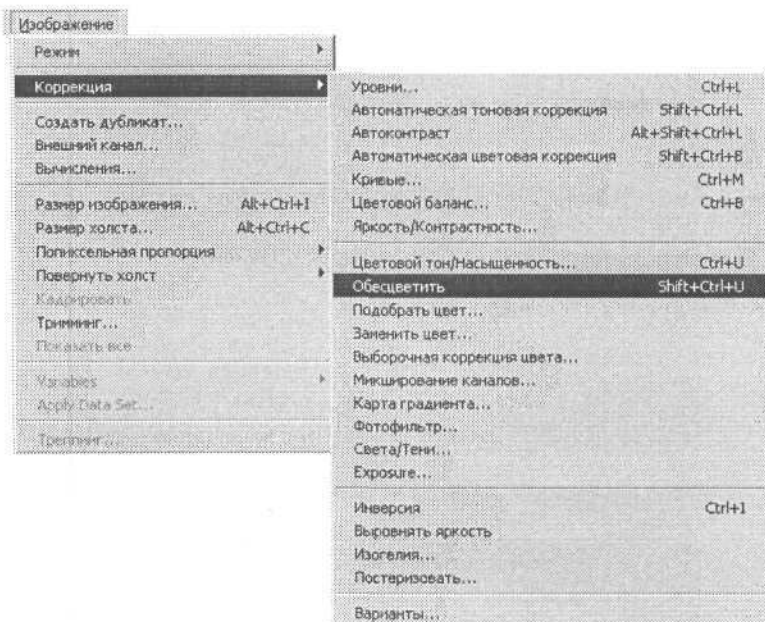


Рис. 6.2. Чтобы раскрыть подменю, наведите курсор на его название

Справа от некоторых команд меню вы можете увидеть небольшую черную стрелочку, означающую, что команда имеет подменю. Раскрыть его можно, наведя курсор мыши на выбранную команду, — делать щелчок при этом не нужно. Наконец, многоточие после названия команды показывает, что при ее выполнении будет открыто окно диалога команды, с помощью которого вы можете задать дополнительные параметры.

СОВЕТ

Напротив большинства команд вы можете увидеть сочетания клавиш, эти команды выполняющих. Не трудитесь запоминать их — в конце концов, щелкнуть пару раз мышью гораздо проще и быстрее, чем заучивать наизусть многочисленные Shift+Ctrl+Z, Alt+Ctrl+C и т. п.

Теперь, чтобы не терять времени на теорию и побыстрее перейти к увлекательной практике, давайте вкратце рассмотрим команды меню, более подробно останавливаясь лишь на тех, которые будут использоваться нами чаще всего.

Файл

Меню File (Файл) предназначено для работы с файлами — чаще всего для их открытия, создания и сохранения. Поскольку эти операции мы подробно изучили в главе 3, сейчас не будем повторяться и коснемся меню Файл лишь вскользь.

Новый

Команда New (Новый) служит для создания нового файла изображения. При ее выполнении открывается одноименное окно диалога New (Новый), в котором вы можете задать свойства изображения: его размер, разрешение, цветовой режим.

Открыть, Обзор, Открыть как, Последние документы

Команды Open (Открыть), Browse (Обзор) и Open As (Открыть как) нужны для того, чтобы открыть ранее созданный файл изображения, причем чаще всего используется именно команда Open (Открыть). С помощью подменю Open Recent (Последние документы) можно быстро открыть один из последних десяти редактированных файлов, не затрачивая времени на их поиск.

СОВЕТ

Наконец, еще один способ открыть изображение — выполнить двойной щелчок левой кнопкой мыши на любой свободной точке рабочего окна программы.

Заккрыть, Заккрыть все

Эти две команды действуют аналогично нажатию крестика в верхнем правом углу окна картинки и позволяют закрыть активное изображение либо все открытые изображения соответственно. В случае если к этому времени изменения не были сохранены, программа предложит вам сделать это либо отказаться от сохранения.

Сохранить, Сохранить как, Сохранить версию, Сохранить для Web

Команда Save (Сохранить) сохраняет изменения текущего изображения в том же формате и под тем же именем. Если вам требуется *пересохранить* картинку, выбрав для нее другой формат файла, имя или папку размещения, тогда пригодится команда Save As (Сохранить как), как раз для этого и предназначенная.

С помощью команды Save a Version (Сохранить версию) можно сохранить новую версию текущего файла.

Наконец, команда Save for Web (Сохранить для Веб) предназначена для веб-дизайнеров, владельцев сотовых телефонов, а также всех остальных, для кого минимальный размер файла гораздо важнее высокого качества. При ее выполнении открывается диалоговое окно (рис. 6.3), в котором вы можете ввести свои собственные параметры сохраняемого изображения, такие как количество используемых цветов, степень сжатия и др.



Рис. 6.3. В левой части окна показано изображение до, а в правой — после оптимизации

СОВЕТ

Если вы не хотите делать это вручную, нажмите на черную стрелочку в кружке, расположенную справа от поля Settings (Настройки), и в выпадающем меню выберите команду Optimize to File Size (Оптимизировать по размеру файла). В поле Desired File Size (Требуемый размер файла) открывшегося окна (рис. 6.4) введите с клавиатуры необходимый размер файла и нажмите кнопку OK, чтобы программа могла выполнить оптимизацию автоматически.

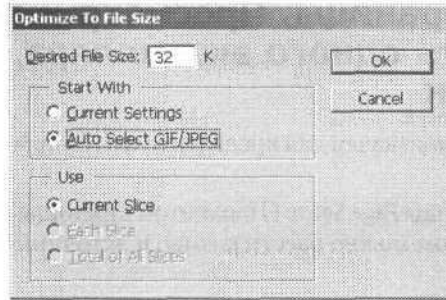


Рис. 6.4. В этом окне вы можете оптимизировать файл до заданного размера

Восстановить

Команда Revert (Восстановить) позволяет отменить все изменения — до последней сохраненной версии файла. К сожалению, она слабый помощник тем, кто имеет привычку сохранять изображение каждые две минуты (а я настоятельно рекомендую такую привычку завести). Поэтому рассчитывать на частое ее использование не приходится.

Поместить

Команда Place (Поместить) — просто находка для любителей создавать коллажи в Photoshop, да и остальным, думаю, она пригодится не меньше. При ее выполнении открывается диалоговое окно, похожее на окно открытия файла, с помощью которого можно скопировать выбранный файл в новый слой редактируемого изображения.

Импортировать, Экспортировать

Подменю Import (Импортировать) дает возможность принимать изображения из различных источников: сканера, цифрового фотоаппарата, других программ и т. д. Подменю Export (Экспортировать), соответственно, передает изображение выбранному получателю.

Автоматизация, Сценарии

Эти два подменю предназначены для выполнения автоматизированных процедур и применения пакетных сценариев обработки файла. А это значит, что, как всегда, мы гордо фыркнем на тех, кто не гнушается автоматикой, и будем выполнять такие операции вручную.

ПРИМЕЧАНИЕ

Тем более что это выходит зачастую быстрее и всегда — качественней.

Сведения о файле

Команда File Info (Сведения о файле) позволяет ввести информацию об изображении, о его создателе, примечания к изображению и все в том же духе. Просмотреть эту информацию может любой владелец Photoshop.

Параметры страницы, Просмотр и печать, Печать, Печать одного экземпляра, Печать онлайн

Этот набор команд предназначен для предварительного просмотра и отправки изображения на печать.

При выполнении команды Page Setup (Параметры страницы) открывается окно диалога (рис. 6.5), в котором можно ввести размер и источник подаваемого в принтер листа бумаги.

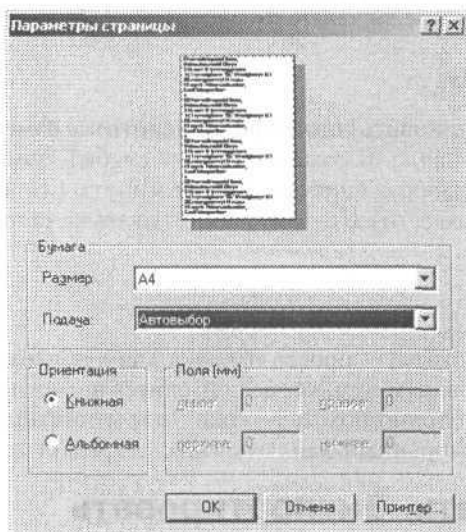


Рис. 6.5. Окно параметров страницы

Команда Print with Preview (Просмотр и печать) позволяет перед отправкой изображения на печать выполнить предварительный просмотр, изменить его размер и расположение относительно краев листа.

ПРИМЕЧАНИЕ

Однако эта команда имеет один довольно существенный недостаток: ее диалоговое окно при разрешении экрана 800 × 600 пикселей (которое, насколько я могу судить, используется чаще всего) выходит за границы экрана, вследствие чего работать с ним становится крайне неудобно. Поэтому приходится обходиться без предварительного просмотра.

Наконец, команды Print (Печать) и Print One Copy (Печать одного экземпляра) позволяют, собственно, вывести на печать заданное количество копий изображения.

Выход

Последняя в меню Файл команда Exit (Выход) закрывает Photoshop. В случае если открытые в ней изображения не были сохранены, программа предложит сделать это перед завершением работы.

Редактирование

Меню Edit (Редактирование) содержит команды, предназначенные по большей части для работы с отдельными элементами изображения: их копирования и вставки. Также с его помощью настраиваются параметры программы Photoshop.

Отменить, Шаг назад, Шаг вперед

Данные команды позволяют отменить либо, напротив, вернуть изменения изображения:

- ☐ команда Undo (Отменить) отменяет одно последнее действие;
- ☐ Step Backward (Шаг назад) позволяет сделать пошаговый откат действий, выполненных с изображением;
- ☐ Step Forward (Шаг вперед) возвращает действия, отмененные предыдущей командой.

Ослабить

Команда Fade (Ослабить) позволяет смягчить действие последнего примененного к изображению фильтра либо кисти. Иногда, в частности при редактировании фотографий, этот эффект оказывается как нельзя кстати (рис. 6.6).

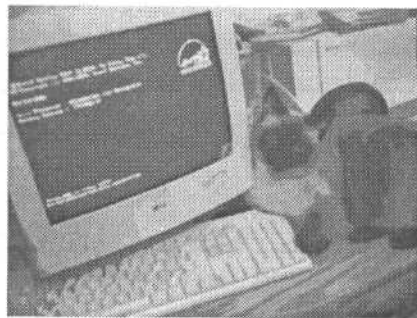


Рис. 6.6. Смягченный художественный фильтр: Аппликация

Вырезать

Команда Cut (Вырезать) позволяет вырезать выделенный участок изображения с целью его последующей вклейки в заданную область изображения либо в новый файл.

Скопировать, Скопировать совмещенные данные

Команды Copy (Скопировать) и Copy Merged (Скопировать совмещенные данные) позволяют скопировать для последующей вставки выделенный фрагмент активного слоя либо всех слоев изображения соответственно. При этом выделенный участок изображения не удаляется, как при использовании предыдущей команды.

Вклеить, Вклеить в

Команда **Paste** (Вклеить) позволяет вклеить скопированный либо вырезанный участок изображения в произвольную область. Команда **Paste Into** (Вклеить в) вставляет изображение в выделенную область, создавая для этого новый слой с примененной к нему маской.

Очистить

Команда **Clear** (Очистить) предназначена для очистки выделенной области активного слоя. При этом, если активный слой является фоновым, очищенная область закрашивается цветом фона. При использовании обыкновенного рабочего слоя область становится прозрачной.

Проверка орфографии, Поиск и замена текста

Эти две команды знакомы всем, кто хоть раз работал с текстовыми редакторами:

- ☐ **Check Spelling** (Проверка орфографии) предназначена для проверки орфографии введенного текста и исправления ошибок;
- ☐ **Find and Replace Text** (Поиск и замена текста) ищет в текстовом массиве введенное в поле **Find** (Найти) диалогового окна команды (рис. 6.7) слово либо словосочетание и заменяет его введенным в поле **Replace to** (Заменить на).

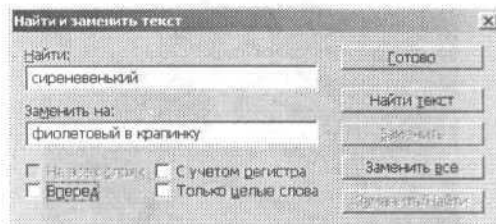


Рис. 6.7. Окно поиска и замены текста

ПРИМЕЧАНИЕ

Хотелось бы знать, правда, кто и с какой стати использует Photoshop для введения таких блоков текста, в которых проверку орфографии и замену затруднительно выполнить вручную.

Выполнить заливку, Выполнить обводку

Следующие две команды позволяют залить выбранным цветом либо узором заданную область изображения, а также выполнить ее обводку линией определенных цвета и толщины.

При выполнении команды **Fill** (Выполнить заливку) применительно к активному слою либо выделенной области открывается следующее диалоговое окно (рис. 6.8), с помощью которого вы можете изменять параметры заливки:

- ☐ Поле **Use** (Использовать) позволяет выбрать цвет или узор, которым закрашена область:

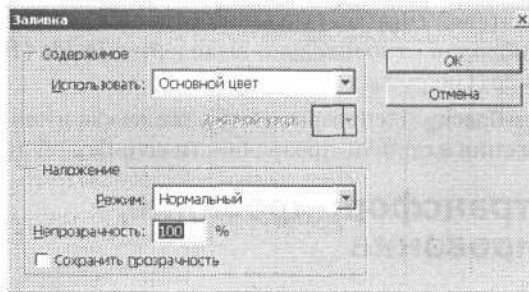


Рис. 6.8. Окно диалога команды Заливка

- Foreground Color (Основной цвет), Background Color (Фоновый цвет) и Color (Цвет) закрашивают область основным цветом, цветом фона либо любым другим выбранным цветом;
 - Pattern (Узор) заливает область рисунком, выбранным в выпадающем списке Custom Pattern (Заказной узор);
 - History (История) возвращает заданную область изображения в состояние, соответствующее активному снимку в палитре History (История);
 - Black (Черный), 50% Gray (Серый 50 %) и White (Белый) заливает область соответствующим цветом.
- ☐ Поле Mode (Режим) задает один из возможных режимов наложения заливки, используя значение прозрачности, указанное в поле Opacity (Прозрачность).

Команда Stroke (Выполнить обводку) обводит рисунок слоя или выделенную область линией заданных цвета и толщины. При ее выполнении открывается диалоговое окно команды (рис. 6.9):

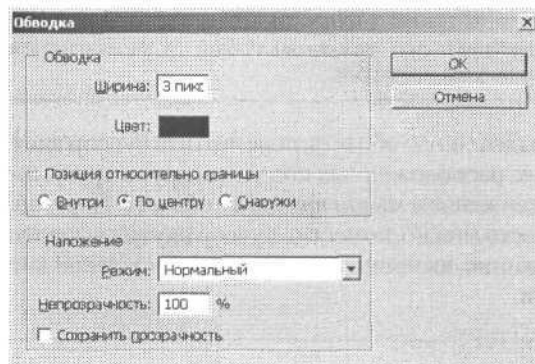


Рис. 6.9. В этом окне вы можете выбрать толщину, цвет и расположение линии обводки

- ☐ Поле Width (Ширина) данного окна управляет толщиной линии в заданных единицах измерения (по умолчанию это пиксели).
- ☐ Щелчок на поле Color (Цвет) открывает палитру цветов, с помощью которой вы можете изменить цвет линии обводки.

- Группа переключателей Location (Позиция относительно границы) управляет расположением обводки относительно выделения: Inside (Внутри), Center (По центру) или Outside (Снаружи).

Поля Mode (Режим) и Opacity (Непрозрачность), так же как и для прошлой команды, задают режим наложения и степень прозрачности штриховой линии.

Свободное трансформирование, Трансформирование

Эти две команды позволяют некоторым образом исказить активный слой или его выделенный участок.

При использовании команды Free Transform (Свободное трансформирование) создается рамка выделения с ключевыми точками в ее углах и центрах сторон (рис. 6.10). Наведя курсор на одну из этих ключевых точек и удерживая левую кнопку мыши, вы можете перетаскивать область выделения, придавая области необходимые размер и форму.

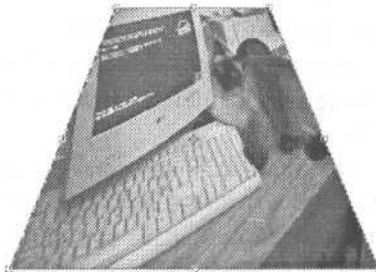


Рис. 6.10. Изображение трансформировано в перспективе

СОВЕТ

Кстати, если удерживать при этом клавишу Shift, будет изменяться лишь размер области, пропорции же останутся прежними.

Чтобы наклонить выделенную область, переместите курсор вне ее так, чтобы он принял вид двух стрелок, расположенных под углом друг к другу, и, опять-таки удерживая левую кнопку, движением мыши вращайте область. Перетащить фрагмент изображения на новое место можно, поместив курсор внутри выделения. Наконец, чтобы принять трансформацию, выполните двойной щелчок левой кнопкой мыши внутри выделенной области.

СОВЕТ

Если результаты изменений вам не понравились и вы решили от них отказаться, щелкните на любом из инструментов в палитре и в открывшемся окне на вопрос Apply the transformation (Применять трансформацию) ответьте: Don't Apply (Не применять).

Подменю Transform (Трансформирование) позволяет выбрать один из заданных вариантов искажения:

- Scale (Масштабирование) — изменяет размеры области;
- Rotate (Поворот) — вращает область вокруг своей оси;

- ❑ **Skew (Наклон)** — наклоняет область, позволяя перемещать ее ключевые точки по вертикальным и горизонтальным ограничительным линиям;
- ❑ **Distort (Искажение)** — дает возможность свободно перемещать ключевые точки;
- ❑ **Perspective (Перспектива)** — задает перспективное искажение области;
- ❑ появившаяся лишь в последней версии Photoshop команда **Warp (Искавление)** наиболее интересна, поскольку она позволяет подвергнуть растровое изображение искажению по сетке, ранее применявшемуся лишь к векторным объектам (рис. 6.11);

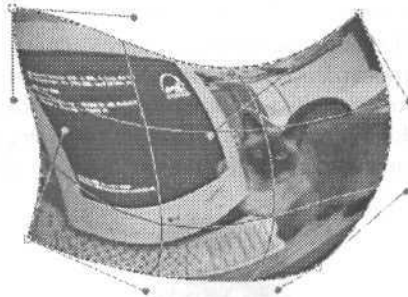


Рис. 6.11. Кажется, получился флаг

- ❑ команды **Rotate 180 (Поворот на 180°)**, **Rotate 90 CW (Поворот на 90° по часовой стрелке)** и **Rotate 90 CCW (Поворот на 90° против часовой стрелки)** соответствующим образом поворачивают активный слой или его выделенный участок;
- ❑ наконец, команды **Flip Vertical (Отразить по вертикали)** и **Flip Horizontal (Отразить по горизонтали)** зеркально отражают изображение.

ПРИМЕЧАНИЕ

Таким образом можно, например, получить водный пейзаж, скопировав и отразив его верхнюю половину и применив к ней фильтр **Filter ▸ Distort ▸ Ripple (Фильтр ▸ Искажение ▸ Рябь)** (рис. 6.12).

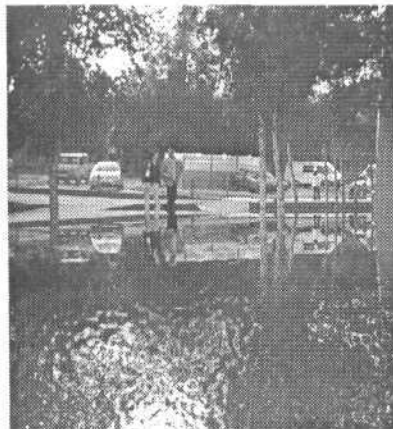


Рис. 6.12. Город в воде

Определить установки кисти, Определить узор, Определить произвольную фигуру

С помощью данных команд легко можно создать свою оригинальную художественную кисть, узор для заливки и рисования либо заказную форму. Допустим, нам нужна кисть в виде полумесяца. Давайте попробуем это сделать.

1. Для начала создадим новое изображение размером 2×2 см — сделать это можно, выполнив команду **File** ▶ **New** (**Файл** ▶ **Новый**).
2. При создании новой кисти следует помнить, что черные области исходного изображения будут соответствовать полностью непрозрачным, а белые — прозрачным участкам кисти. Полупрозрачность задается серым цветом различной яркости. Поэтому теперь простой круглой кистью черного цвета обозначьте область луны (рис. 6.13). Мягкой серой кистью нарисуйте несколько условных кратеров и впадин (рис. 6.14). Наконец, чтобы сделать из луны месяц, с помощью крупного мягкого ластика круглой формы отсеките часть изображения (рис. 6.15).

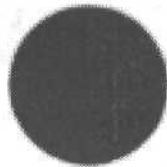


Рис. 6.13. Обозначим область луны

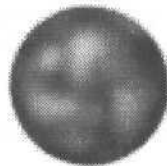


Рис. 6.14. Нарисуем кратеры



Рис. 6.15. И сотрем все лишнее

3. Готово? Значит, настало время превратить нашу картинку в кисть. Для этого с помощью инструмента **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) выделите изображение по самым его границам (рис. 6.16). Теперь, выполните команду **Edit** ▶ **Define Brush Preset** (Редактирование ▶ Определить установки кисти), в открывшемся окне диалога введите название кисти и нажмите кнопку **OK**, чтобы принять сделанные изменения.

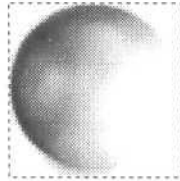


Рис. 6.16. Перед определением кисти необходимо выделить область изображения

Можете проверить список кистей в палитре настроек. Если ваш месяц там присутствует (рис. 6.17), поздравляю — вы все сделали правильно!

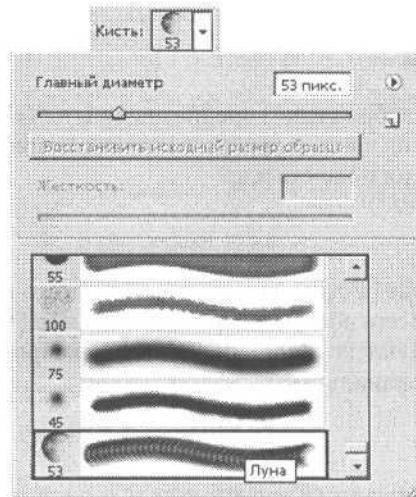


Рис. 6.17. Ваша кисть должна быть самой последней в списке

Удалить из памяти

Выбрав соответствующую команду подменю **Purge** (Удалить из памяти), вы можете очистить историю редактирования изображения и буфер обмена.

ВНИМАНИЕ

Советую быть осторожнее с этой командой и не применять ее без крайней необходимости, поскольку вернуть список истории будет невозможно, а следовательно, станет недоступной отмена последних совершенных действий.

Клавиатурные сокращения, Меню, Установки

Команды **Keyboard Shortcuts** (Клавиатурные сокращения), **Menus** (Меню) и **Preferences** (Установки) позволяют настраивать установки и интерфейс программы под потребности пользователя. Как пользоваться ими, мы подробно рассматривали в главе 3.

Наконец, остальные команды меню **Edit** (Редактирование), такие как **Color Settings** (Настройка цветов), **Assign Profile** (Назначить профиль) и **Convert to Profile**

(Конвертировать цвета), управляют настройками библиотек и палитр. Эти команды предназначены исключительно для профессиональных полиграфистов, у домашнего же пользователя в них попросту отсутствует необходимость.

ПРИМЕЧАНИЕ

Здесь, пожалуй, стоит сделать небольшое отступление. Хочу сказать, что между профессионалами и любителями в данном случае есть лишь одна разница — первым за работу платят, а вторые делают то же самое ради удовольствия. И говоря о том, что простым пользователям некоторые команды и возможности не нужны, я имею в виду лишь то, что, применяя их, вы только впустую затратите время и силы, но не повлияете существенно на результат творчества. Вообще, запомните: *никогда не следует усложнять процесс рисования*. Как, впрочем, и любой другой процесс.

Изображение

Команды меню Image (Изображение) предназначены для совершения таких операций над изображением, как цветокоррекция, изменение цветового режима, изменение размеров изображения и холста и др.

Режим

С помощью подменю Mode (Режим) вы можете изменить цветовой режим уже созданного изображения. Всего доступно 8 режимов: Bitmap (Битовый), Grayscale (Градации серого), Duotone (Дуплекс), Indexed Colors (Индексированные цвета), RGB, CMYK, Lab и Multichannel (Многоканальный).

Коррекция

Огромное подменю Adjustments (Коррекция) как раз и предназначено для коррекции цвета, тона, яркости, насыщенности и других параметров изображения:

- ❑ Команда Levels (Уровни) изменяет входящие и исходящие значения уровней отдельных либо всех имеющихся цветовых каналов.
- ❑ Команды Auto Levels (Автоматическая тоновая коррекция), Auto Contrast (Автоконтраст) и Auto Color (Автоматическая цветовая коррекция) производят автоматическую настройку оптимальных уровней цветового тона, контрастности и цветового баланса изображения соответственно.

ПРИМЕЧАНИЕ

В большинстве случаев эти команды справляются со своей задачей на «отлично», а поэтому при необходимости попробуйте сначала выполнить их. В случае неудачи вы всегда сможете сделать ручную подстройку позже.

- ❑ Curves (Кривые) — это те же Уровни, но представленные в виде кривой, а не гистограммы.
- ❑ Следующая команда, Color Balance (Цветовой баланс), предназначена для ручной корректировки цветов изображения. Диалоговое окно команды (рис. 6.18) содержит три ползунка, позволяющих менять количество определенного цвета:

Cyan — Red (Голубой — Красный), Magenta — Green (Пурпурный — Зеленый) и Yellow — Blue (Желтый — Синий).

- ❑ С помощью команды Brightness/Contrast (Яркость/Контрастность) выполняется ручная регулировка яркости и контрастности.

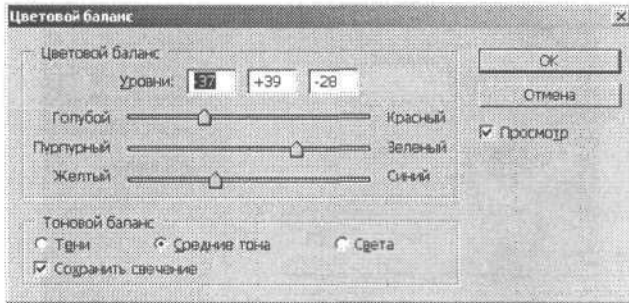


Рис. 6.18. Окно диалога команды Цветовой баланс

СОВЕТ

Особенно хороша она при обработке фотографий — сильное понижение яркости с одновременным поднятием контраста позволяет сделать отличное «жесткое фото» (рис. 6.19).



Рис. 6.19. Контрастная светотень — отличительный признак «жесткого фото»

- ❑ Диалоговое окно великолепной команды цветокоррекции Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) (рис. 6.20) включает три ползунка, регулирующих Hue (Цветовой тон), Saturation (Насыщенность) и Brightness (Яркость) изображения или одного выбранного цвета. При включенном флажке Colorize (Тонирование) изображение тонируется выбранным цветом, что позволяет применять этот фильтр при обработке черно-белых фотографий и изображений.
- ❑ Команда Desaturate (Обесцветить) автоматически снижает насыщенность изображения до нуля.
- ❑ Команда Match Color (Подобрать цвет) регулирует интенсивность цветов и светимость изображения, основываясь на выбранном Источнике (Source).

- ❑ С помощью команды Replace Color (Заменить цвет) можно изменить цветовой тон, насыщенность и яркость определенного цвета или группы цветов, выбрать которые вы можете пипеткой на картинке или в окне просмотра (рис. 6.21).
- ❑ Selective Color (Выборочная коррекция цвета) — это еще одна команда для изменения оттенка выбранного цвета, не лучше и не хуже остальных.

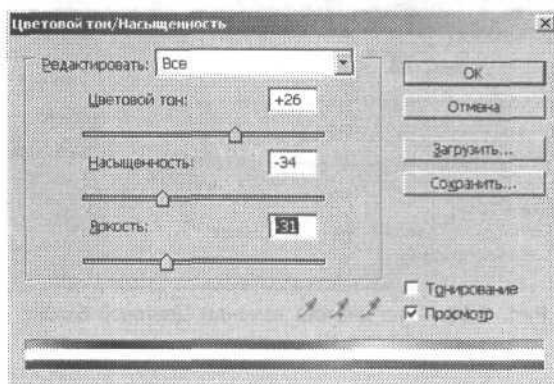


Рис. 6.20. С помощью этого окна можно изменить цвет, насыщенность и яркость рисунка

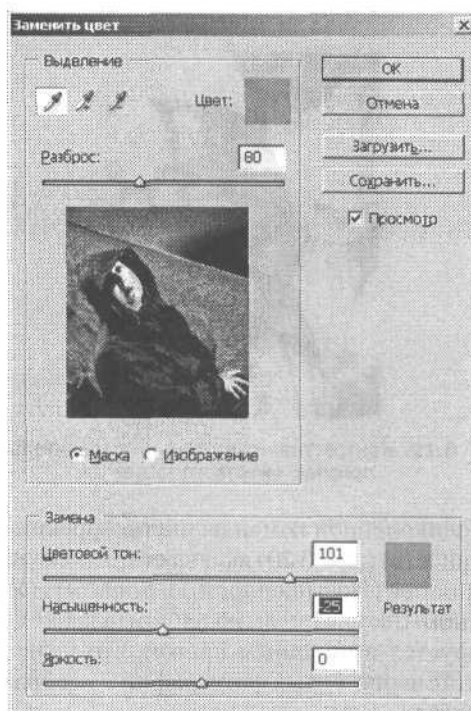


Рис. 6.21. Белым обозначаются области, выбранные для замены цвета

- ❑ Channel Mixer (Микширование каналов) предоставляет пользователю возможность смешивать различные цветовые каналы.

- ❑ Совершенно потрясающую команду Gradient Map (Карта градиента) стоило бы перенести в раздел Фильтры. Наложенная на исходное изображение карта градиента позволяет создавать такие психоделические эффекты, какие не снились и создателям «Газонокосильщика» (рис. 6.22).
- ❑ Все, что делает команда Photo Filter (Фотофильтр), в полной мере становится ясно из ее названия. С ее помощью вы можете применить к изображению один из встроенных или свой собственный цветной тонирующий фильтр. Для фотографий — незаменимая команда, для все остальных — просто весьма полезная.

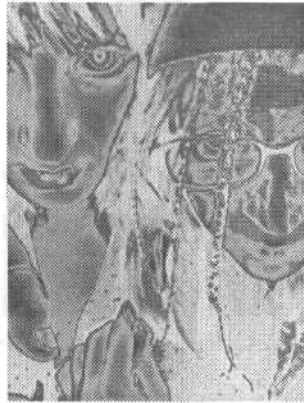


Рис. 6.22. Попробуйте сделать это в цвете — выглядит впечатляюще

- ❑ Команда Shadow/Highlight (Света/Тени) дает возможность вручную скорректировать баланс между светом и тенью изображения.
- ❑ Наконец, еще один подарок фотографам — команда Exposure (Экспозиция), которая позволяет исправить неправильно выставленную экспозицию снимка.
- ❑ Команда Invert (Инверсия) обращает цвета изображения. Это необходимо при переводе негативных изображений в позитивные либо при создании интересных эффектов (рис. 6.23).



Рис. 6.23. Негатив

- Команда **Equalize** (Выровнять яркость) автоматически выравнивает яркость картинки.
- Команда **Threshold** (Изогелия) преобразует цветное изображение в монохромное (рис. 6.24). Передвигая ползунок открывшейся гистограммы, вы можете регулировать количество черного и белого цветов в итоговой картинке.



Рис. 6.24. Монохромное изображение

- Изображение, полученное с помощью команды **Posterize** (Постеризовать), состоит из нескольких цветовых Уровней (Levels), количество которых можно указать в соответствующем поле диалогового окна команды. Иногда, применив постеризацию к изображению, можно получить довольно интересный результат (рис. 6.25).



Рис. 6.25. Для этой фотографии мы оставили четыре уровня

- Наконец, последняя в списке команда **Variations** (Варианты) позволяет последовательно увеличивать количество определенных цветов в изображении, показывая итоговый результат своего применения. Окно диалога команды на первый взгляд кажется крайне запутанным, однако при детальном рассмотрении оказывается, что оно довольно просто в работе (рис. 6.26):

- выбором миниатюры в левой части окна определяете, какой цвет добавить;
- выбором миниатюры в правой части окна решаете, сделать изображение светлее, темнее или оставить его в первоначальном состоянии;
- с помощью ползунка Fine — Coarse (Отлично — Грубо) устанавливаете, насколько итоговое изображение будет отличаться от исходного.

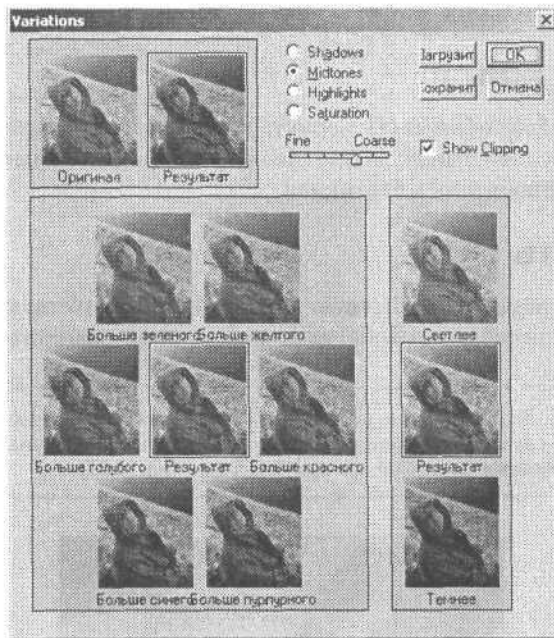


Рис. 6.26. Окно команды Варианты на первый взгляд кажется сложным и запутанным

В верхней части диалогового окна команды вы можете сравнить оригинал и результат обработки. Если он вас устраивает, нажмите OK, чтобы выйти из окна, сохранив изменения.

Создать дубликат

Команда Duplicate (Создать дубликат) создает копию активного изображения, которую можно редактировать независимо от оригинала.

Внешний канал, Вычисления

Команды Apply Image (Внешний канал) и Calculations (Вычисления) позволяют как-им-то хитрым образом накладывать несколько слоев изображения друг на друга с использованием различных цветовых каналов и режимов смешения.

Размер изображения, Размер холста

Следующие две команды предназначены, соответственно, для изменения размеров изображения (Image Size) или холста (Canvas Size). Подробности об использовании этих команд вы можете узнать из главы 3.

Попиксельная пропорция

С помощью подменю Pixel Aspect Ratio (Попиксельная пропорция) можно заданным образом изменять пропорциональное соотношение сторон изображения... в зависимости от пропорций телеэкрана и кодировки сигнала. Одним словом, эти команды могут пригодиться исключительно телевизионщикам и любителям снимать скриншоты с фильмов.

Повернуть холст

Команда подменю Rotate Canvas (Повернуть холст) позволяет вращать изображение на 180° и 90° по часовой стрелке и против нее или произвольным образом, а также отражать его по горизонтали и вертикали.

Кадрировать

Команда Crop (Кадрировать) действует аналогично соответствующему инструменту и выполняет кадрирование изображения на основе созданного выделения.

ПРИМЕЧАНИЕ

Следовательно, если выделение прямоугольное, изображение обрезается строго по его сторонам. А что в случае с выделенной областью неопределенной формы? Правильно — кадрирование выполняется на основе его крайних точек (рис. 6.27).

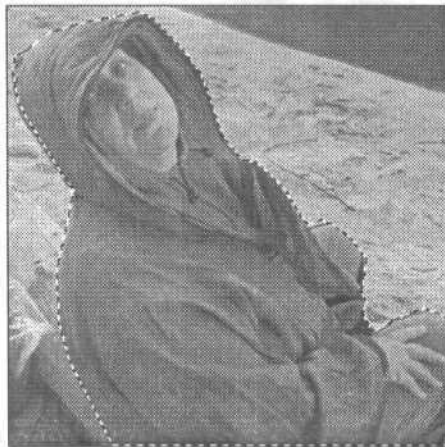


Рис. 6.27. Кадрирование области сложной формы производится по ее крайним точкам

Тримминг

Команда Trim (Тримминг), в отличие от предыдущей, обрезает изображение, основываясь на цвете верхнего левого (Top Left Pixel) или нижнего правого (Bottom Right Pixel) пикселей, а также прозрачных пикселей (Transparent Pixels).

Показать все

Команда **Reveal All** (Показать все) автоматически увеличивает холст изображения до такого размера, чтобы становились видны все области слоев, ранее находящиеся «за кадром» (рис. 6.28).

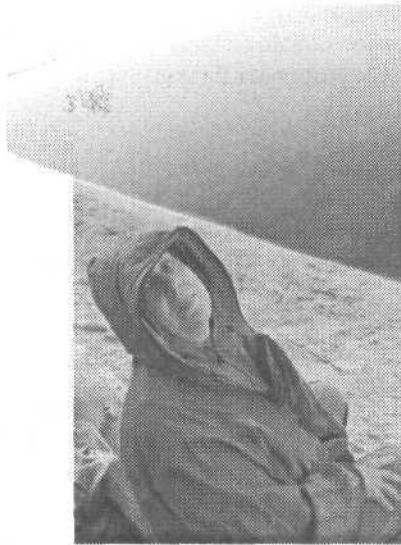


Рис. 6.28. Вклеенная в новый слой вода выступает за границы изображения

Слой

Команды меню **Layer** (Слой) большей частью дублируют операции, выполняемые с помощью палитры **Слой**. С помощью этого меню вы можете создавать новые слои различного типа, применять к ним эффекты, выполнять операции связывания и сведения.

Новый, Создать дубликат слоя

Подменю **New** (Новый) предлагает шесть команд, предназначенных для создания новых слоев и групп слоев:

- ☐ **Layer** (Слой) — создает новый пустой рабочий слой;
- ☐ **Layer from Background** (Из заднего плана) — преобразует фоновый слой в обычный, и наоборот;

ПРИМЕЧАНИЕ

Очень, кстати сказать, приятная возможность — когда для прозрачных слоев не установлен режим отображения сетки, их легко перепутать по запарке с белым слоем фона. Если такое случайно произошло, быстренько выполняете команду **Layer** ▶ **New** ▶ **Layer from Background** (Слой ▶ Новый ▶ Из заднего плана) — и готово!

- ❑ команда **Group** (Группа) — создает новую пустую группу слоев, в то время как **Group from Layers** (Группа из слоев) объединяет выделенные в палитре слои в группу;
- ❑ команда **Layer via Copy** (Скопировать на новый слой) копирует, а **Layer via Cut** (Вырезать на новый слой) — вырезает выделенную область и вставляет ее в новый слой.

Команда **Duplicate Layer** (Создать дубликат слоя) создает новый слой на основе активного. Впрочем, то же самое можно сделать, выполнив команду **Layer ▶ New ▶ Layer via Copy** (Слой ▶ Новый ▶ Скопировать на новый слой), не задавая предварительно выделения области.

Удалить

Данная команда удаляет активный слой (**Layer**) либо все скрытые слои (**Hidden Layers**). Особенно удобно это, если скрытых слоев много и возиться с ними поодиночке не хочется.

Свойства слоя

Команда **Layer Properties** (Свойства слоя) позволяет изменить имя слоя и закрасить его значок в палитре одним из семи возможных цветов. Естественно, делать это имеет смысл при работе со сложным изображением, состоящим из большого количества слоев.

Стиль слоя, Новый слой-заливка, Новый корректирующий слой, Изменить содержимое слоя, Параметры содержимого слоя

Эти подменю полностью дублируют функции палитры **Layers** (Слои), дающие возможность применить к активному слою один или несколько эффектов, создать слой корректирующий либо залитый определенным цветом, градиентом или узором.

Маска слоя, Векторная маска, Обтравочная маска

Первые два подменю, **Layer Mask** (Маска слоя) и **Vector Mask** (Векторная маска), содержат команды, позволяющие создавать маскировочные слои (**Reveal All**), применять их к изображению (**Apply**) и удалять маску без применения (**Delete**). То же самое гораздо быстрее и проще можно сделать с помощью соответствующей палитры.

А вот команда **Create Clipping Mask** (Обтравочная маска) вовсе не так проста — совсем даже наоборот, крайне интересна в применении. Изображение, нарисованное в слое, к которому применена такая маска, как бы скрывается и становится видимым лишь при рисовании в расположенном ниже слое (рис. 6.29). Слой с примененной обтравочной маской обозначается в палитре направленной вниз согнутой стрелочкой, расположенной слева от пиктограммы слоя (рис. 6.30)



Рис. 6.29. Результат использования обтравочной маски...

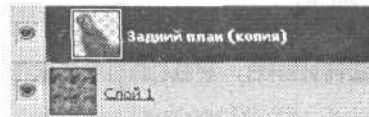


Рис. 6.30. ...и ее внешний вид в палитре Слои

Умный объект

Команда **Group into New Smart Object** (Группировать в новый умный объект) данного подменю создает такой объект на основе выделенных слоев. Поздравляю! Теперь вы не сможете редактировать этот слой до выполнения его растривания. Зато его можно изменить, выбрав команду **Edit Contents** (Редактировать содержание) из того же подменю. Изображение слоя будет скопировано в новый файл, где вы сможете производить над ним любые операции, после чего применить их, закрыв файл умного объекта и ответив: «Да» — на вопрос программы, стоит ли сохранять изменения.

ПРИМЕЧАНИЕ

Ну и нужны вам эти сложности, когда можно было просто отредактировать слой?

Текст

Подменю **Type** (Текст) управляет настройками текста, устанавливает его метод сглаживания и способ деформации. То же самое (и даже больше) можно сделать с помощью палитры настроек инструмента **Текст**.

Растривать

Команда **Rasterize** (Растривать) позволяет преобразовать любой слой в точечный формат. Это необходимо, например, если вы хотите применить некоторые фильтры и прочие операции к текстовому, векторному или заливочному слою.

Новый фрагмент из слоя

Данная команда превращает активный слой во фрагмент изображения.

Группа слоев, Разгруппировать слои, Скрыть слои

Команды Group Layers (Группа слоев) и Ungroup Layers (Разгруппировать слои) предназначены, соответственно, для объединения выделенных слоев в общую группу и для их разгруппирования.

Команда Hide Layers (Скрыть слои) скрывает выделенные слои, делая их невидимыми. Повторное использование данной команды снова отображает слои, выделенные предварительно в соответствующей палитре.

Монтаж

С помощью команд подменю Arrange (Монтаж) вы можете переместить активный слой на передний план (Bring to Front), на задний план (Send to Back), передвинуть его на одну позицию вверх (Bring Forward), вниз (Send Backward) либо поменять два выделенных слоя местами (Reverse).

Выровнять связанные, Распределить связанные

Эти две команды служат для выравнивания либо распределения связанных или выделенных слоев по верхнему, нижнему, правому и левому краям, а также по центру. Активный слой используется в качестве эталона для выравнивания.

Заблокировать слой/Заблокировать группу

Выполнив команду Lock All Layers in Group (Заблокировать слой/Заблокировать группу), вы сможете заблокировать прозрачность, расположение и цветовое содержание слоя — либо отменить блокировку.

Связать слои, Выбрать связанные слои

Команда Link Layers (Связать слои) позволяет временно связать выделенные слои, которые теперь будут редактироваться как один. Если вы забыли, какие слои участвуют в связке, выделите в палитре один из них и выполните команду Select Linked Layers (Выбрать связанные слои) — тогда все они автоматически будут выделены.

Объединить слои, Объединить видимые, Выполнить сведение

Эти три команды используются для сведения и объединения слоев:

- ❑ Команда Merge Down (Объединить слои) «склеивает» выделенный слой с расположенным в палитре на одну позицию ниже слоем.
- ❑ Команда Merge Visible (Объединить видимые) «склеивает» все видимые слои изображения в один. Скрытые слои при этом остаются неизменными.
- ❑ Команда Flatten Image (Выполнить сведение) объединяет все видимые слои в один фоновый слой. Скрытые слои при использовании этой команды автоматически удаляются.

СОВЕТ

Сводить изображение необходимо в тех случаях, когда вы хотите сохранить его в формате, отличном от PSD. С другой стороны, сведение затрудняет дальнейшее редактирование картинки. Поэтому я рекомендую выполнять его на заключительном этапе обработки изображения либо сохранять две копии: одну в формате PSD (слои при этом остаются в неприкосновенности), вторую, сведенную — в любом другом формате.

Обработка краев

Наконец, используя подменю **Matting** (Обработка краев), обрабатывают края слоя: устраняют черный (**Remove Black Matte**) или белый ореол (**Remove White Matte**), а также попросту срезают кайму (**Defringe**) на заданное в окне диалога команды количество пикселей. Это необходимо в случае, если вырезание части изображения слоя было проведено не слишком удачно, из-за чего вокруг него осталась цветная каемка (рис. 6.31).



Рис. 6.31. Вокруг вырезанного и вклеенного изображения может остаться цветная каемка

ПРИМЕЧАНИЕ

Впрочем, данная операция — не панацея. Если цветной ореол слишком грубый и жирный, автоматика с ним не справится и вам придется выполнять обработку вручную, стирая или закрасывая кистью границы слоя.

Выделение

Меню **Select** (Выделение) предназначено для работы с выделенными элементами изображения.

Все

Команда **All** (Все) выделяет все изображение целиком.

Отменить выделение, Выделить снова

Команда **Deselect** (Отменить выделение), что естественно, снимает выделение. Восстановить его при необходимости можно с помощью команды **Reselect** (Выделить снова). Причем сделать это можно в любой момент, вне зависимости от того, какие операции вы производили с изображением после отмены выделения.

ВНИМАНИЕ

Что, правда, не относится к изменению размеров изображения. После этого команда **Выделить снова** станет недоступной, ведь программа не будет знать, какая область измененного изображения должна быть выделена.

Инверсия

Команда **Inverse** (Инверсия) обращает выделение — ранее выделенные области становятся невыделенными, и наоборот.

Все слои, Отменить выделение слоев, Одинаковые слои

Данные команды работают совместно с палитрой **Layers** (Слой):

- ☐ команда **All Layers** (Все слои) выделяет все слои палитры, за исключением Заднего плана;
- ☐ команда **Deselect Layers** (Отменить выделение слоев), соответственно, снимает выделение;
- ☐ наконец, последняя здесь команда **Similar Layers** (Одинаковые слои) выделяет лишь однотипные слои — при этом активный слой берется за эталон.

Цветовой диапазон

Команда **Color Range** (Цветовой диапазон) — это, по большому счету, все тот же инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка), оформленный в виде окна диалога (рис. 6.32). С ее помощью вы можете выделить произвольную область изображения одного или нескольких цветов с параметром **Fuzziness** (Разброс), указанным в соответствующем поле окна диалога.

Растушевка, Модификация

Следующие команды предназначены для управления границами выделения.

Команда **Feather** (Растушевка) смягчает границы выделенной области на заданное количество пикселей.

Подменю **Modify** (Модификация) содержит четыре команды:

- ☐ **Border** (Граница) — создает вокруг выделения рамку, ширина которой определяется значением поля **Width** (Ширина) диалогового окна команды (рис. 6.33).
- ☐ **Smooth** (Оптимизировать) — делает углы выделенной области скругленными.

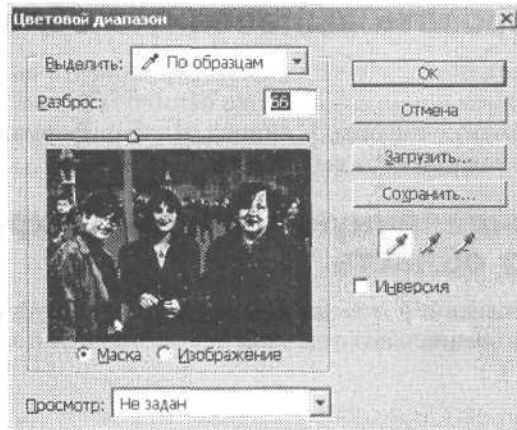


Рис. 6.32. Не правда ли, это окно очень похоже на окно команды Замена цвета?



Рис. 6.33. С помощью команды Выделение ► Модификация ► Граница можно создать рамку

- ❑ Команды Expand (Расширить) и Contract (Сжать), соответственно, увеличивают и уменьшают область выделения на заданное количество пикселей. Правда, если с уменьшением программа справляется отлично, сохраняя очертания выделения в неприкосновенности, то расширение у нее получается не очень (рис. 6.34).



Рис. 6.34. До применения команды Расширить это выделение было прямоугольным

Смежные пиксеты, Подобные оттенки

Команда Grow (Смежные пиксеты) модифицирует выделение, увеличивая его на смежные пиксеты общего цвета. Команда Similar (Подобные оттенки) очень похожа на предыдущую, с одной лишь разницей — она прибавляет к выделению все пиксеты схожего цвета, вне зависимости от их расположения относительно первоначального выделения.

Трансформировать выделенную область

Действие команды Transform Selection (Трансформировать выделенную область) очень схоже с действием команды Edit ► Free Transform (Редактирование ► Свободное трансформирование), с той лишь разницей, что трансформации подвергается не изображение слоя, а лишь область выделения.

Загрузить выделенную область, Сохранить выделенную область

Данные команды, последние в этом меню, позволяют, соответственно названию, сохранить выделение в специально созданном для него канале и загрузить его при необходимости.

Фильтр

С помощью меню Filter (Фильтр) вы можете применять к изображению множество встроенных и подключаемых фильтров.

Первая сверху команда меню Фильтр называется по имени последнего использованного фильтра и позволяет еще раз применить его к изображению, со всеми предшествующими настройками.

Извлечь

Команда Extract (Извлечь) предназначена для очистки области, закрашенной в окне диалога команды (рис. 6.35). Непонятно, для чего вообще эта команда нужна, — то же самое можно сделать и обычным ластиком, который, ко всему прочему, не требует разбираться с множеством лишних настроек и не тормозит на слабых компьютерах.

Галерея фильтров

Filter Gallery (Галерея фильтров) — одно из самых радующих нововведений Photoshop CS2, прямо-таки шикарный подарок пользователям. С помощью галереи вы можете одновременно применять к изображению множество различных фильтров, просматривая результат их использования в разных сочетаниях. Одно огорчает — нельзя подключить к галерее дополнительные фильтры.

ПРИМЕЧАНИЕ

Да и встроенные почему-то далеко не все в ней отображаются. И это тоже не радует...

Диалоговое окно команды выглядит следующим образом (рис. 6.36). В левой ее части находится окно предварительного просмотра, посредине — список доступных фильтров. Ползунки в правой части окна позволяют управлять настройками выбранного фильтра.

Выбрав подходящий фильтр и установив необходимые его настройки, нажмите OK, чтобы принять изменения, или кнопку New effect layer (Новый слой эффектов), расположенную в правом нижнем углу окна диалога, если вы хотите использовать еще один или несколько фильтров.

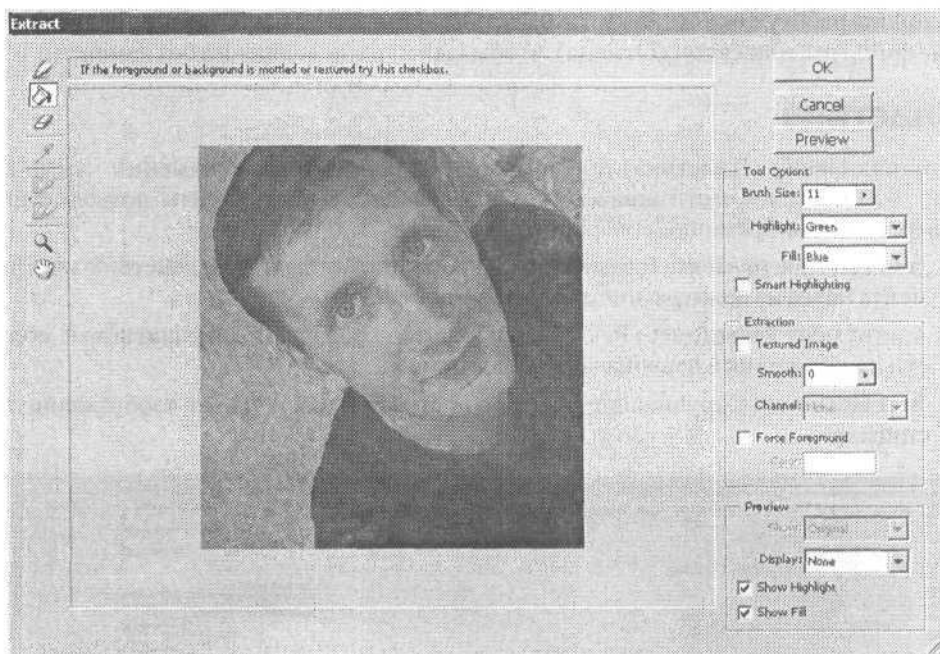


Рис. 6.35. При выполнении команды закрашенная область будет отсечена

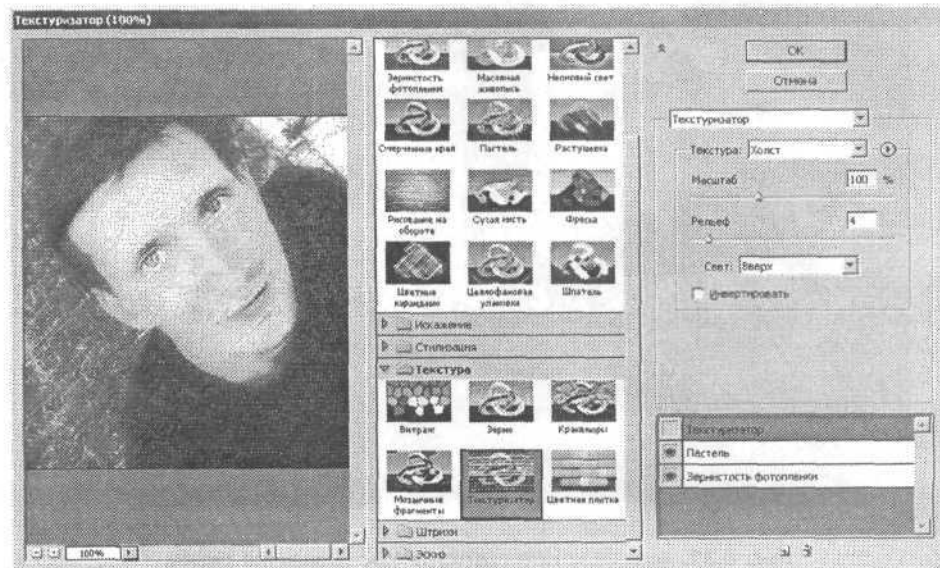


Рис. 6.36. Галерея фильтров

Скрыть выбранный и примененный фильтр можно, щелкнув по значку глаза слева от его названия. Чтобы удалить фильтр, выделите его и щелкните на кнопке в виде корзины Delete effect layer (Удалить слой эффектов).

Закончив работу с окном, нажмите ОК, чтобы применить к изображению все выбранные фильтры, или Cancel (Отмена), чтобы выйти из окна диалога без изменений.

Пластика

Команда Liquify (Пластика) предназначена для точечных искажений картинки (рис. 6.37). В левой части окна этой команды находятся инструменты, позволяющие совершать с изображением операции искажения:

- ❑ действие инструмента Forward Warp (Деформация) аналогично действию инструмента Палец из палитры инструментов Photoshop;
- ❑ инструмент Reconstruct (Реконструировать) возвращает закрашиваемые области изображения в первоначальное состояние;
- ❑ Twirl Clockwise (Скручивание по часовой стрелке) закручивает изображение по спирали;

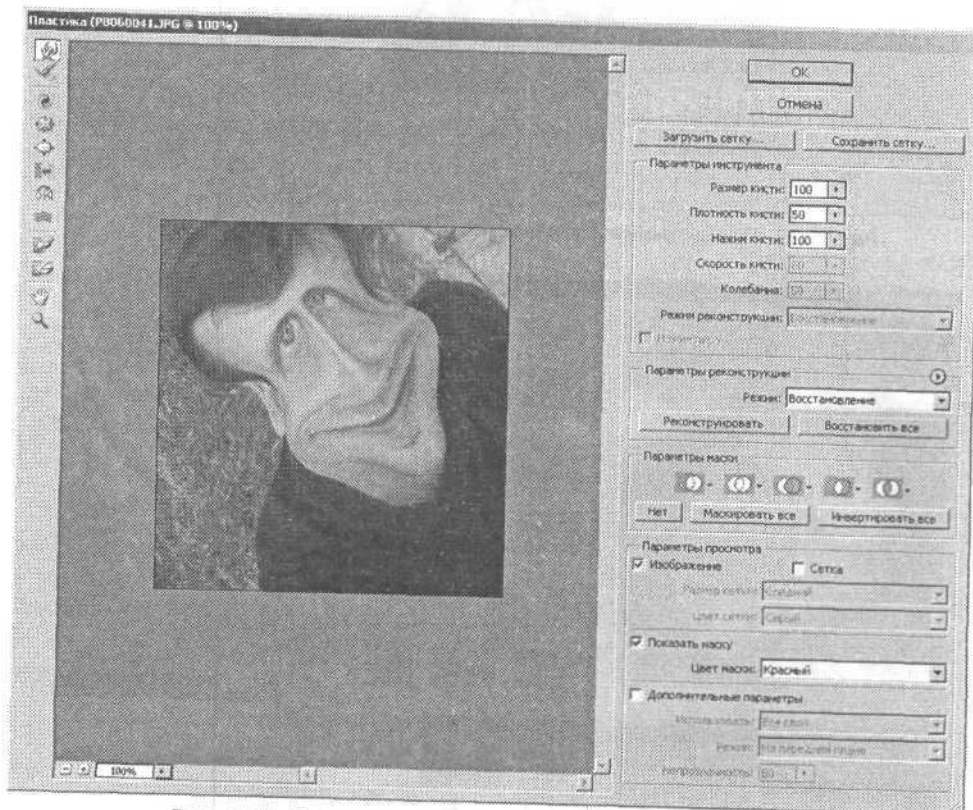


Рис. 6.37. Если не хотите повторить мою печальную судьбу, никогда не издевайтесь над портретами старых братьев

ПРИМЕЧАНИЕ

По-видимому, скручивание против часовой стрелки разработчики посчитали недостойным внесения в список инструментов. Интересно, чем оно им так насолило?

- ☐ инструменты Pucker (Сморщивание) и Bloat (Вздутие) «втягивают» картинку вглубь или, наоборот, делают ее выпуклой;
- ☐ Push Left (Смещение пикселей) смещает закрашиваемые пиксели произвольным образом;
- ☐ Mirror (Отражение), как следует из названия, зеркально отражает закрашиваемую область;
- ☐ Turbulence (Турбулентность), подобно Деформации, растягивает картинку.

Инструменты Freeze Mask (Заморозить) и Thaw Mask (Снять заморозку) позволяют с помощью быстрой маски определить участки изображения, которые не должны подвергнуться воздействию фильтра, и стереть их. Наконец, Hand (Рука) и Zoom (Лупа), как обычно, предназначены для навигации по изображению.

Конструктор узоров

Команда Pattern Maker (Конструктор узоров) предназначена для создания узоров на основе сделанного в окне диалога команды (рис. 6.38) прямоугольного выделения. Для генерации узора достаточно ввести в правой половине окна такие параметры, как Height (Высота) и Width (Ширина) ячейки узора, его мягкость (Smoothness) и детализацию (Sample Detail), а затем нажать кнопку Генерировать (Generate). При каждом нажатии этой кнопки, даже если параметры генерации не были изменены, случайным образом создается новый уникальный узор (рис. 6.39).

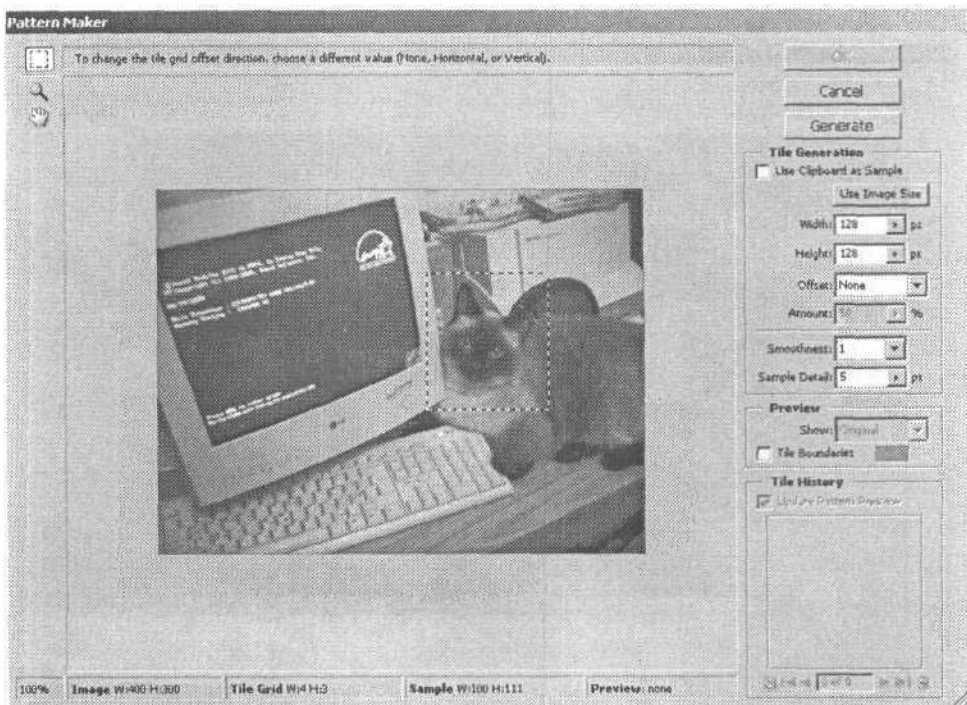


Рис. 6.38. Выделим мордашку котенка...

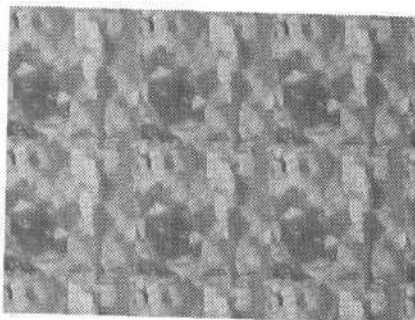


Рис. 6.39. ...и получим отличный ковер из кошачьих шкурок!

Исчезнувшие точки

Команда *Vanishing Point* (Исчезнувшие точки) представляет собой еще один инструмент клонирования, правда, с возможностью задать перспективное искажение.

Задать перспективу можно, последовательно определив четырьмя щелчками мыши ключевые точки четырехугольника (рис. 6.40), по которому будет проходить перспективная плоскость. Теперь инструментом *Штамп* в этом же окне вы можете клонировать исходное изображение.

Следующие команды фильтров Photoshop распределены по подменю, которые характеризуют общую направленность определенной группы фильтров.

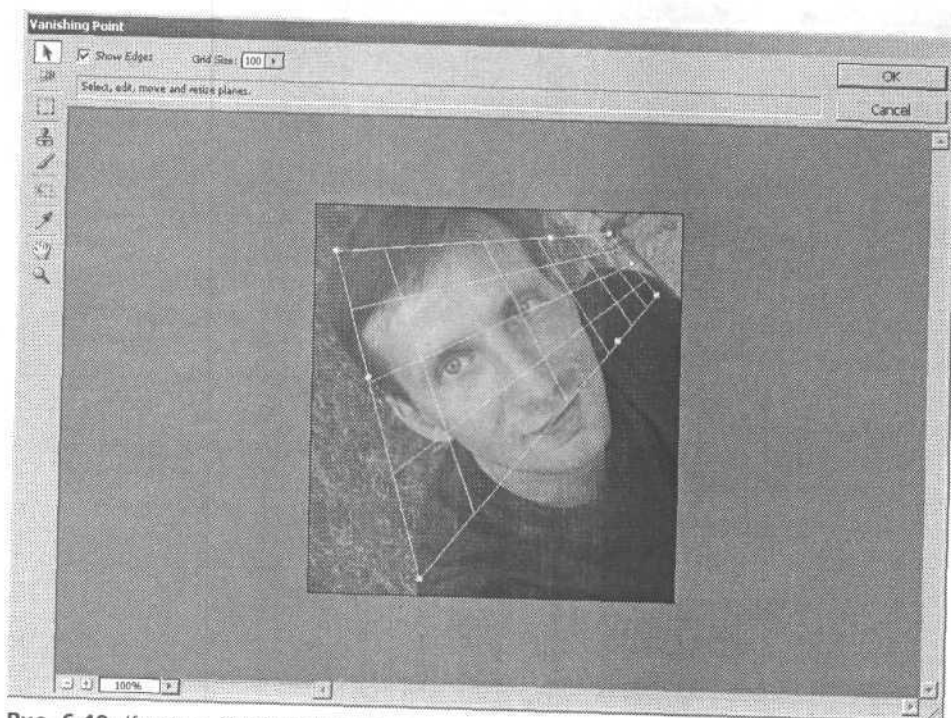


Рис. 6.40. Команда *Исчезнувшие точки* позволяет выполнить перспективное клонирование

Видео

Фильтры группы Video (Видео) предназначены для обработки изображений, полученных при захвате с видеофильмов и телепередач.

Имитация

Фильтры группы Artistic (Имитация) имитируют различные способы и техники рисования. Особенно здесь интересны следующие фильтры:

- Watercolor (Акварель) — рисование акварельными красками;
- Cutout (Аппликация) — изображение словно бы создается из склеенных «кусочков»;
- Film Grain (Зернистость фотопленки) — имитирует естественное зерно фотопленки и выглядит крайне симпатично (рис. 6.41);



Рис. 6.41. Зернистость фотопленки

- говоря об имитационных фильтрах, естественно, нельзя обойти вниманием фильтр Paint Daubs (Масляная живопись), создающий эффект рисования маслом (рис. 6.42);



Рис. 6.42. Эта фотография «нарисована» масляными красками

- ❑ красиво и необычно выглядит результат применения фильтра Neon Glow (Неоновый свет), назначение которого ясно из названия;
- ❑ наконец, чрезвычайно мною любимый фильтр Plastic Wrap (Целлофановая упаковка) закатывает изображение под целлофановую пленку (рис. 6.43).



Рис. 6.43. Очень реалистично выглядит, вам не кажется?

Искажение

Фильтры подменю Distort (Искажение) применяют к картинке различные искажения. В частности, с помощью фильтров Ocean Ripple (Океанские волны) и Ripple (Рябь) вы сможете создать эффект водной поверхности; фильтр Glass (Стекло) имитирует поверхность стеклянную. Прочие фильтры этой группы создают произвольные искажения, такие, как Twirl (Скручивание), Polar Coordinates (Полярные координаты), ZigZag (Зигзаг) (рис. 6.44) и др.

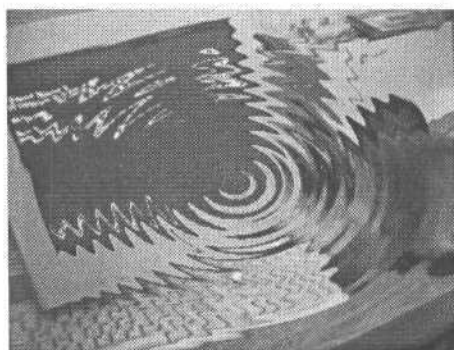


Рис. 6.44. Зигзаг — или просто круги на воде

Оформление

Фильтры группы Pixelate (Оформление) создают всевозможные мозаики на основе исходного изображения, объединяя соседние пикселы схожих цветов в одноцветную область (рис. 6.45).

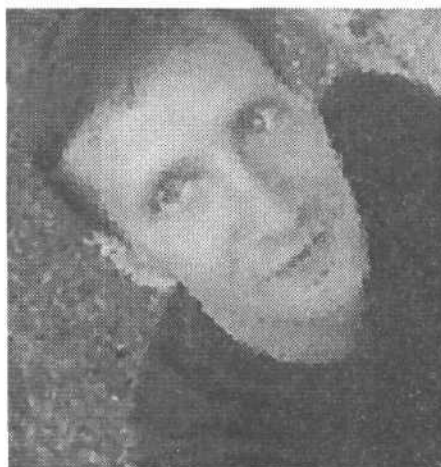


Рис. 6.45. Результат применения фильтра Кристаллизация

Размытие, Резкость

С помощью подменю Blur (Размытие) вы можете выполнять смазывание границ изображения. Это подменю содержит множество команд, действующих более или менее одинаково, за исключением разве что декоративных Radial Blur (Радиальное размытие) (рис. 6.46) и Motion Blur (Размытие в движении) (рис. 6.47). Обратную функцию выполняют фильтры подменю Sharpen (Резкость), увеличивающие резкость картинки.



Рис. 6.46. Радиальное размытие создает эффект резкого приближения камеры

Рендеринг

Фильтры подменю Render (Рендеринг) применяют к изображению различные эффекты освещения, наложения облаков, создания трансфокаторных бликов. Чаще всего здесь используются две команды:



Рис. 6.47. Смазывание движения

- С помощью фильтра Lens Flare (Блик) можно создавать на картинке трансфокационные блики (рис. 6.48). Для этого в открывшемся окне диалога следует отметить расположение блика, выбрать Lens Type (Тип объектива) и изменить его Brightness (Яркость). Закройте окно с применением к изображению фильтра (рис. 6.49) можно, щелкнув на кнопке OK.

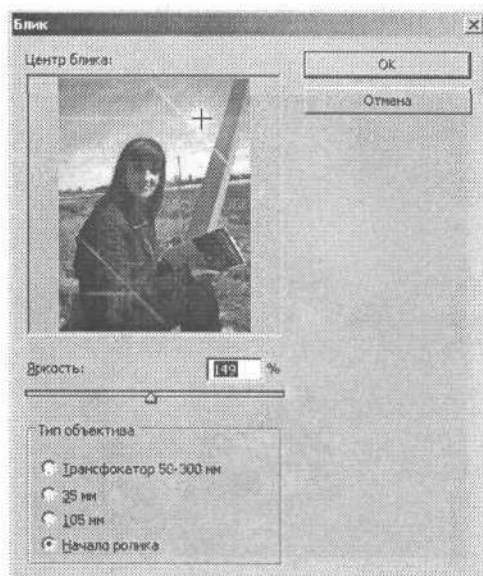


Рис. 6.48. В новой версии программы появился новый тип блика — Начало ролика

- Гораздо сложнее в освоении окно команды Lighting Effects (Эффекты освещения) (см. рис. 6.50). Научиться работать с ним не так-то просто, однако сделать это стоит, потому что результат применения данного фильтра себя оправдывает.



Рис. 6.49. Вот как он выглядит



Рис. 6.50. Диалоговое окно фильтра Рендеринг ► Эффекты освещения

В левой части окна находится окошко предварительного просмотра. В нем вы можете увидеть результат применения фильтра к изображению, а также перемещать и трансформировать источники освещения, удерживая левую кнопку мыши на их ключевых точках и перемещая манипулятор. Чтобы создать новый источник освещения, перетащите изображение лампочки, расположенное в нижней части диалогового окна в окно предварительного просмотра. Удалить источник можно, перетащив его на значок корзины.

В правой части окна расположены ползунки и выпадающие меню, с помощью которых можно настроить вид источников освещения, примененных к изображению:

- ползунки регулируют такие свойства освещения, как интенсивность, фокус, блеск, экспозиция и др.;
- цветные кнопки справа от ползунков меняют цвет освещения;
- меню Light Type (Тип света) позволяет выбрать тип источника освещения: Directional (Дневной свет), Omni (Лампочка) или Spotlight (Прожектор);

Наконец, с помощью меню Style (Стиль), расположенного в верхней части окна диалога, вы можете использовать одну из встроенных заготовок стилей или свою собственную, предварительно сохранив ее.

Стилизация

Подменю Stylize (Стилизация) содержит такие необычные фильтры, как Wind (Ветер) (рис. 6.51), Find Edges (Выделение краев), Glowing Edges (Свечение краев), Solarize (Соляризация) и др., общий эффект от применения которых охарактеризовать трудно, если не невозможно.



Рис. 6.51. Ветер

ПРИМЕЧАНИЕ

По-видимому, сюда просто скинули все фильтры, которые не вошли в прочие группы.

Текстура

Фильтры подменю Texture (Текстура) применяют к изображению различные эффекты естественного текстурного рельефа. Так, фильтр Patchwork (Цветная плитка) имитирует изображение, выложенное плиткой различных цветов, Texturizer (Текстуризатор) создает картинку, нарисованную на холсте, кирпичной стене (рис. 6.52), мешковине или известковом покрытии.

Штрихи

Фильтры подменю Brush Strokes (Штрихи) имитируют технику цветного штрихового рисунка. После применения большей части из них изображение становится как будто нарисованным цветными карандашами (рис. 6.53). Это, однако, не относится к фильтру Brush Strokes ▶ Sprayed Strokes (Штрихи ▶ Аэрограф) — при взгляде на результат его использования возникает впечатление, что ты смотришь в залитое дождем окно (рис. 6.54).



Рис. 6.52. Кирпичная стена — практически граффити



Рис. 6.53. Штрихи создают впечатление карандашного рисунка...



Рис. 6.54. ...кроме Аэрографа, который «смывает» картинку

СОВЕТ

Вот для имитации дождя мы его и будем применять!

Шум

С помощью фильтров группы Noise (Шум) вы можете применять к изображению шумовые помехи (Добавить шум) или устранять их (Устранить шум, Ретушь, Пыль и царапины).

Эскиз

Подменю Sketch (Эскиз), как и Имитация, содержит множество художественных имитационных фильтров. Правда, эти фильтры монохромны — при их использовании

изображение выполняется в выбранных цветах переднего плана и фона. В частности, с их помощью можно симитировать изображение, нарисованное Мелом и углем (Chalk&Charcoal), Углем (Charcoal), Тушью (Graphic Pen) (рис. 6.55), снятую Ксерокопию (Photocopy) и т. п.



Рис. 6.55. Портрет тушью

Другие

В подменю Other (Другие) находятся фильтры, которые уж точно нельзя отнести ни к одной из прочих групп. Лично мне за долгие годы работы с Photoshop пригодился лишь один фильтр данной подгруппы — High Pass (Цветовой контраст), при грамотных настройках которого вполне можно превратить изображение в барельеф, выполненный в оттенках серого.

Просмотр

Меню View (Просмотр) используется для изменения способа просмотра изображения, отображения направляющих линий, вспомогательных элементов и т. д.

Варианты цветопробы, Цветопроба, Показать цвета вне CMYK

Команды Proof setup (Варианты цветопробы), Proof Colors (Цветопроба) и Gamut Warning (Показать цвета вне CMYK) предназначены для работы с изображениями, созданными в режиме CMYK, или теми, которые планируется преобразовать в CMYK.

Коррекция пропорций

Команда Pixel Aspect Ratio Correction (Коррекция пропорций), как следует из ее названия, предназначена для корректирования пропорций изображения.

Опции предварительного просмотра 32 бит

Команда 32-bit Preview Options (Опции предварительного просмотра 32 бит) позволяет задать установки просмотра 32-битного изображения, используемые при переводе его в 16-битный режим.

Увеличение, Уменьшение, Показать во весь экран, Реальный размер, Размер при печати

Все эти команды предназначены для изменения режима просмотра изображения:

- ❑ **Zoom In (Увеличение)** и **Zoom Out (Уменьшение)** действуют аналогично кнопкам в нижней части палитры Навигатор, увеличивая либо уменьшая масштаб просмотра соответственно;
- ❑ команда **Fit on Screen (Показать во весь экран)** увеличивает масштаб просмотра ровно на столько процентов, сколько нужно для того, чтобы изображение целиком помещалось на экране;
- ❑ наконец, команды **Actual Pixels (Реальный размер)** и **Print Size (Размер при печати)** показывают, соответственно, реальный размер изображения и размер его печатного оттиска.

ПРИМЕЧАНИЕ

Кстати сказать, при разрешении 28,346 пиксела/см, или 72 пиксела/дюйм, реальный размер изображения соответствует размеру при печати, поэтому оно наиболее удобно для редактирования.

Режимы экрана

Подменю **Screen Mode (Режимы экрана)** содержит три команды: **Standard Screen Mode (Стандартное окно)**, **Full Screen Mode with Menu Bar (Целый экран с главным меню)** и **Full Screen Mode (Полный экран)**, — чье действие аналогично действию кнопок изменения экранного режима на палитре инструментов.

Вспомогательные элементы, Показать

Флажок напротив команды **Extras (Вспомогательные элементы)** показывает, что включен режим отображения всех вспомогательных элементов, используемых в Photoshop CS2. Отключить их отображение (но не сами элементы) можно, сняв флажок, для чего необходимо выполнить команду еще раз.

Если вы хотите включить отображение не всех, а лишь некоторых вспомогательных элементов, вам стоит воспользоваться подменю **Show (Показать)**. В нем можно выбрать, следует ли показывать **Layer Edges (Границы слоя)**, **Selection Edges (Границы выделенных областей)**, **Target Path (Целевой контур)**, **Grid (Сетку)**, **Guides (Направляющие)**, **Smart Guides (Умные направляющие)**, **Slices (Фрагменты)**, **Annotations (Комментарии)**, а также показывать все (**All**) или вообще не показывать (**None**) вспомогательные элементы.

Линейки

Команда **Rulers (Линейки)** позволяет включать и отключать линейки, расположенные по краям изображения. В принципе, я советую воспользоваться этой командой только один раз — чтобы включить линейки, не отображаемые по умолчанию, и больше никогда их не трогать. В самом деле, почему бы и нет: места на экране они много не занимают, память не загружают, а пользы от них — уйма. В частности, помимо

измерения расстояния между объектами, линейки крайне удобны при создании направляющих линий. Для этого достаточно, щелкнув и удерживая левую кнопку мыши на линейке, «вытащить» из нее направляющую и поместить ее в нужное место.

Привязка, Привязать к

Команды **Snap** (Привязка) и **Snap To** (Привязать к) позволяют включить привязку элементов изображения к вспомогательным элементам, таким как **Guides** (Направляющие), **Grid** (Линии сетки), **Layers** (Слои), **Slices** (Фрагменты раскройки) и **Document Bounds** (Границы документа). По умолчанию программой установлена привязка ко всем этим объектам. Однако в большинстве случаев достаточно оставить лишь привязку к направляющим линиям — остальные режимы только мешают рисованию.

Закрепить направляющие, Удалить направляющие, Новая направляющая

Команда **New Guide** (Новая направляющая) предназначена для создания новой направляющей линии. В ее диалоговом окне вы можете выбрать **Vertical** (Вертикальное) или **Horizontal** (Горизонтальное) расположение линии, а также ее положение относительно левой/верхней границ документа.

Переместить направляющую после ее создания можно, удерживая при ее перетаскивании левую кнопку мыши вместе с клавишей **Ctrl** — если не выбран режим **Lock Guides** (Закрепить направляющие). Выполнив эту команду, вы не сможете изменять расположение направляющих линий, перетаскивая их.

Наконец, команда **Clear Guides** (Удалить направляющие) удаляет все направляющие линии в документе. Удалить конкретную направляющую можно, перетащив ее мышью за границы изображения.

Закрепить фрагменты, Удалить фрагменты

Подобно предыдущим командам действуют и команды **Lock Slices** (Закрепить фрагменты) и **Clear Slices** (Удалить фрагменты), соответственно, защищающие фрагменты от перемещения и удаляющие их из файла.

Окно

С помощью команд меню **Window** (Окно) вы можете управлять рабочей областью программы **Photoshop**.

Упорядочить

Подменю **Arrange** (Упорядочить) позволяет упорядочивать в определенной последовательности окна изображений, выстраивая их каскадом (**Cascade**), располагая по вертикали (**Tile Vertically**) или горизонтально (**Tile Horizontally**), а также автоматически менять их масштаб и расположение с целью максимальной оптимизации рабочего пространства.

Рабочая область

Подменю Workspace (Рабочая область) дает возможность создавать заготовки рабочей области программы: сохранять палитры и место их расположения, заданные «горячие» клавиши и выделение часто используемых пунктов меню. Для того чтобы сохранить свои настройки, выполните команду Window ► Workspace ► Save Workspace (Окно ► Рабочая область ► Сохранить рабочую область) и, введя в открывшемся окне диалога имя заготовки, нажмите ОК. Теперь в нижней части выпадающего меню вы всегда можете загрузить свою собственную или одну из ранее установленных заготовок. Наконец, остальные команды меню Окно позволяют открывать и скрывать палитры, используемые в процессе рисования и редактирования изображения. Флажок слева от названия палитры показывает, что та в настоящий момент открыта и свободна для доступа. Знак минус говорит о том, что данная палитра частично перекрывается другой палитрой.

Справка

Наконец, Help (Справка) — пожалуй, самое бесполезное меню. Нет, конечно, если вы хотите почитать информацию о разработчиках Photoshop CS2 и отдельных его плагинов, то детальное изучение справки вам пригодится.

ПРИМЕЧАНИЕ

А если вы сами являетесь одним из разработчиков — то и польстит. Но зачем тогда вы читаете эту книгу?

Собственно, единственная команда этого меню, которую стоит иногда применять, — Photoshop Help (Справка по Photoshop), дающая основную информацию по работе с программой. Однако *настоятельно* советую вам обращаться к справке лишь тогда, когда в этом существует реальная необходимость, то есть в исключительно редких случаях. Почему? Во-первых, в противном случае вы лишитесь удовольствия от самостоятельного познания, что немаловажно. Во-вторых, изучая программу на собственных удачах и ошибках, вы усвоите все гораздо лучше, чем просто прочитав об этом.

Одним словом, учитесь, творите и получайте от этого удовольствие! А что рисовать и как рисовать — об этом вы узнаете в следующих главах.

Глава 7

Подключаемые фильтры

Что, по-вашему, наиболее выгодно отличает Photoshop от большинства других, популярных и не очень графических программ? Однозначно — наличие огромного числа встроенных фильтров, с помощью которых возможности создания и обработки изображений расширяются до беспредельности. А еще — возможность подключать дополнительные фильтры, интересные и полезные.

Фильтров — профессиональных и не очень, требующих платной регистрации и бесплатных — действительно существует бесчисленное множество. Убедиться в этом (и скачать некоторые из них) вы можете, набрав в строке запроса любой поисковой системы словосочетание «скачать бесплатные фильтры Photoshop». Есть и альтернативный, наиболее удобный и экономически выгодный способ — поискать наборы фильтров и плагинов для Photoshop на компакт-дисках. Этот способ особенно приятен тем, что вы получите много популярных примочек на одном компакт-диске и, как правило, они будут сведены в удобную оболочку, позволяющую установить их автоматически, нажатием одной кнопки.

ВНИМАНИЕ

Если придется устанавливать фильтры вручную, все равно не бойтесь — это не так уж и сложно. Главное, помнить, что в качестве места для инсталляции необходимо указывать папку \Plugins из корневого каталога Photoshop. Теперь, когда вы запустите редактор, он будет загружаться несколько дольше, а когда-таки загрузится, в меню Filter (Фильтры) вы увидите новые, только что установленные фильтры для обработки изображений.

Однако примите добрый совет: не стоит увлекаться установкой всего, что только попадется под руку, иначе вам грозит та же история, что и мне в свое время, — меню Фильтр на три разворота, перегруженное огромным количеством мелких, некачественных и просто бесполезных фильтров, среди которых просто невозможно найти нужные.

Гораздо лучше остановиться на нескольких крупных и уже неоднократно проверенных в деле наборах, таких как Kai's Photo Tools, Eye Candy и любимец всех времен и народов Xenofex. Эти наборы фильтров настолько хороши, что мы, несомненно, познакомимся с ними поближе.

Kai's Photo Tools

Набор Kai's Photo Tools (далее КРТ) предоставляет в наше распоряжение 9 необычайно красивых и оригинальных фильтров для обработки, редактирования и даже создания изображений: КРТ Equalizer, Gel, Goo, Lens Flare, Materializer, Projector, Reaction, Sky Effects, Turbulence.

Если создать изображение и применить к нему любой из фильтров набора КРТ, вам откроется примерно следующее диалоговое окно (рис. 7.1). Разумеется, некоторые его элементы будут отличаться от изображенных на рисунке — в зависимости от того, какой фильтр запущен. Однако на нем присутствуют и элементы, общие для фильтров данного набора:

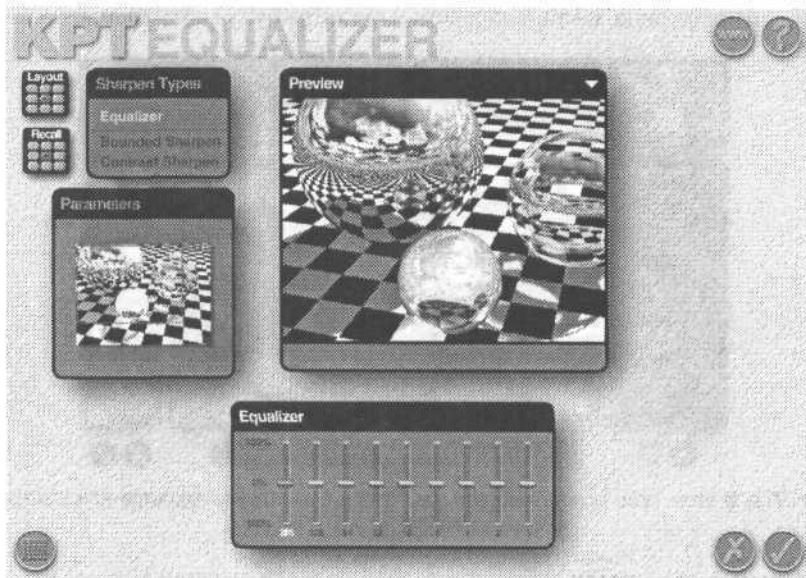


Рис. 7.1. Диалоговое окно КРТ выглядит весьма стильно

- В средней части рабочего стола располагается окно Preview, предназначенное для просмотра результата воздействия фильтра на изображение. Если щелкнуть левой кнопкой мыши по стрелочке в правой верхней части этого окна, то раскроется выпадающее меню, с помощью которого можно управлять следующими параметрами просмотра:
 - размером окна просмотра: Small (Маленький), Medium (Средний) и Large (Крупный);
 - цветом фона для прозрачных слоев: Black (Черный), White (Белый), Checkerboard (Шахматная доска), Dark Checkerboard (Темная шахматная доска) и Gradient (Градиентная заливка);
 - способом рендеринга картинки, предназначенной для предварительного просмотра: Fast (Быстрый), Average (Средний) и Accurate (Точный).

СОВЕТ

Я рекомендую выбирать средний обсчет, так как качество картинки при этом позволяет уловить нюансы воздействия фильтра на изображение и не замедляет работу компьютера.

- В левом нижнем углу экрана расположена круглая кнопка, с помощью которой можно просмотреть и применить к изображению уже готовые настройки выбранного фильтра (рис. 7.2). Для патологических лентяев возможность, безусловно, полезная — но мы с вами таковыми никак не являемся! Зато нам весьма пригодится возможность сохранять свои собственные настройки. Для этого щелкните на белом треугольнике в верхнем правом углу окна и выберите пункт **Create New Category** (Создать новую категорию), после чего введите имя нового набора настроек. Теперь достаточно щелкнуть на кнопке **Добавить настройку** (Add Preset) в нижней части окна, и ваши настройки фильтра будут сохранены.

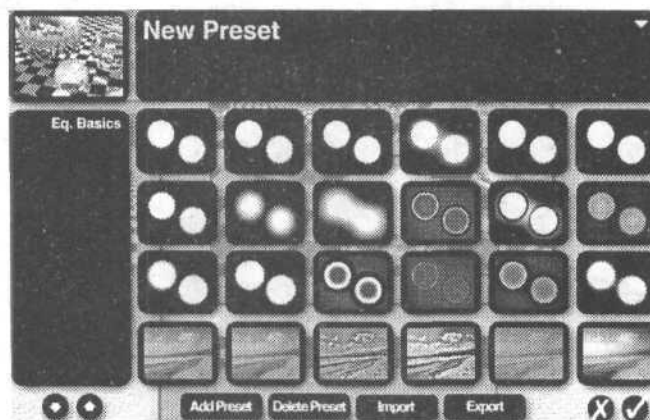


Рис. 7.2. В этом окне можно выбрать уже готовые настройки фильтра или сохранить собственные

- В верхней правой части рабочего стола находятся две круглые кнопки, с помощью которых можно получить справку по работе с программой.
- И наконец, две кнопки в правом нижнем углу предназначены для того, чтобы выйти из рабочего окна КРТ, не применяя фильтр к изображению (кнопка с крестиком) или сохранив изменения (кнопка с галочкой).

В некоторых фильтрах данного набора помимо прочих стандартных элементов вы увидите окошечко **Brush** (Кисть) (рис. 7.3), позволяющее выбирать и настраивать инструменты фильтра. Рассмотрим их слева направо:



Рис. 7.3. Палитра Brush позволяет управлять кистями

- инструменты Wide brush (Широкая кисть) и Thin Brush (Узкая кисть), как и стандартная кисть Photoshop, используются для рисования выбранным цветом или заготовкой;
- Eraser (Ластик) и Knife (Нож) позволяют стирать часть изображения, *созданного* в фильтре. Это значит, что основное изображение, к которому фильтр применяется, останется в неприкосновенности;
- Smooth (Смазывание) растушевывает границы созданных с помощью фильтра элементов изображения;
- Splatter (Разбрызгивание) действует подобно кисти, но изображение рисуется не сплошной линией, а мелкими хаотично разбросанными точками;
- Twirl (Скручивание) закручивает изображение по часовой стрелке, а если щелкнуть по изображению кисти еще раз — в обратном направлении;
- Pinch (Повышение) создает эффект выпуклой, а после повторного щелчка — вогнутой линзы;
- инструменты Smear (Смазывание) и Magnet (Магнит) действуют весьма похоже, но первый из них при движении *тянет* изображение за собой, а второй, оправдывая название, *притягивает* его к себе.

С помощью ползунков, расположенных в нижней части окна Brush (Кисть), можно управлять размером (Size), силой (Flow), смешением (Blending) и скоростью анимации (Animation Speed) кистей.

Как уже говорилось, данные элементы будут общими для большинства фильтров данного набора. А теперь о частностях.

KPT Equalizer

Этот фильтр управляет резкостью и контрастностью изображения. С помощью него можно качественно усилить резкость изображения «не в фокусе», убрать легкий шум, получить интересный эффект свечения краев. Качественно — но сложно, потому что описание принципа работы с этим фильтром заслуживает отдельной книги. Если же вкратце — каждый из ползунков эквалайзера, расположенного в нижней части экрана, увеличивает/уменьшает яркость отдельной группы пикселей (рис. 7.4). Вообще, принцип работы этого фильтра гораздо проще постигнуть на практике — просто передвигайте ползунки, и, уверяю вас, вы моментально все поймете, а следовательно, научитесь применять.

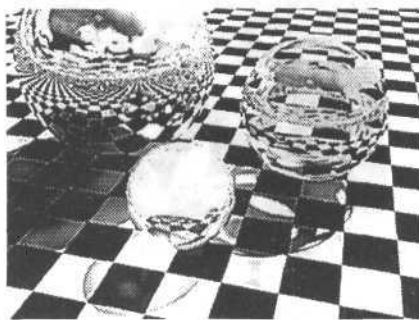


Рис. 7.4. К этому изображению применен фильтр Equalizer

KPT Gel

Следующий фильтр этого набора позволяет покрывать все изображение или отдельные его части «гелем» (рис. 7.5), что особенно хорошо выглядит при создании рамок или фоновых картинок. Окно Environment (Окружающая среда) в верхнем правом углу управляет цветом, а также Прозрачностью (Opacity), Преломляющей способностью (Refraction) и Смешиванием (Environment Blend) геля. Окно 3-D Lighting (Трехмерное освещение) отвечает за режим освещения.

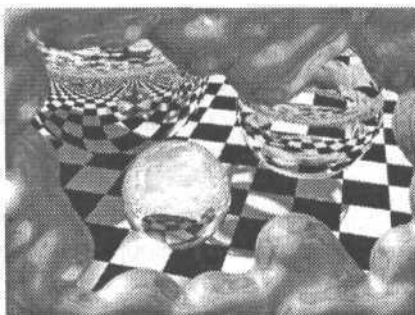


Рис. 7.5. С помощью фильтра Gel можно закрасить гелем все изображение или его часть

KPT Goo

Этот фильтр один из моих любимых (а следовательно — лучших!), потому что он позволяет вдоволь поиздеваться над друзьями и родственниками, превратив их портреты в анимированные шаржи. Да-да, вы угадали! Фильтр Goo (рис. 7.6) создает на основе изображения видеофайл в формате AVI. Причем сделать это — проще некуда! С помощью предложенных инструментов можно скручивать изображение или отдельные его элементы, растягивать, увеличивать их или уменьшать в размерах. Главное — после каждого выполненного действия щелкнуть на пустом месте в окне Animation (Анимация), отмечая тем самым следующий кадр. Просмотреть готовое видео можно с помощью кнопки Preview (Предварительный просмотр) того же окна.

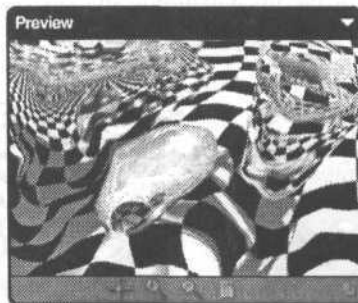


Рис. 7.6. Результат применения фильтра Goo

Для того чтобы сохранить результат на диске, щелкните кнопку Output (Выход) — откроется диалоговое окно Make Movie (Создание видео) (рис. 7.7).

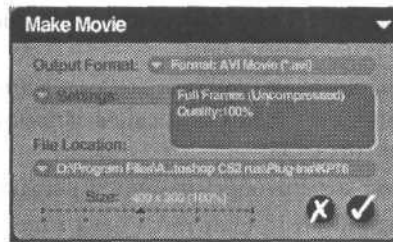


Рис. 7.7. Диалоговое окно Make Movie фильтра Goo

Щелкнув на стрелочке рядом с полем Settings (Установки), можно выбрать алгоритм сжатия видео. Если вам не жалко места на диске и вы не собираетесь отправлять готовый файл по электронной почте, рекомендую выбрать параметр Uncompressed (Несжатый) — качество изображения при этом сохранится на исходном уровне. В противном случае можете выбрать любой из предложенных алгоритмов по своему вкусу.

Поле File Location (Размещение файла) позволяет выбрать папку, в которой будет сохранен результат обработки изображения.

Ползунок Size (Размер) управляет размером видео. Чем он больше, тем больше размер файла, а следовательно, тем он «смотрибельней». Однако не стоит задавать размер окна видео 600×450 пикселей, если размер исходной картинки был всего 60×45 точек. Качество от этого не только не улучшится, но, наоборот, весьма сильно пострадает.

Нажав теперь на кругляшок с галочкой (КРТ-шный аналог кнопки ОК), можете сохранить результат. Надеюсь, вашим друзьям он понравится и бить за него вас будут не в полную силу, а так... для остратки... А чтобы вам было на кого равняться — вот он, «Исторический автопортрет», выполненный с использованием фильтра KPT Goo (рис. 7.8).



Рис. 7.8. Исторический автопортрет

KPT Lens Flare

Этот фильтр — усовершенствованная версия Lens Flare из стандартного набора фильтров Photoshop. Что отличает его — так это более гибкая система настроек, управляющих параметрами блика и его расположением:

- ❑ Окно Glow (Свечение) управляет цветом, интенсивностью (Intensity) и размером (Scale) блика.
- ❑ Окно Halo (Ореол) позволяет регулировать те же параметры кольца вокруг блика. Особенно интересен пункт Type ▶ Lenticulare, с помощью которого создается очень красивый радужный ореол.
- ❑ Окно Streaks (Лучи) дает возможность изменять настройки лучей блика.
- ❑ Окно Reflection (Отражение) изменяет тип линзы, с помощью которой создается блик (рис. 7.9).

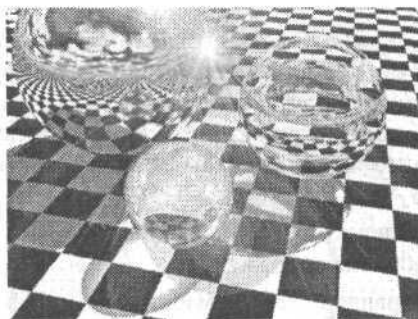


Рис. 7.9. Блики, полученные с использованием фильтра Lens Flare, просто фантастичны!

KPT Materializer

Данный фильтр предназначен для имитации пластиковых и металлических псевдо-трехмерных текстур (рис. 7.10). В силу этого он слабо подходит для обработки изображения, но очень полезен при создании фонов. При этом окно *Material* управляет свойствами материала, а *Texture* изменяет настройки текстуры изображения.

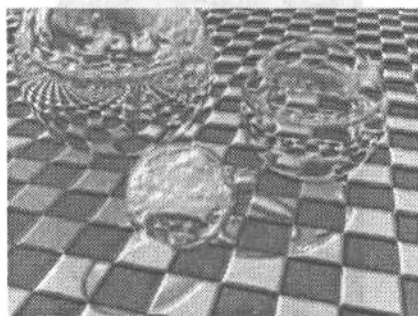


Рис. 7.10. Похоже на модные какое-то время назад выпуклые пластиковые картины

KPT Projector

Этот фильтр позволяет задать перспективное искажение изображения (рис. 7.11), тем самым действуя аналогично команде Edit ▶ Transform ▶ Perspective (Редактирование ▶ Трансформация ▶ Перспектива) главного меню Photoshop, но выгодно отличается от нее наличием возможности предварительного просмотра. Также фильтр

Projector дает возможность создавать анимацию объекта, но мне, как я ни старалась, так и не удалось найти применения этой интересной возможности. Может быть, у вас получится?

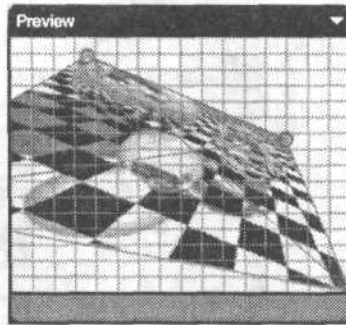


Рис. 7.11. Projector — это не более чем перспективное искажение

KPT Reaction

Фильтр Reaction, основываясь на маске изображения, странным образом покрывает его некоторым подобием темных «червячков». Что означает такая реакция — не очень понятно, но результат подчас выходит интересным (рис. 7.12).

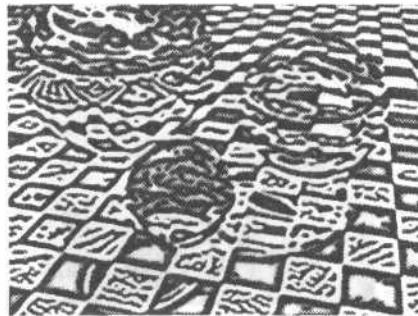


Рис. 7.12. Странный фильтр, но интересный

KPT Sky Effects

Вот это определенно не фильтр, а целый мини-генератор ландшафтов! Диалоговое окно Sky Effects (рис. 7.13) с первого взгляда выглядит навороченным и непонятным, однако разобраться в нем не составит труда даже начинающим пользователям:

- ❑ В верхней части слева находится окно просмотра итогового изображения. С помощью изображений фотоаппаратов в нижней части этого окна можно управлять углом наклона и обзора камеры.
- ❑ Кнопки Sky (Небо) и Ground (Земля) в верхней части окна изменяют цвет неба и земли, ползунок Rainbow (Радуга) — степень интенсивности радуги.
- ❑ Окошки Sun (Солнце) и Moon (Луна) предназначены для редактирования положения солнца и луны относительно камеры и горизонта, их цвета, а также фазы луны.

- И наконец, нижняя часть рабочего окна Sky Effects полностью посвящена облакам и туману — настройкам их плотности, размера, формы и т. д.



Рис. 7.13. Диалоговое окно фильтра KPT Sky Effects выглядит как самостоятельная программа

Грамотно управляя настройками этого фильтра, можно подчас добиться результатов не хуже, чем при использовании простых ландшафт-генераторов (рис. 7.14).



Рис. 7.14. Таким мог бы, наверное, быть закат в пустыне... Цвета мне, цвета!

KPT Turbulence

Последний фильтр в наборе КРТ опять-таки предназначен скорее для создания анимации, чем статики. Если нажать на кнопку ОК, применив таким образом фильтр к изображению, результат получится весьма похожим на эффект применения любого стандартного фильтра по команде Filter ► Distortion (Фильтр ► Искажение) (рис. 7.15). А вот при создании анимации заданной продолжительности на выходе получаем движущуюся водную рябь такой красоты и натурализма, что мне как бывшему видеомонтажеру пришлось долго вытирать слюнки платочком.

Для того чтобы повторить эксперимент, повозите мышью по окну просмотра изображения, создавая рябь. Затем в окне Parameters (Параметры) задайте необходимую Продолжительность анимации (Output Duration), нажмите кнопку Output (Выход) и затем ОК.

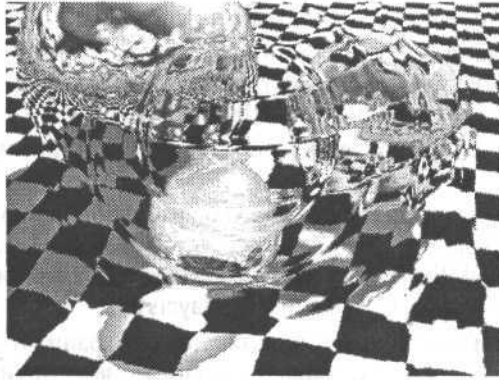


Рис. 7.15. Фильтр Turbulence проявляет себя во всей красе при создании анимации

СОВЕТ

А платочек все-таки приготовьте!

Eye Candy

Если фильтры набора КРТ имеют преимущественно декоративную направленность и применяются в основном для заключительной обработки изображения, то Eye Candy, напротив, большей частью используется «в процессе» редактирования в силу исключительной натуралистичности фильтров, входящих в набор. Диалоговое окно Eye Candy выглядит следующим образом (рис. 7.16).

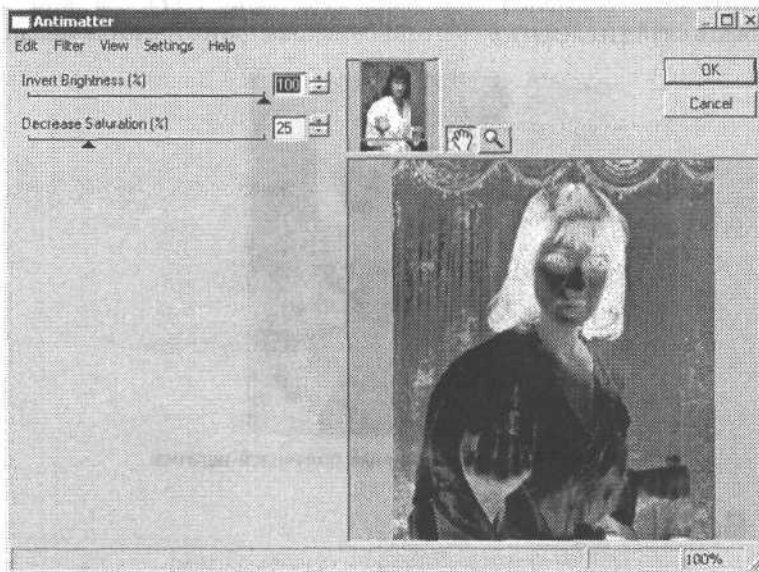


Рис. 7.16. По критерию «Упорядоченность и простота управления» Eye Candy заслуживает высшей оценки

В верхней части окна находится главное меню, состоящее из пяти пунктов:

- ❑ Edit (Редактирование) — позволяет совершать операции Копирования (Copy), Вырезания (Cut) и Вставки (Paste), а также управлять отменой (Undo) и возвратом (Redo) последних совершенных действий;
- ❑ Filter (Фильтр) — переключает пользователя между различными фильтрами набора;
- ❑ View (Просмотр) — управляет окном предварительного просмотра, давая возможность Увеличить (Zoom In) картинку, Уменьшить (Zoom Out) ее, Показать в натуральную величину (Actual Pixels) и включить режим отображения всех слоев в случае, если изображение многослойное (Show all layers);
- ❑ Settings (Настройки) — позволяет пользователю сохранить собственные настройки фильтра (Save) или выбрать заранее заданные заготовки из списка, расположенного в нижней части меню;
- ❑ Help (Помощь), как обычно, предоставляет справку по программе — точнее, показывает краткие данные о ее создателях и отправляет на главную страницу разработчика Alien Skin. Пользы от этого немного.

В правой части рабочего окна находится собственно окно предварительного просмотра. Левая же его часть позволяет оперировать настройками выбранного фильтра. Вообще, набор Eye Candy очень большой, он предоставляет в ваше распоряжение целых 23 оригинальных, интересных и довольно простых в обращении фильтра.

Antimatter

Фильтр со странным киберпанковым названием Antimatter (Антивещество) инвертирует изображение и уменьшает насыщенность цвета. С помощью этого фильтра можно превратить позитив в негативное изображение (рис. 7.17). А можно наоборот — отсканировать слайд и сделать из него полноценное фото. Было бы желание.



Рис. 7.17. Симпатичный получился негатив

Bevel Boss

Фильтр Bevel Boss (Скошенный барельеф) создает из картинку объемную кнопку (рис. 7.18). Очень полезно для веб-дизайнеров, для остальных же практически не представляет интереса.



Рис. 7.18. Выпуклые кнопки с помощью фильтра Bevel Boss создаются за десять секунд

Chrome

Фильтр Chrome (Хром) просто генерирует объемную хромовую текстуру, увы, как правило, ничего общего с исходным изображением не имеющую (рис. 7.19). Если постараться, с помощью этого фильтра можно создать блестящую рамочку для картинки. Или текстуру для металлической поверхности — очень натуралистично получается, в этом Хрому не откажешь.

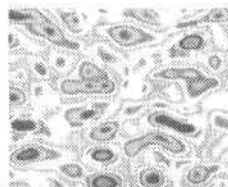


Рис. 7.19. Chrom создает блестящие металлические текстуры

Corona

Вопрос, при чем здесь «корона», откладывается до выяснения прочих обстоятельств. А вообще этот фильтр занимается тем, что тонирует изображение заданным цветом определенной полупрозрачности (рис. 7.20). С помощью этого фильтра можно получить неплохие волны. Или *очень даже* неплохой фон!



Рис. 7.20. Если очень внимательно приглядеться, за волнами и завихрениями можно разглядеть исходное изображение

Cutout

Фильтр Cutout (Прерывание) действует аналогично команде Layer ► Layer Style ► Inner Shadow (Слой ► Эффекты слоя ► Внутренняя тень) главного меню Photoshop. Другими словами, создает на рисунке падающую тень (рис. 7.21).



Рис. 7.21. Падающая внутренняя тень

СОВЕТ

Если вы собираетесь выкладывать свои фотографии на сайт в Интернете, попробуйте применить к ним этот фильтр. Результат ненавязчив, но выглядеть фото будут гораздо интереснее.

Drop

Этот фильтр, название которого переводится как Капля, действительно имитирует стекание нижней части изображения (рис. 7.22). Кому и зачем это было нужно — ума не приложу. Возможно, его разработчику не давали спать лавры Дали.



Рис. 7.22. Drop имитирует обтекание нижней части изображения

Fire

Перед тем как опробовать этот фильтр в деле, настоятельно рекомендую вам сделать несколько глубоких вдохов и понадежнее опереться на спинку стула. Потому что лично мне после этого стало так хорошо, что аж плохо. Короче — это самый лучший

имитатор огня из всех, что мне только приходилось видеть. Именно с помощью фильтра Fire набора Eye Candy можно воссоздать на картинке языки пламени настолько реалистичные, что поневоле начинаешь слегка опасаться за свой монитор (рис. 7.23). Разумеется, черно-белая иллюстрация не сможет передать в полной мере все великолепие результата, однако...



Рис. 7.23. Фильтр Fire набора Eye Candy — самый красивый и реалистичный имитатор огня

ПРИМЕЧАНИЕ

По умолчанию Fire создает огонь натуральных цветов — желтый, оранжевый, красный. Если же вы хотите сделать, например, синее пламя газовой горелки, перейдите на вкладку Color (Цвет) и снимите флажок с поля Natural Spectrum (Естественный спектр). Теперь можете выбирать любое из предложенных цветовых решений и создавать собственные.

Fur

Результат применения фильтра Fur (Mex) тоже очень и очень красивый. Помимо имитации ворсистых поверхностей, с помощью этого фильтра неплохо получается передать морозные узоры на стекле (рис. 7.24).



Рис. 7.24. Вид через заиндевевшее окно

Glass

А вот и собственно стекло. Применив фильтр Glass, можно успешно «закатать» под стекло исходное изображение (рис. 7.25), создать стеклянные кнопки для сайта, ледяные кубики и т. д.



Рис. 7.25. Стекло может быть не только гладким, но и рельефным

Gradient Glow

Фильтр Gradient Glow, судя по названию, должен применять к изображению градиентное свечение. Однако он этого не делает или делает из рук вон плохо. Оценка — два балла. Результат незаметен.

HSB Noise

Данный фильтр применяет к изображению шумовые помехи (рис. 7.26). При этом, если задать размер частиц (Lump) достаточно крупным, передвинув ползунок этого параметра вправо, можно получить интересный «облачный» фон для рисования, а уменьшив размер частиц — симитировать испорченный телевизор или старую пленку.



Рис. 7.26. Очень старое фото

Jiggle

Этот фильтр под названием **Шевеление** просто незаменим для создания водной ряби или рельефного стекла (рис. 7.27).



Рис. 7.27. Кто там за стеклянной дверью?

Marble

Фильтр **Marble** (Мрамор) — еще один инструмент для создания фоновых текстур, на этот раз мраморных (рис. 7.28). Вообще, как вы уже, наверно, заметили, многие фильтры набора Eye Candy используются в первую очередь для создания фонов и заливок, что делает применение этого пакета жизненно необходимым для людей, связанных с веб-дизайном, и крайне полезным — для всех остальных.

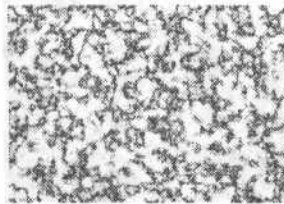


Рис. 7.28. По-моему, очень похоже на мрамор. Не находите?

Melt

Фильтр под названием **Плавка** по сути своей еще один генератор «подтеков», но результат его применения выглядит гораздо приятней, чем у предыдущих фильтров. Представьте себе изображение, нарисованное акварелью и размытое дождем. Вот примерно так и выглядит картинка, обработанная фильтром **Melt**.

СОВЕТ

Кстати, этот фильтр относится к одному из тех редких случаев, когда стоит попробовать уже существующие заготовки. Крайне рекомендую **Settings ▶ Extreme** (Настройки ▶ Предел) (рис. 7.29). Результат очень впечатляет!

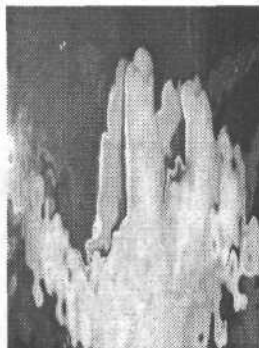


Рис. 7.29. Тот самый Предел. Хотя к портретным фотографиям его уж точно применять не стоит...

Motion Trail

Фильтр Motion Trail (След движения) создает копию изображения заданной прозрачности, как бы «продавленную» вниз. Ничего особенного, однако снова следует обратить внимание на заготовку Settings ► Comet Trail (Настройки ► Движение кометы), которая дает очень интересный результат (рис. 7.30).



Рис. 7.30. Очень красиво и необычно выглядит заготовка Comet Trail

Shadowlab

Этот фильтр просто применяет падающую тень к выделенной области. В принципе, такого же эффекта можно добиться с помощью команды Layer ► Layer Style (Слой ► Эффекты слоя) из главного меню Photoshop.

Smoke

Честно говоря, от фильтра под названием Smoke (Дым) я ожидала несколько большего. Ожидания не оправдались, но фильтр, задымляющий картинку выбранным

цветом, несмотря на некоторую ненатуральность, все равно неплох (рис. 7.31). Вполне логично применять его вместе с фильтром Fire из этого же набора.



Рис. 7.31. Ну и кто теперь скажет, что нет дыма без огня?

Squint

Еще один фильтр со смешным названием — Косоглазие. Что ж, если у кого-нибудь из вас есть знакомый окулист, поинтересуйтесь — наверно, так оно и должно выглядеть (рис. 7.32). А по сути, Squint просто смазывает изображение, как это делает любой из встроенных фильтров Photoshop группы Blur.



Рис. 7.32. Похоже, что у кого-то в глазах двоится... или троится?

Star

Ну и как вы думаете, что делает фильтр Star (Звезда)? Разумеется, рисует поверх изображения звездочку (рис. 7.33). Передвигая ползунки в правой части рабочего окна фильтра, можно менять местоположение звезды, ее размер, цвет, количество лучей и прозрачность.



Рис. 7.33. А иногда фильтр Star бывает очень даже к месту

ПРИМЕЧАНИЕ

Результат применения фильтра действительно выглядит симпатично. Но возникает вопрос: в компании Alien Skin, разработчике набора фильтров Eye Candy, действительно верят, что каждый уважающий себя пользователь *просто мечтает* добавить к своим рисункам пару-тройку звезд? Почему бы в следующий раз им не выпустить фильтр, рисующий цветных попугайчиков или божьих коровок? Так сказать, для продвинутых пользователей...

Swirl

Название Swirl переводится как Скручивание и напоминает название одного из встроенных фильтров Photoshop. Но не судите так быстро! Эти два фильтра отличаются друг от друга, как день и ночь. Встроенный фильтр просто сворачивает картинку по спирали. А этот создает поверх нее очень милые серые узоры и завитушки (рис. 7.34).



Рис. 7.34. Подозрительно похоже на алгоритм действия фильтра Corona из этого же набора

Water Drops

И еще одна находка, за которую разработчикам *огромное* спасибо! Фильтр Водяные капли рисует на изображении совершенно настоящие, выпуклые влажные капли воды

(ну, или любой другой жидкости). И это не просто красиво — это очень красиво! Кто не верит — может убедиться (рис. 7.35).



Рис. 7.35. Вот в невесомости капли воды именно такие — идеально круглые

ПРИМЕЧАНИЕ

Кстати, капли совершенно не обязательно должны быть правильной формы. Сняв флажок с переключателя Round Drops (Круглые капли), вы можете создавать капли и подтеки произвольной формы. Размер и цвет, естественно, также можно выбирать по своему усмотрению.

Weave

Результат воздействия фильтра Weave (Ткань) очень похож на ткань — причем практически любых плетения и фактуры (рис. 7.36). Именно с помощью него можно сделать замечательную сетку или плетенку, а применив этот фильтр к выделенному рисованному костюму, придать тому реалистичности. В общем, очень полезный и, наверно, чаще всего используемый в данном наборе фильтр.

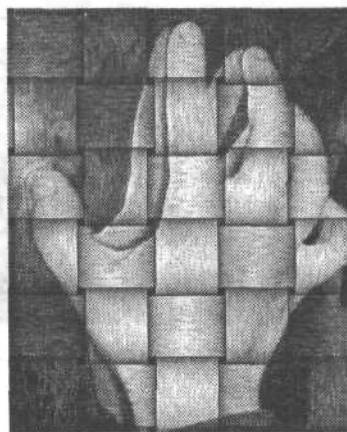


Рис. 7.36. Фильтр Weave может превратить изображение в настоящую плетенку

Wood

А вот и последний фильтр набора — Wood (Дерево). С его помощью можно получить текстуру, довольно похожую на настоящую древесную (рис. 7.37). Можно использовать ее в качестве фона для рисования, можно сделать деревянную рамочку для картинки... Можно с ее помощью закрасить нарисованные дверь или шкаф. В общем, возможности применения этого фильтра практически неисчерпаемы.

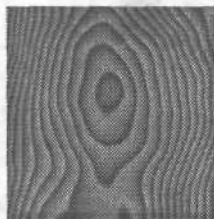


Рис. 7.37. Wood — это идеальный инструмент для создания древесных текстур

Xenofex

И наконец, последний по списку, но не по популярности набор фильтров Xenofex все от той же компании Alien Skin. Признаюсь сразу — эту программу я люблю больше всего. Взгляните хотя бы на интерфейс (рис. 7.38), который сам по себе уже шедевр дизайна. Правда, до простоты в обращении и упорядоченности элементов Eye Candy ему далеко, но как красиво выглядит рабочее окно программы!

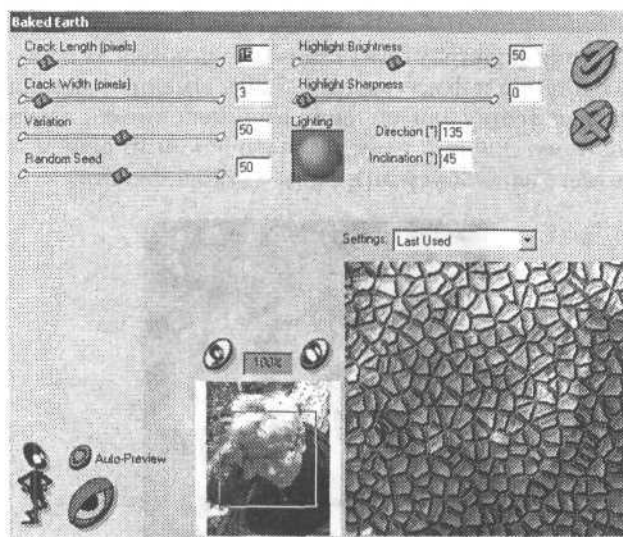


Рис. 7.38. Окно программы Xenofex сделано красиво и со вкусом

Налюбовались? Теперь приступим к делу.

- ❑ В нижней части экрана находится два окна просмотра. Окошко меньшего размера, расположенное слева, показывает исходную картинку. Две кнопки над ним

позволяют управлять масштабом картинки для предварительного просмотра — первая уменьшает, а вторая увеличивает масштаб. Правое окно отображает результат применения выбранного фильтра.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы не хотите смотреть, как будет выглядеть выбранный фильтр со всеми его настройками, просто снимите флажок с поля **Auto-Preview** (Автопросмотр) в нижней левой части экрана. Хотя ума не приложу, зачем бы вам понадобилось это делать.

- Щелкнув на человечке, изображенном в правом нижнем углу экрана, вы сможете получить информацию о создателях набора Xenofex и перейти на главную страницу сайта компании Alien Skin. Признайтесь, вы ведь всегда хотели узнать, кто делает такие замечательные фильтры, — поименно.
- Раскрывающийся список **Settings** (Настройки) дает возможность применить к изображению заранее заданные заготовки настроек фильтров. Иногда они оказываются вполне уместными, хотя в большинстве случаев все же необходима их ручная корректировка. А для этого служат находящиеся в верхней части рабочего окна ползунки и поля, изменяя значения которых можно оперировать настройками выбранного фильтра. Разумеется, в каждом конкретном случае они разные.
- И наконец, две кнопки в правом верхнем углу — галочка и крестик — аналогичны стандартным **Принять** и **Отмена**. Первая из них сохраняет настройки фильтра и применяет его к изображению, вторая позволяет выйти из программы без сохранения изменений.

А теперь чуть подробнее о фильтрах набора Xenofex.

Baked Earth

С помощью первого фильтра из этого набора **Baked Earth** (Высохшая земля) можно воссоздать поверхность земли, потрескавшейся от засухи (рис. 7.39). А если, передвинув ползунок **Crack Width** (Ширина трещины) до упора влево, установить толщину трещины равной одному пикселу и применить фильтр к выделенной области определенной формы, можно получить колготки в сеточку. А вообще этот фильтр больше подходит не для имитации реальности, как **Eye Candy**, а для заключительной отделки изображения в выбранном стиле.

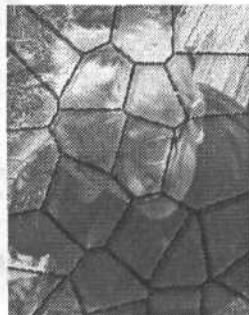


Рис. 7.39. Фильтр **Baked Earth** имитирует потрескавшуюся поверхность земли

Constellation

Фильтр Созвездие не оставляет от исходной картинке мокрого места, превращая ее в набор хаотично расположенных точек. Хотя иногда, при изрядной доле везения, получается неплохой абстрактный фон (рис. 7.40).



Рис. 7.40. Constellation можно применить для создания картин в стиле пуантилизма

Crumple

Если бумагу очень старательно смять, потом как получится разгладить и положить на белую поверхность, выйдет именно то, что предлагает нам фильтр Crumple (Помятость). Казалось бы, к фотографиям этот фильтр применять точно не стоит. Однако же нет — интереснее всего он проявляет себя именно при обработке фотографий. Во всяком случае, изображение, представленное на рис. 7.41, было получено именно с его помощью.



Рис. 7.41. Бумагу смяли, а затем снова расправили

Distress

Название фильтра, переводящееся как Авария, звучит довольно экстремально. На самом деле никакого экстрима здесь и в помине нет. Просто края изображения слегка бледнеют и смазываются (рис. 7.42).



Рис. 7.42. В частности, с помощью этого фильтра получаются интересные рамочки — каждый раз другая

Electrify и Lightning

А теперь разрешите представить очень красивые и часто употребляемые фильтры Electrify (Электричество) и Lightning (Молния). Думаю, объяснять, в чем заключается принцип действия этих фильтров, не нужно — все и так ясно из названий. А вот посмотреть на результат их применения стоит хотя бы потому, что это действительно очень впечатляюще (рис. 7.43).



Рис. 7.43. «Люди X» отдыхают — а за все спасибо фильтру Electrify

С помощью ползунков, расположенных в верхней части окна, можно регулировать количество разрядов, их яркость, толщину, продолжительность. В общем, параметров

не счесть, так что смело можете выбрать свободную минутку (а лучше полчаса) и поэкспериментировать с настройками.

ПРИМЕЧАНИЕ

Оригинальный и просто мистический результат получается, если применить Electrify к выделенным зрачкам глаз на фотографии. Спасибо племяннику за интересную идею!

Flag

Полученный из картинki развевающийся на ветру флаг — вот что представляет собой результат действия данного фильтра (рис. 7.44). Лично я очень сомневаюсь, что вам придется часто применять его. Но уж если создать флаг понадобится хоть единожды, без этого фильтра просто не обойтись. То, что в графическом редакторе приходится делать долго и кропотливо, здесь получается с помощью одного нажатия мыши.



Рис. 7.44. Висит на заборе, колышется ветром...

Little Fluffy Colors

Название фильтра Легкие пушистые облака весьма точно отражает выполняемые им функции. Облака, получаемые с его помощью, выглядят не очень натурально, но какие замечательные выходят текстуры! Честное слово, это стоит увидеть и попробовать. Например, очень интересная рельефная текстура получается, если передвинуть ползунки Coverage (Охват) и Surface Hardness (Твердость поверхности) до упора вправо (рис. 7.45).



Рис. 7.45. Не то чтобы это было похоже на облака...
Но красиво, с этим не поспоришь

Origami

Еще одна мятая бумажка. Результат воздействия фильтра подозрительно напоминает упоминавшийся ранее *Crumple* (рис. 7.46). Но почему-то выглядит не так интересно. Хотя на вкус и цвет...



Рис. 7.46. Здесь был применен фильтр Origami из набора Xenofex

Puzzle

С помощью этого фильтра можно одним движением мыши превратить изображение в пазл (рис. 7.47). Тем, кто не знает этого слова (а что, есть такие?), объясняю: пазл — это такие кусочки картона неправильной формы с нарисованными на них элементами изображения. Составив их в правильном порядке, можно получить целую картинку. С помощью настроек фильтра можно задать количество кусочков по вертикали и горизонтали, степень их выпуклости, а также ширину разделяющей линии.

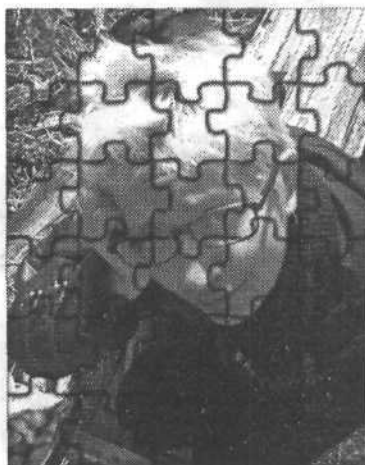


Рис. 7.47. Самые настоящие пазлы

Rounded Rectangle

Кажется, этот фильтр получит приз как самый бесполезный из всех существующих. Он рисует закругленную прямоугольную рамочку, при этом углы изображения остаются на месте (рис. 7.48). Их потом нужно стирать. Или Rounded Rectangle предназначен *совсем не* для рисования рамок, как это кажется на первый взгляд? Загадочно...



Рис. 7.48. Какая-то грустная получилась рамочка...

Shatter

Shatter (Разрушение) разбивает изображение на множество осколков. Можете не мучиться с настройками — все самое лучшее, на что способен этот фильтр, реализовано в на редкость интересной заготовке Settings ▶ Broken Mirror (Настройки ▶ Разбитое зеркало). Весьма похоже на разбитое зеркало, честно (рис. 7.49).



Рис. 7.49. Кто хоть раз смотрел в разбитое зеркало, несомненно, оценит реалистичность фильтра Shatter

Shower Door

Фильтр, чье название переводится как Дверь в душевую, по-видимому, должен изображать картинку, рассматриваемую через запотевшее стекло. Следует быть честной, при всей моей любви к фильтрам Xenofex — не похоже. Ничуть. Сами оцените (рис. 7.50).

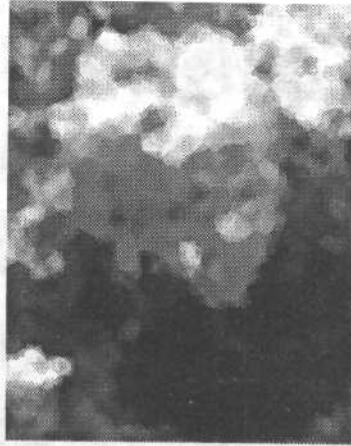


Рис. 7.50. Запотевшая дверь выглядит не так. Так выглядят картины экспрессионистов

Stain

Фильтр Stain, что в переводе означает Пятно, хорош, если требуется искусственно состарить изображение (рис. 7.51). При этом параметр Internal Opacity (Внутренняя непрозрачность) лучше выставить равным нулю или близко к этому — в противном случае изображение будет перекрываться Пятном чересчур сильно. Ползунок Irregularity (Нерегулярность) управляет степенью рваности границ пятна, а Edge Width (Ширина края) задает их размер и, автоматически, отступ от края изображения.



Рис. 7.51. Похоже, что кто-то пролил кофе на это фото

Stamper

Фильтр Stamper (Штамп) превращает изображение в множество его маленьких копий (рис. 7.52). Могут легко представить его использование в рекламе (много маленьких чайничков, разгуливающих по столу, например), и этим, как кажется, сфера применения данного фильтра ограничивается.

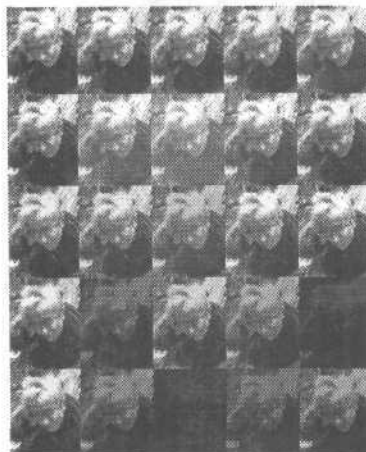


Рис. 7.52. Если задать количество маленьких «кусочков» больше, из них будет вырисовываться исходное изображение

Television

Последний фильтр набора Xepofex имитирует снимок экрана телевизора — со всеми его помехами, муаром и искажением (рис. 7.53). Причем делает это очень похоже.

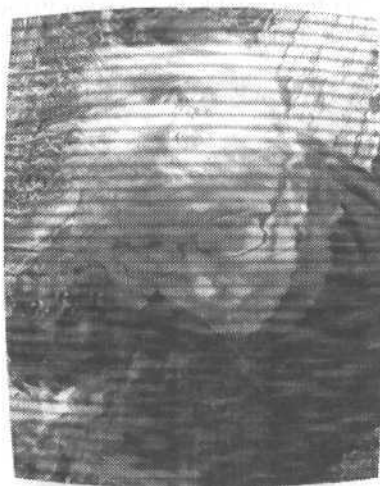


Рис. 7.53. Очень плохой телевизор с очень выпуклым экраном

СОВЕТ

Попробуйте передвинуть ползунки Scanline Thickness (Толщина линии) и Static (Статика) как можно ближе к правому краю. Это уже не будет похоже на телевизор, даже испорченный, но получится очень красиво.

Вот мы и рассмотрели возможности трех крупнейших и популярнейших пакетов фильтров. Который из них выбрать, решайте сами. Хотя я настоятельно рекомендую установить их все — много места они не займут, компьютер не перегрузят, а удовольствия от их применения доставят уйму.

Глава 8

Приемы рисования в Photoshop

Иногда при рисовании в Photoshop, для того чтобы получить более интересный результат, обычных приемов редактирования не хватает. И тогда в игру вступают альтернативные способы обработки изображения. В этой главе мы рассмотрим некоторые из них.

Рисование с подложкой

Забавно было бы иметь портрет, нарисованный от руки, не так ли? Однако просто так сделать это немного затруднительно. А вот с помощью следующей маленькой хитрости легко можно из фотографии получить портрет, рисованный на компьютере:

1. Откройте выбранное фото, выполнив команду **File ▶ Open** (Файл ▶ Открыть) и указав путь к нужном файлу (рис. 8.1), которое и послужит нам подложкой для создания портрета. При необходимости можно кадрировать ее, оставив лишь нужный участок изображения. Для этого выберите инструмент **Crop** (Рамка) и, установив курсор в угол выбранной области, растяните рамку кадрирования, удерживая левую кнопку мыши. Для того чтобы принять изменения, выполните двойной щелчок в выделенной области (рис. 8.2).

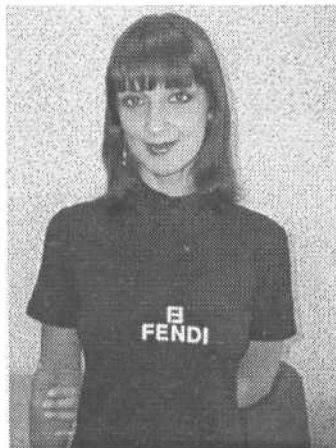


Рис. 8.1. Исходная фотография



Рис. 8.2. С помощью инструмента Кадрирование можно оставить лишь нужный участок изображения

2. Теперь создайте новый слой, в котором необходимо будет обрисовать фотографию по контурам. Лучше делать это небольшими короткими и тонкими штрихами, используя цвет чуть темнее закрашиваемой области. Размер кисти установите равным 1–3 пиксела, в зависимости от размера изображения (рис. 8.3).



Рис. 8.3. Легкими штрихами обведем изображение по контуру

СОВЕТ

Проще всего это сделать с помощью графического планшета. Вообще, если вы собираетесь серьезно заниматься компьютерной графикой, настоятельно рекомендую вам приобрести планшетку с регулированием силы нажима, например Genius Wizard Pen — редкостное сочетание минимальной цены и неплохого качества.

Если приходится использовать для рисования мышь, штриховой техники можно добиться с помощью установок динамики кисти. Откройте палитру кистей и выполните двойной щелчок на поле Shape Dynamics (Динамика формы), чтобы открыть окно управления динамикой, и установите в нем следующие показатели (рис. 8.4):

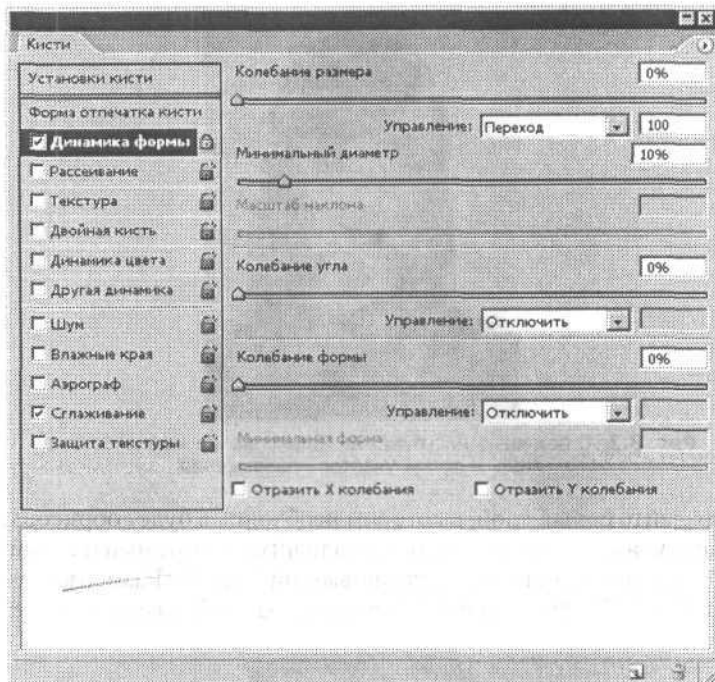


Рис. 8.4. В палитре Кисти можно задать свойства динамики

- ❑ Size Jitter (Колебания размера) — 0 %;
- ❑ в раскрывающемся списке Control (Управление) выберите Fade (Переход) с количеством шагов 100–150 в зависимости от размеров изображения;
- ❑ минимальный диаметр также установите равным 0 %.

Теперь, закрыв окно, вы получите неплохую штриховую кисть.

3. Сейчас, когда контуры готовы, изображение необходимо раскрасить. Создайте еще один слой, поместив его между контурами и подложкой. Выбрав из подложки необходимый цвет с помощью Пипетки (Eyedropper), раскрашивайте область мягкой кистью, размер которой будет зависеть от размера раскрашиваемого фрагмента (рис. 8.5).

ВНИМАНИЕ

При этом не забудьте отключить динамику кисти, сняв флажок с пункта Shape Dynamics (Динамика формы) в палитре Brushes (Кисти).

4. Создать тени и блики можно с помощью инструментов Burn (Затемнитель) и Dodge (Осветлитель) соответственно, выбрав в меню Range (Диапазон) палитры настроек Midtones (Средние тона) и установив Exposure (Экспозицию), равную 20 % (рис. 8.6). Лучше всего для этого использовать круглую мягкую кисть максимально возможного для данного фрагмента размера. Помните: чем больше раз вы проведете кистью по одному и тому же участку изображения, тем темнее (светлее) он получится.



Рис. 8.5. Раскрасим изображение в новом слое



Рис. 8.6. Рельеф создается с использованием инструментов Затемнитель и Осветлитель

ПРИМЕЧАНИЕ

Не перестарайтесь с этими инструментами. Попробуйте максимально приблизить баланс света и тени к характерному для исходного изображения.

5. В последнюю очередь необходимо отдельно обработать волосы. Закрасьте их выбранным цветом, а затем прорисуйте отдельные волоски кистью толщиной 1 пиксел. Естественная прическа не бывает идеально аккуратной, поэтому можете вывести некоторые штрихи за границы изображения. Запомните, что отдельные волоски могут слегка различаться по цвету и яркости — подкорректировать их вы можете с помощью Color Picker (Палитры цветов). Когда закончите рисовать, инструментом Blur (Смазывание) сильно растушуйте линии на бликующих участках — особенно это характерно для темных волос (рис. 8.7).

6. Теперь можно удалить подложку, перетащив ее изображение на палитре Layers (Слои) в Корзину. В заключение еще раз смажьте чересчур резкие элементы изображения, создайте фон с помощью простой или градиентной заливки либо нарисуйте его вручную (рис. 8.8). Сведите картинку, сохраните ее в понравившемся формате, и можете хвастаться *настоящим нарисованным от руки портретом*. А признаваться в использовании маленькой хитрости совершенно не обязательно...



Рис. 8.7. В завершение работы необходимо дорисовать волосы



Рис. 8.8. Добавим фон — и портрет готов!

Мультикшная графика

Предыдущий способ позволяет получить натуралистичное изображение. А для того чтобы создать портрет, приближенный к мультикшной графике, в слое, расположенном поверх подложки, обведите только основные контуры лица, используя для этого жесткую кисть с *выключенной* динамикой. При этом можете, как в шаржах, искусственно гиперболизировать отдельные черты (рис. 8.9), например увеличить глаза, заострить нос, оттопырить уши и т. д.

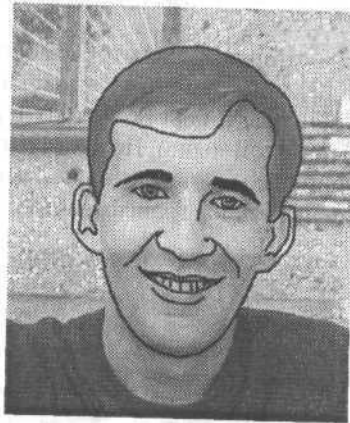


Рис. 8.9. Обведем черты лица четкими жирными контурами

Раскрашивать изображение следует также твердой кистью. Используйте для этого чистые цвета. Запомните: в мультфильмах и комиксах полутона и мягкие цветовые переходы используются очень и очень редко, поэтому сделайте границы цветов четкими и резкими (рис. 8.10).



Рис. 8.10. В мультикшной графике светотени неуместны

Коллаж

Еще один вариант «мультикшности», который, кстати, можно использовать при создании в графическом редакторе комиксов, — совмещение рисованного изображения и фотографии. Для этого в новом файле нарисуйте только фигуру человека, статичную или в движении (рис. 8.11).



Рис. 8.11. В новом файле нарисую фигуру

Теперь откройте фотографию, которую вы хотите скомбинировать с созданным только что изображением (рис. 8.12). Инструментом Lasso (Лассо) с Растушевкой (Feather) 2 пиксела выделите лицо и волосы и перетащите их в рабочий файл, удерживая клавишу Ctrl вместе с левой кнопкой мыши. Поместить голову на нужное место и в случае необходимости изменить ее размеры можно, выполнив команду Edit ► Free Transform (Редактирование ► Свободное трансформирование) (рис. 8.13).



Рис. 8.12. Вот фотография, с которой мы возьмем только лицо



Рис. 8.13. Копируем, вставляем — и получаем отличный коллаж

Использование сканера

Если у вас есть сканер, можете считать, что вам повезло. Потому что с его помощью в Photoshop можно проделать еще несколько замечательных трюков. Рассмотрим некоторые из них.

Раскрашивание изображения, нарисованного от руки

Если вы неплохо рисуете карандашом от руки, ваши рисунки легко можно перевести в цифровой формат и раскрасить на компьютере. Для этого отсканируйте изображение с разрешением 150–300 пикселей/дюйм и откройте его в Photoshop (рис. 8.14). Выставить большое разрешение необходимо потому, что с крупным изображением будет гораздо легче работать. Впоследствии вы всегда можете изменить его до обычных 72 пикселей/дюйм с помощью команды Image ► Image Size (Изображение ► Размер изображения).



Рис. 8.14. Отсканированный карандашный рисунок

1. Повысьте контрастность изображения, выполнив команду Image ► Adjustments ► Brightness/Contrast (Изображение ► Коррекция ► Яркость/Контрастность). В открывшемся окне диалога поставьте флажок в пункте Preview (Просмотр) и перемещайте ползунок Contrast (Контрастность) вправо, пока не получите удовлетворительный результат. При необходимости можете подкорректировать и яркость картинки (рис. 8.15).
2. Создайте копию фонового слоя, перетащив его на кнопку Create a new layer (Создать новый слой) в палитре Layers (Слои), и выберите для него режим Linear burn (Затемнение основы). Снова вернитесь к фоновому слою и примените к нему фильтр Blur ► Gaussian Blur (Размытие ► Размытие по Гауссу) с радиусом 2–3 пиксела. Не переборщите с этим фильтром, чтобы изображение не получилось слишком смазанным. Теперь, нажав на ОК, чтобы принять изменения, вы получите картинку с гораздо более глубокими тенями (рис. 8.16).



Рис. 8.15. Чтобы контуры изображения ярче выделялись, необходимо повысить контрастность



Рис. 8.16. С помощью Затемнения основы сделаем тени глубже

3. Теперь можно приступить, собственно, к раскрашиванию. Создайте новый слой, назначив ему режим **Color** (Цветность), и начинайте. Если в процессе раскрашивания вы поймете, что выбранный цвет вас не устраивает, поменяйте его с помощью палитры цветов и, не стирая область, рисуйте прямо поверх нее (рис. 8.17).

ВНИМАНИЕ

Следите за тем, чтобы кисть не заползала за границы раскрашиваемых участков. Но если это произошло, вы всегда можете стереть лишнее инструментом **Erase** (Ластик).

4. Чтобы придать изображению более естественный вид, добавьте тени и блики. Затенить необходимые участки можно с помощью инструмента **Burn** (Затемнитель), а высветлить — инструментом **Dodge** (Осветлитель) с экспозицией (**Exposure**), равной 20 %. Когда закончите, выберите мягкую кисть небольшого диаметра, установите для нее непрозрачность 20 % и нанесите цветовые блики, создающие эффект освещенности (рис. 8.18).



Рис. 8.17. Раскрасить изображение можно в новом слое



Рис. 8.18. На следующем шаге добавим тени, блики и цветовые пятна

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы считаете это необходимым, можете дополнительно обработать волосы, нанеся мягкой полупрозрачной кистью светотени, а после прорисовав тонкие однопиксельные отдельные волоски (рис. 8.19).

5. Настало время создать фон. Чтобы сделать это, не затрагивая основного изображения, выделите картинку по контуру. Лучше всего для этого использовать инструмент Polygonal Lasso (Полигональное лассо) с параметром Feather (Растушевка), равным двум пикселям, чтобы слегка смягчить углы выделения. Обратите выделение, выполнив команду Select ► Inverse (Выделение ► Инверсия) (рис. 8.20), затем создайте для фона новый слой — и можете рисовать. Я использовала для этого фильтры Glass из набора Eye Candy и Gel от Xenofex (рис. 8.21). Вы можете использовать другие фильтры — это будет зависеть от того, какие текстуры для фона вы хотите создать.



Рис. 8.19. Для натуралистичности следует прорисовать отдельные волоски тонкой кистью



Рис. 8.20. Выделить контуры можно с помощью инструмента Лассо



Рис. 8.21. Обратив выделение, создаем фон

6. В заключение создайте тени, падающие от изображенных объектов, добавьте кистью мелкие детали. Очень выигрышно выглядит результат применения специальных эффектов освещения, которые выполняются командой **Filter ▶ Render ▶ Lighting Effects** (Фильтр ▶ Рендеринг ▶ Эффекты освещения) (рис. 8.22). Сводите слои и — готово!



Рис. 8.22. Детали — это главное, что отличает прекрасный рисунок от неплохого

Сканирование объемного изображения

Псевдотрехмерное изображение легко создать, отсканировав объемный предмет и обработав его в Photoshop. Фактически, это может быть что угодно — от сухих цветов и листьев до мягкой игрушки.

ПРИМЕЧАНИЕ

Заметьте, я не советую вам засунуть внутрь головы и отсканировать собственную физиономию! Это негигиенично и, вполне возможно, вредно для здоровья. Поэтому никогда и ни за что не делайте так! Я все же рискнула и отсканировалась... (рис. 8.23).



Рис. 8.23. Свет от лампы сканера яркий и заставляет зажмуриться

Для данного примера я взяла симпатичного мохнатого крысюка. Разумеется, нет нужды упоминать, что вам совершенно не обязательно бегать по окрестным магазинам в поисках такого же. Можете смело брать любую штучку, которая вам нравится, — лишь бы она поместилась в сканер.

1. Положите предмет, который вы хотите отсканировать, в сканер — лицевой поверхностью на стекло — и аккуратно опустите крышку. В выпадающем подменю File ► Import (Файл ► Импортировать) выберите название своей модели сканера. Откроется диалоговое окно, чей внешний вид зависит от поставляемого вместе со сканером программного обеспечения. Выполните сканирование (как это сделать, вы можете узнать из инструкции или файла справки используемой программы) и закройте окно, чтобы снова вернуться в Photoshop (рис. 8.24).

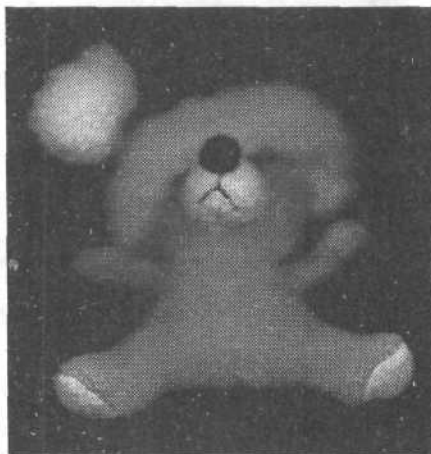


Рис. 8.24. Отсканированный мыш

2. Поскольку у получившегося отпечатка нет четко обозначенных границ, стандартные методы очистки фона с помощью выделения Волшебной палочкой (Magic Wand) или Лассо (Lasso) нам не подойдут. Поэтому приходится на ходу изобретать новые. Создайте новый слой, расположив его сверху, и в нем белой кистью грубо набросайте контуры игрушки (рис. 8.25). Теперь еще раз, увеличив масштаб просмотра, в новом слое аккуратно обведите их тонкой белой кисточкой. Слой с черновыми набросками теперь можете смело удалить, перетащив его на изображение корзины, расположенное в нижней части палитры Layers (Слой) (рис. 8.26).

ПРИМЕЧАНИЕ

В принципе, цвет кисти здесь не важен. Белый мы выбрали только потому, что он хорошо заметен на черном фоне. Однако если вам так удобнее, можете выбрать любой другой цвет.

3. Вернитесь в рабочий слой и аккуратно ластиком сотрите фон, выступающий за пределы очерченных контуров. Теперь, когда контуры больше не нужны, можете смело удалить слой с ними. А для того чтобы смягчить огрехи границ изображения, которые, скорее всего, будут иметь место, пройдитесь по ним инструментом Blur (Смазывание) со 100-процентной интенсивностью (Strength).

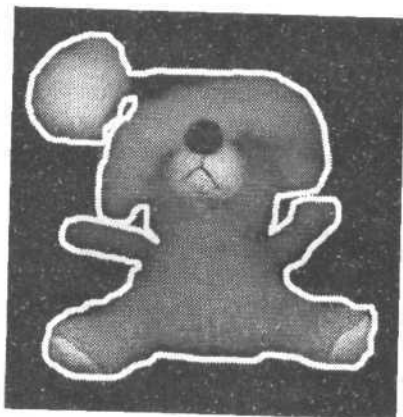


Рис. 8.25. Обведем контуры игрушки начерно

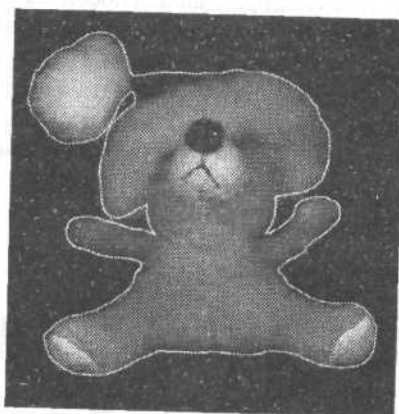


Рис. 8.26. А это уже гораздо аккуратней

Вот видите, у нас вышла довольно неплохая объемная фигурка (рис. 8.27). Не забудьте сохранить ее, чтобы не потерять результаты своих трудов. У вас ведь все прекрасно получилось.



Рис. 8.27. Вот что должно получиться в результате

Рисование псевдообъемного изображения

Что же делать, когда нам нужно не *отсканировать*, а *нарисовать* объемную картинку? Изображениям, состоящим из простых геометрических форм, например кнопкам для сайта, придать видимость объема легко, используя эффекты слоев (рис. 8.28).



Рис. 8.28. Кнопке легко придать объем с помощью эффектов слоев

Задача потруднее встает при изображении сложного объекта. Но и здесь на помощь приходят свои секреты. Допустим, мы захотели нарисовать... да хоть крокодила!

1. Сначала кистью нужного цвета (в данном случае темно-зеленого) нарисуйте контуры животного. Вообще, этот универсальный способ часто применяется при рисовании на компьютере: сначала в черновом слое грубо набрасываются контуры объектов (рис. 8.29), а затем в новом слое при сильном увеличении они аккуратно прорисовываются (рис. 8.30). Это позволяет уже на черновом этапе определить масштаб и расположение отдельных элементов изображения друг относительно друга, а следовательно, избежать многократного перерисовывания на этапе чистовой обработки.

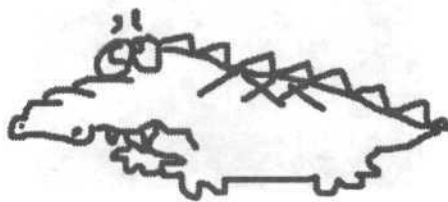


Рис. 8.29. Черновой набросок крокодила

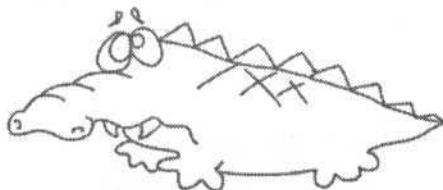


Рис. 8.30. Тонкой кистью аккуратно прорисуем контуры

2. После этого создайте следующий слой, разместив его под контуром, и с помощью мягкой кисти большого диаметра закрасьте объект нужным цветом (рис. 8.31). В следующем слое, расположенном между существующими двумя слоями, кистью чуть меньшего диаметра и цветом чуть меньшей яркости положите тень ближе к контурам (рис. 8.32). Повторяйте эту операцию, создавая все новые слои и постепенно уменьшая размер и яркость кисти до тех пор, пока выбранный цвет не сравняется с цветом границ (рис. 8.33).

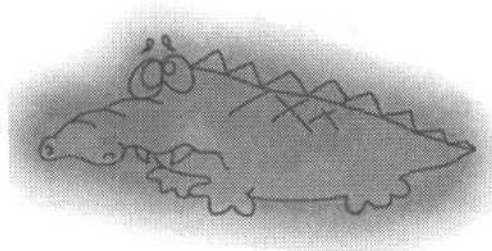


Рис. 8.31. Закрасим крокодильчика нежно-зеленым цветом

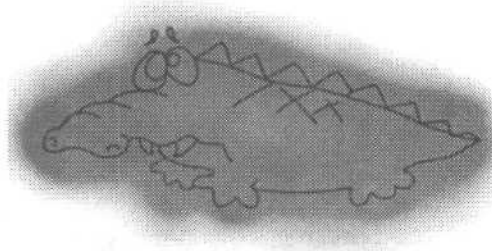


Рис. 8.32. Чем ближе к контурам — тем цвет темнее

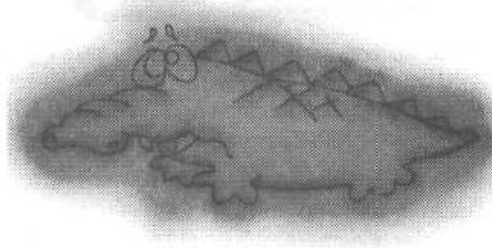


Рис. 8.33. Операция продолжается, пока цвет кисти не начнет сливаться с обводкой

3. Теперь объедините слои командой **Layer ▶ Merge Visible** (Слой ▶ Объединить видимые) и ластиком сотрите все, что выходит за контуры изображения (рис. 8.34). Обработайте границы инструментом **Blur** (Размытие), интенсивность которого следует установить равной 100 %, и подрисуйте кистью оставшиеся мелкие детали (рис. 8.35).

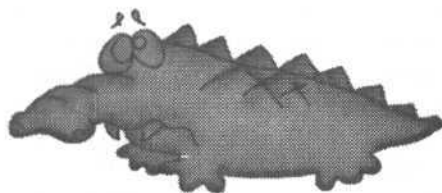


Рис. 8.34. Стерев все лишнее, получим почти готовую зверушку

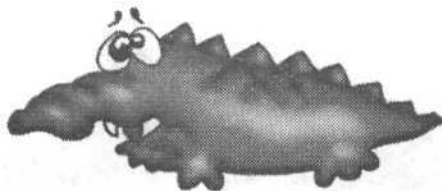


Рис. 8.35. Для пушей объемности можно высветлить блики

Существует множество других способов придать изображению видимость объема — и все они строятся на игре света и тени. Давайте попробуем вместе создать вот такой стеклянно-металлический современный столик (рис. 8.36):

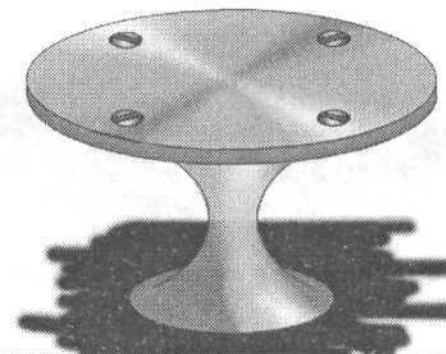


Рис. 8.36. Попробуем вместе нарисовать такой столик?

1. Для начала создайте новый файл изображения размером 15×15 см с прозрачным (Transparent) содержимым фона (Background Contents).

Обратите внимание на то, что все элементы столика состоят из простых геометрических форм — овалов, прямых линий и дуг. Поэтому, чтобы не затруднять себя рисованием кистью и обеспечить большую аккуратность рисунка, создадим его контуры с помощью простых инструментов — Line (Линия) толщиной 1 пиксел для прямых отрезков. Область окружности можно выделить инструментом Elliptical Marquee (Овальная область) и применить к ней команду Edit ▶ Stroke (Редактирование ▶ Выполнить обводку). В открывшемся окне диалога установите ширину обводки (Width) равной 1 пикселу и нажмите OK.

2. Вот что у вас должно выйти (рис. 8.37). Теперь увеличьте масштаб просмотра изображения в палитре Navigator (Навигатор) и аккуратно ластиком с жесткими краями сотрите все лишнее, так чтобы получить изображение, похожее на рис. 8.38.
3. Верхняя часть столика будет металлической. Закрасьте ее светло-серым цветом, создав новый слой и поместив его под контурами. Теперь инструментом Polygonal Lasso (Полигональное лассо) создайте выделение в виде бабочки, проходящее через центр столика (рис. 8.39), и, выполнив команду Image ▶ Adjustments ▶ Brightness/Contrast (Изображение ▶ Коррекция ▶ Яркость/Контрастность), уменьшите яркость внутри выделения на 25. Создав еще одно такое же выделение, меньшего размера, снова понизьте яркость, уже на 35 единиц.

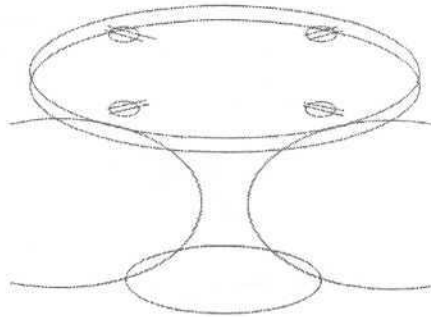


Рис. 8.37. Создать контуры стола можно инструментами Линия и Овальная область

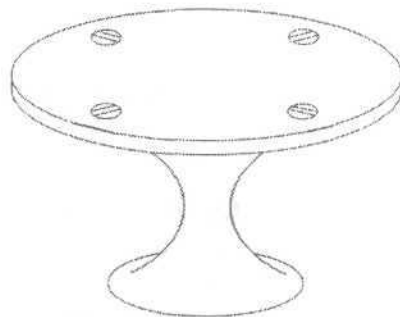


Рис. 8.38. Сотрите выступающие за контур линии

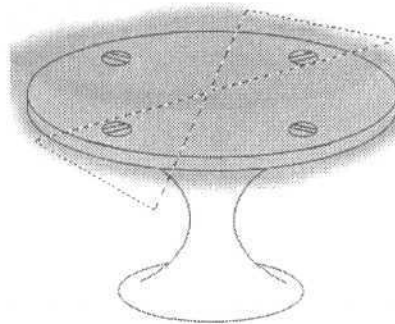


Рис. 8.39. Инструментом Полигональное лассо создадим выделение в форме бабочки

Повторите эти операции и для другой диагонали, но уже не понижая, а повышая значение яркости. К получившемуся изображению примените фильтр **Blur** ► **Gaussian Blur** (Размытие ► Размытие по Гауссу) с радиусом смазывания приблизительно 3 пиксела. Ластиком очистите все лишнее и кистью чуть темнее основного цвета закрасьте боковое ребро столика — должна получиться такая картинка, как на рис. 8.40.

4. Для того чтобы сделать болты на крышке стола выпуклыми, в том же слое создайте овальное выделение по размеру болта (проще всего это сделать так: поставить

курсор в центр шляпки и растягивать выделение, удерживая при этом кнопку Alt). Теперь залейте выделение от центра черно-белым радиальным градиентом (рис. 8.41). Когда таким образом все болты будут покрашены, темно серым цветом отчертите вырез в шляпке (рис. 8.42).

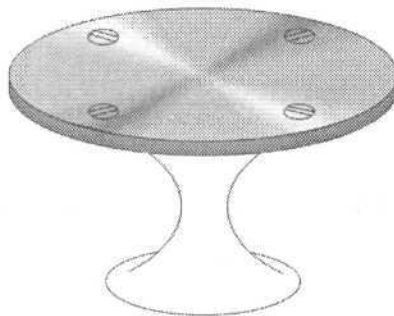


Рис. 8.40. Поменяв яркость выделения, мы получим металлический блеск крышки



Рис. 8.41. Выделите болты и залейте их радиальным градиентом

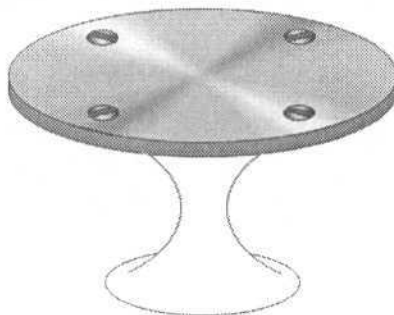


Рис. 8.42. Вырезы болтов можно просто закрасить темно-серым цветом

5. Теперь займемся ножкой. Создайте новый слой и кистью с 50 %-ной прозрачностью покрасьте ножку в светло-голубой цвет.

ВНИМАНИЕ

Не отпускайте кнопку мыши до тех пор, пока вся ножка не будет покрашена, иначе отдельные линии кисти могут перекрыть друг друга, нарушив тем самым эффект прозрачности.

Затем уменьшите непрозрачность кисти до 20 % и, выбрав более темный цвет, аккуратно пройдитесь ею по краям ножки, чтобы обозначить объем (рис. 8.43). И поскольку одно из основных свойств стекла — это способность к отражению

света, создайте на ножке блик. Для этого выберите белый основной цвет и все той же мягкой кистью многократно «пройдитесь» по дуге ножки, постепенно уменьшая размер кисти. С каждым следующим разом блик будет становиться все ярче, а непрозрачность на этом участке будет теряться. Когда закончите, снова ластиком сотрите лишние области, выходящие за границы изображения (рис. 8.44).

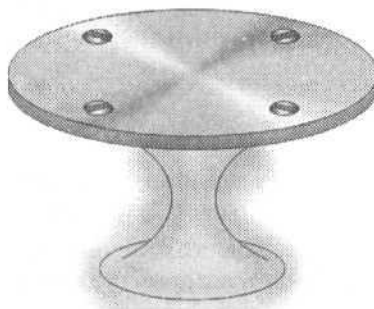


Рис. 8.43. Вспоминается недавно нарисованный крокодилчик...



Рис. 8.44. Создадим яркий световой блик посередине ножки

Для того чтобы подчеркнуть прозрачность ножки, можете создать еще один слой, расположив его под остальными, в котором коричневой мягкой кистью набросайте очертания пола (рис. 8.45). Сведите слои, ведь рисунок готов. Не правда ли, мы неплохо справились?

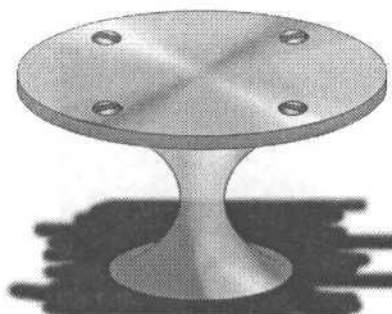


Рис. 8.45. Чтобы подчеркнуть прозрачность ножки, добавим линию пола

Имитация стихий

Проще всего такие структуры, как огонь, вода и песок, создать в Photoshop с помощью подключаемого набора фильтров Eye Candy, который позволяет сделать это буквально двумя-тремя щелчками мыши. Но что делать, если этот пакет у вас отсутствует? Настоящего художника не должны ставить в тупик такие мелочи, и поэтому сейчас мы поговорим об имитации стихий и природных явлений встроенными средствами Photoshop.

Вода

Вода и ее твердое состояние, то есть лед, имеют свои определенные отличительные свойства, которые легко можно реализовать в графическом редакторе:

- Для имитации искажений поверхности отлично подходят все фильтры встроенного набора Distort (Искажение), которые создают рябь, волны, круги на воде и т. д. (рис. 8.46).

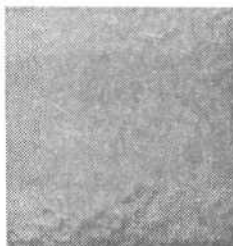


Рис. 8.46. Водная рябь

- Вода и лед не могут быть совершенно прозрачными. Они всегда имеют посторонние оттенки — голубой, белесо-молочный; приобретают цвета отраженных в них предметов. Поэтому не бойтесь добавлять цвета при рисовании.
- Если вы изображаете предмет, находящийся в воде или «вмерзший» в лед, тогда полупрозрачность воды можно обозначить, с помощью двух ее слоев, поместив один за объектом, а второй — перед ним. При этом непрозрачность находящегося выше слоя следует установить равной 25–30 %, используя соответствующий ползунок в палитре Layers (Слои) (рис. 8.47).

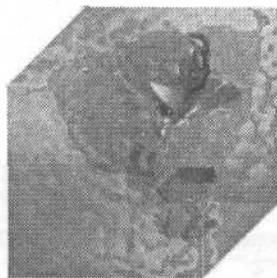


Рис. 8.47. При рисовании следует помнить, что вода и лед полупрозрачны

- Вода и лед обладают высокой отражающей и преломляющей способностью. Вода отражает погруженный в нее предмет зеркально — это можно симитировать, создав копию объекта и применив к нему отражение с помощью команд меню **Edit ▶ Transform** (Редактирование ▶ Трансформирование). Эффект преломления выражается в том, что погруженная часть объекта несколько изменяет размер и слегка сдвигается параллельно своей оси (рис. 8.48). Для этого необходимо выделить необходимую область с помощью инструмента **Lasso** (Лассо) и применить к ней команду **Edit ▶ Free Transform** (Редактирование ▶ Свободное трансформирование). Щелкните два раза внутри выделенной области, чтобы принять трансформацию.

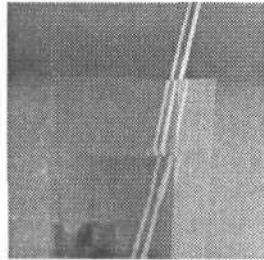


Рис. 8.48. Как действует эффект преломления видно на примере соломинки, погруженной в коктейль

Снег и дождь

Если вы создаете зимний пейзаж, а действие картины происходит не на Ямайке, то без снега явно не обойтись.

В принципе, реализовать падающий снег средствами Photoshop совсем не сложно, однако немного повозиться нам все же придется:

1. Для начала давайте откроем изображение, которое будем обрабатывать (рис. 8.49). Что ж, выглядит неплохо. Остается только поздравить эту фотографию — скоро она будет выглядеть еще лучше.

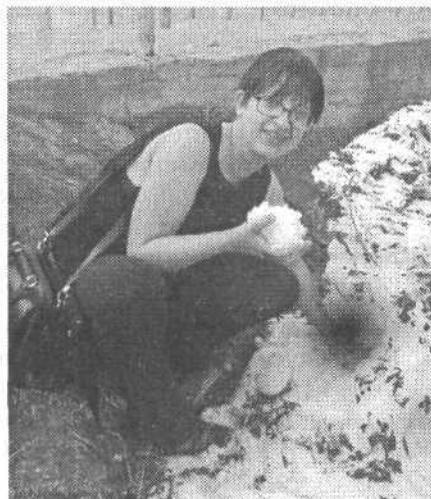


Рис. 8.49. Чего-то здесь не хватает... Падающего снега!

2. Создайте новый слой, в котором вам и придется *вручную* рисовать снежинки. Для начала возьмите мягкую кисть диаметром 3 пиксела и, однократно щелкая мышью, нарисуйте множество небольших белых точек. Слегка увеличьте размер кисти и повторите операцию. Делать это нужно до тех пор, пока размер кисти не станет слишком большим. Если вы все сделаете правильно, результат будет выглядеть примерно так (рис. 8.50).

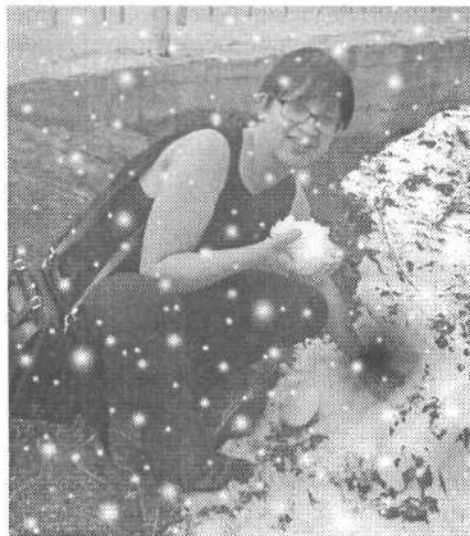


Рис. 8.50. Использование кистей разных размеров помогает создать эффект глубины

ПРИМЕЧАНИЕ

Некоторые советуют, дабы ускорить процесс, вместо рисования снежинок вручную воспользоваться фильтром Пуантилизм, но мы с вами уж точно этого делать не будем. Точки, полученные с помощью данного фильтра, имеют примерно равный размер, а следовательно, падающий снег выглядит плоским и ненатуральным. Одним словом, оставим механизацию процесса не художникам, а лентяям.

3. Остановившись на этом этапе, вы получите медленно падающие снежные хлопья. А что делать в случае, если нам необходим стремительно летящий на землю снег? Создадим копию рабочего слоя, перетащив его на кнопку **Create a new layer** (Создать новый слой) в соответствующей палитре, и применим к нему фильтр **Blur ► Motion Blur** (Размытие ► Размытие в движении) с радиусом смазывания 20–25 пикселей (рис. 8.51).

Как видите, проще некуда! Да, кстати, дождь вместо снега можно получить, если нарисовать чуть больше белых точек и перед размытием повысить их резкость с помощью фильтра **Sharpen ► Smart Sharpen** (Резкость ► Умная резкость). Следует в диалоговом окне фильтра установить значение поля **Amount** (Эффект) равным 15 %, а значение поля **Radius** (Радиус) — 4–5 пикселям и нажать **OK** для применения фильтра (рис. 8.52).



Рис. 8.51. Летящий снег можно получить, применив смазывание движения



Рис. 8.52. Повысив резкость снежинок, получим... дождь

Земля

Земля и песок в Photoshop вообще создаются на «ура» — в четыре действия. Для этого:

1. Закрасьте объект оттенками коричневого с помощью инструмента Gradient (Градиент) или простой кисти (рис. 8.53).

ПРИМЕЧАНИЕ

С помощью описанного далее способа можно создать и заснеженную поверхность. Только, разумеется, цвета при этом будут использоваться другие — белый и оттенки голубого.

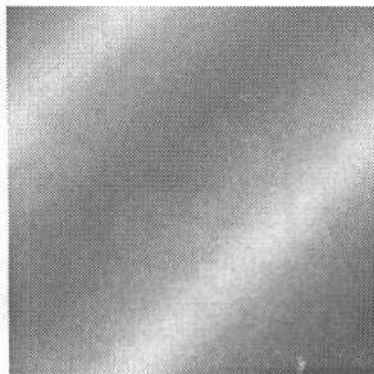


Рис. 8.53. Создайте неоднородный фон коричневого цвета

2. Примените к поверхности земли (если она занимает лишь часть изображения, то обозначьте ее границы с помощью инструментов выделения) фильтр Noise ► Add Noise (Шум ► Добавить шум), выбрав для него режим распределения Gaussian (По Гауссу) и отметив флажком поле Monochromatic (Монохромный) (рис. 8.54).

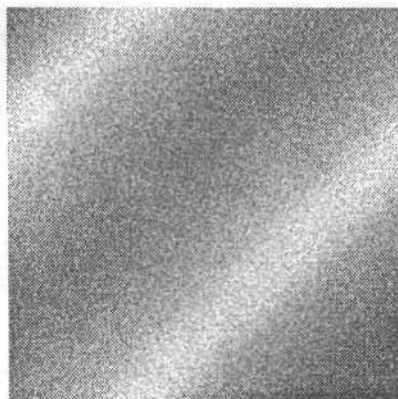


Рис. 8.54. Не забудьте, шум должен быть монохромным

ПРИМЕЧАНИЕ

Кстати — хоть это и не совсем в тему — на данном этапе вы легко можете создать древесную текстуру, используя для этого фильтр Blur ► Motion Blur (Размытие ► Размытие в движении) со смещением (Distance) 40–50 пикселей (рис. 8.55).

3. Придайте поверхности рельеф, используя фильтр Texture ► Texturizer (Текстура ► Текстуризатор). В открывшемся окне диалога выберите текстуру Sandstone (Известняк) с максимальным масштабом и нажмите ОК, чтобы принять изменения (рис. 8.56).
4. В заключение можете слегка смазать изображение, применив к нему фильтр Blur ► Gaussian Blur (Размытие ► Размытие по Гауссу) с радиусом 1–1,5 пиксела. Нажмите ОК, и земля готова (рис. 8.57).

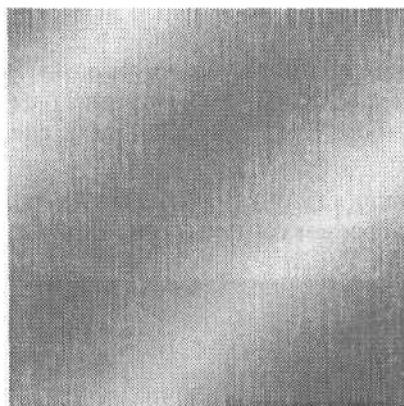


Рис. 8.55. Применив смазывание с небольшим радиусом, мы получим древесную текстуру

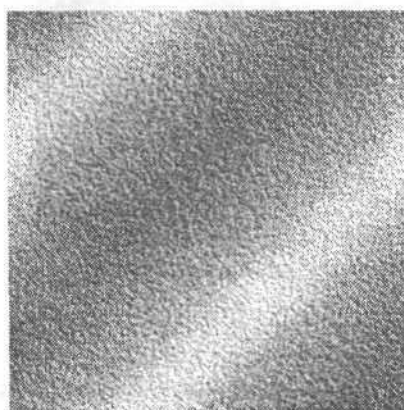


Рис. 8.56. С помощью Текстуризатора придадим картинке объем

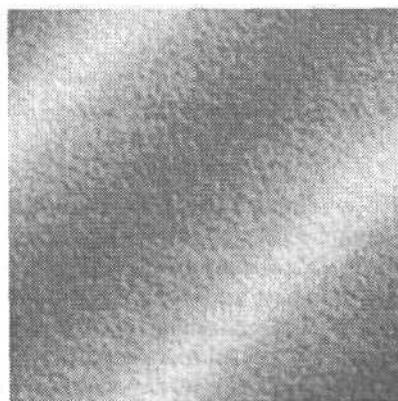


Рис. 8.57. В заключение слегка смажьте изображение

Огонь

И наконец, говоря о стихиях, нельзя не упомянуть огонь. Рисование огня — одна из самых сложных задач для компьютерного художника (если, конечно, у вас не установлены фильтр Fire из набора Eye Gandy или другие специальные фильтры). Но попытаться все-таки стоит:

1. Итак, открыв, как обычно, картинку, создадим в ней новый слой, в котором тонкой красной кистью набросаем контуры огня — примерно вот так (рис. 8.58).

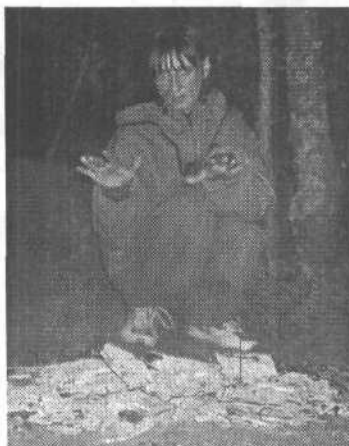


Рис. 8.58. На этой фотографии есть костер, но нет огня. Сейчас мы это исправим

2. Теперь нужно определиться, какие цвета вы будете использовать для своего пламени, а это зависит от типа источника огня. Например, огонь, получаемый при зажигании спички, теплый, желто-оранжевый; в пламени зажигалки помимо тех же цветов есть и легкий голубоватый оттенок; яркое пламя газовой плиты вообще большей частью сине-голубое. Для своего костра я использовала оранжевый цвет с небольшим добавлением красного — по внешнему и желтого — по внутреннему контуру (рис. 8.59).

СОВЕТ

Раскрашивать пламя лучше всего мягкой кистью. Вообще, четкие контуры у огня — это по меньшей мере странно...

3. Теперь инструментом Finger (Палец) аккуратно размажьте границы цветов и верхнюю границу огня. Проводите кистью снизу вверх, делая слегка волнообразные движения, чтобы получить языки пламени (рис. 8.60). Когда закончите, выберите мягкий Ластик (Eraser) с параметром Opacity (Непрозрачность) 20 % и выборочно сотрите некоторые области пламени до полупрозрачного состояния. Поскольку у основания огонь, как правило, прозрачный, середину костра сотрите почти полностью (рис. 8.61). Не бойтесь переборщить с ластиком — неудачное действие вы всегда можете отменить с помощью команды Edit ▶ Step Backward (Редактирование ▶ Шаг назад).

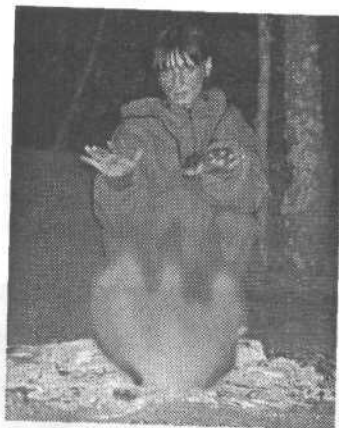


Рис. 8.59. Главное — не забудьте, что пламя имеет множество цветов и оттенков



Рис. 8.60. Инструментом Палец создайте языки пламени

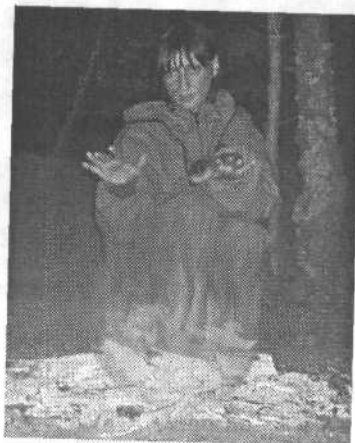


Рис. 8.61. Сделаем огонь полупрозрачным, а в некоторых участках сотрем совсем

4. Вы, наверное, не раз замечали, что над костром воздух как будто колыхнется. Создать в Photoshop легкое марево можно следующим образом. Создайте копию фонового слоя и примените к ней фильтр **Distort** ▶ **Ripple** (Искажение ▶ Рябь), введя в диалоговом окне фильтра значение поля **Amount** (Степень) 100–150 % и выбрав **Medium** (Средний) размер ряби (рис. 8.62). Теперь, нажав на третью справа кнопку **Add layer mask** (Добавить маску слоя) в палитре **Layers** (Слой) и тем самым применив к слою маску, очень крупной мягкой кистью черного цвета сотрите большую часть изображения слоя, оставив рябь только вокруг пламени (рис. 8.63).



Рис. 8.62. Нагретый воздух слегка «рябит»



Рис. 8.63. Оставим рябь только над костром и слегка вокруг него

5. И наконец, в качестве последнего штриха создайте вокруг огня теплое свечение. Для этого нам прекрасно послужит фильтр **Render** ▶ **Lighting Effects** (Рендеринг ▶

Эффекты освещения). Выполните сведение слоев и примените названный фильтр. Перед вами откроется следующее диалоговое окно (рис. 8.64):

- в разворачивающемся списке **Light Type** (Тип освещения) выберите пункт **Omnipoint** (Лампочка), чтобы создать источник света круглой формы. Щелкнув левой кнопкой мыши по центру костра в окне предварительного просмотра, установите источник освещения на нужное место;

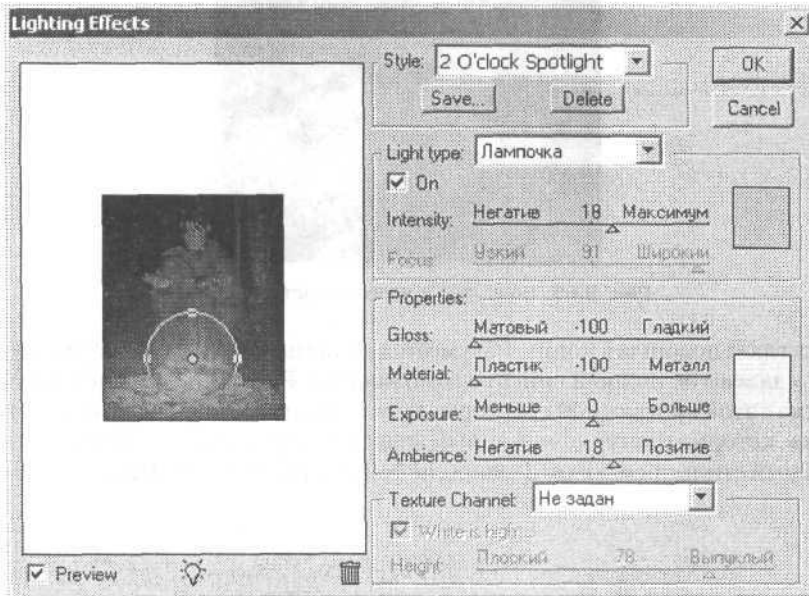


Рис. 8.64. С помощью этого окна можно задать эффекты освещения

- установите значения полей **Intensity** (Интенсивность) и **Ambience** (Окружение) равными 15–20. При меньших значениях костер будет слишком тусклым, при больших — чересчур ярким. Ползунки **Gloss** (Блеск) и **Material** (Материал) передвиньте до упора влево, придав им таким образом значение –100, а **Exposure** (Экспозицию) задайте равной 0;
- что касается цвета освещения, здесь опять все зависит от типа источника огня. Для своего костра я выбрала светлый красновато-оранжевый цвет. Ваш выбор может существенно от него отличаться.

СОВЕТ

Воспользуйтесь окном предварительного просмотра для того, чтобы поэкспериментировать с цветом. Потратьте на это немного времени — иногда даже незначительное изменение оттенка радикально меняет результат.

6. Нажмите **OK**, чтобы применить эффект освещения к картинке (рис. 8.65). Что ж, поздравляю — вы замечательно справились и с этим заданием, одним из самых сложных.



Рис. 8.65. Ночь, лес и неяркий свет от костра...

Вот и эта глава подошла к концу. Разумеется, приемы, которым мы научились, читая ее, — это далеко не полный список возможностей Photoshop. И готова поспорить: поработав с этой программой некоторое время, вы откроете множество собственных «фишек», которые станут «фирменным знаком», определяющим ваш собственный, уникальный стиль рисования. Главное, не бойтесь проявить фантазию и действуйте.

Глава 9

Практическое использование Photoshop

Просто нарисовать красивую картинку — это уже неплохо: на нее можно любоваться, ею можно хвастать перед знакомыми, а в распечатанном виде еще и заклеивать дырки на обоях. Однако самое время задать себе вопрос: чего бы еще такого замечательного сделать со свежеизученным Photoshop. Если задуматься, то проще перечислить то, чего с его помощью выполнить ну никак не удастся, а именно: приготовить бутерброды с колбасой, посадить дерево, построить дом, вырастить сына и установить мир во всем мире. Хотя... Художественно-эстетическое воспитание детям никогда не помешает, а мир, если верить классике, спасет именно красота, являющаяся, в том числе, результатом применения Photoshop.

А если серьезно, вот вам готовые авторские рецепты того, как можно применить графический редактор на практике. Пользуйтесь на здоровье!

Пазлы

Для изготовления пазлов нам потребуются лист толстого картона, клей и новенький острый нож для бумаги.

1. Откройте изображение, из которого вы будете создавать пазл, с помощью команды **File ▶ Open** (Файл ▶ Открыть) (рис. 9.1).

ПРИМЕЧАНИЕ

При выборе рисунка для редактирования придерживайтесь следующего правила: чем младше собиратель пазла, тем проще должно быть исходное изображение. Для ребенка отлично подойдет скриншот из любимого мультфильма — с яркими сочными цветами и четкими контурами (рис. 9.2). Для взрослого — фотореалистичное изображение с размытыми цветовыми переходами и большим количеством мелких деталей (рис. 9.3).

2. Проще всего заготовку для пазла сделать с использованием набора фильтров **Xenofex**, подробно рассмотренного нами в главе 7. Для этого выполните команду **Filter ▶ Xenofex ▶ Puzzle** (Фильтр ▶ Xenofex ▶ Пазл) (рис. 9.4):

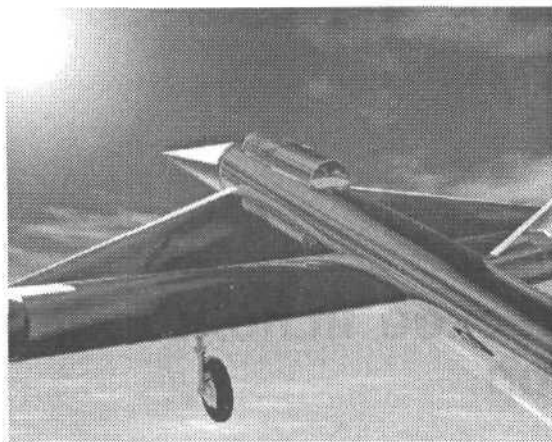


Рис. 9.1. Из этого самолета мы и сделаем пазл



Рис. 9.2. Такой картинке будет рад ребенок

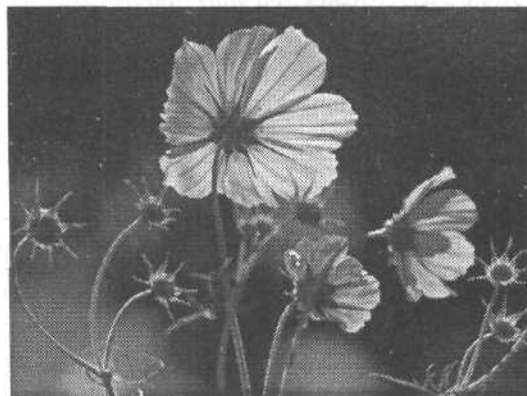


Рис. 9.3. А эта, посложнее, больше подходит для взрослого

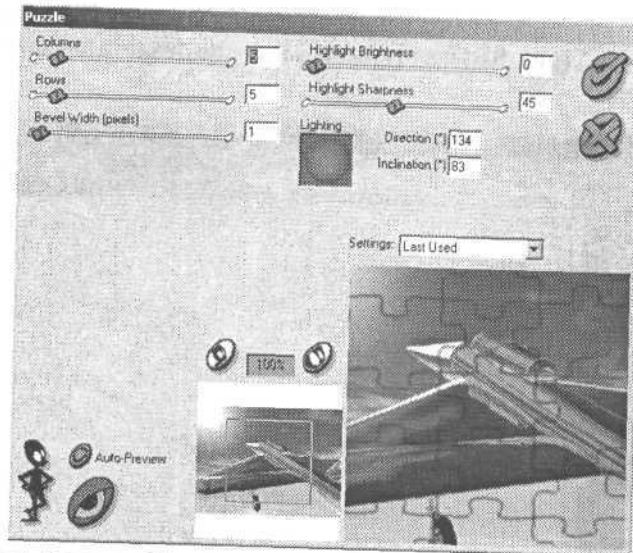


Рис. 9.4. Ползунки Columns и Row задают количество мозаичных кусочков

- ползунки Columns (Столбцы) и Rows (Строки) показывают, из какого количества кусочков по вертикали и горизонтали соответственно будет состоять готовый пазл;
- параметр Bevel Width (Толщина промежутка) управляет толщиной линии, разделяющей между собой отдельные части мозаики. Сдвиньте ползунок до упора влево, установив ее равной 1 пикселу;
- Highlight Brightness (Яркость разделителя) лучше вообще выставить равной 0, при этом линия раздела станет максимально незаметной.

Остальные параметры для нас в данном случае абсолютно не важны. Теперь можете щелкнуть мышью по галочке в верхнем правом углу диалогового окна, заменяющую в Xenofex кнопку ОК (рис. 9.5).

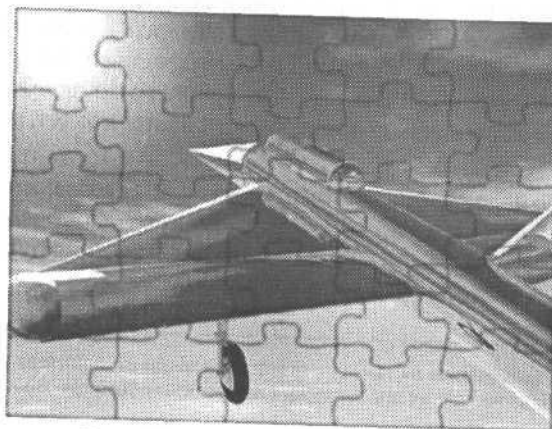


Рис. 9.5. Заготовка для пазла готова!

3. Сохраните полученное изображение, выполнив команду **File ▶ Save As** (**Файл ▶ Сохранить как...**) (рис. 9.6) и в открывшемся окне диалога введя новое уникальное имя файла.

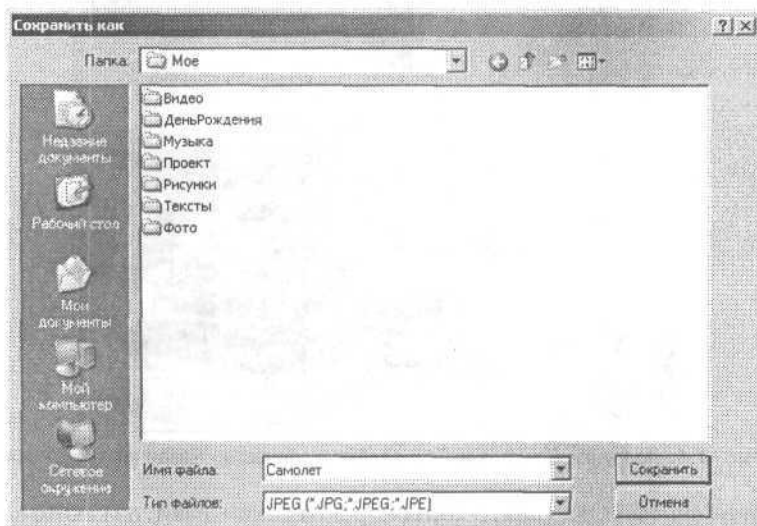


Рис. 9.6. Сохраняя файл, присваивайте ему характерное имя

ВНИМАНИЕ

Выполнив печально известную команду **File ▶ Save** (**Файл ▶ Сохранить**), вы рискуете затереть исходное изображение, поэтому будьте очень внимательны!

4. Распечатать картинку можно прямо из графического редактора с помощью команды **File ▶ Print** (**Файл ▶ Печать**). Если задано разрешение изображения 72 пиксела/дюйм (28,346 пиксела/см), то размер печатного оттиска будет равен реальному размеру, отображаемому на мониторе.
5. Теперь, пока краска подсыхает, самое время заняться картоном. Положите его на ровную поверхность белой стороной вниз и нанесите на него очень тонким равномерным слоем любой клей, предназначенный для склеивания бумажных поверхностей. Личный опыт подсказывает, что лучше всего использовать не жидкий клей, а клеящий карандаш — от него бумага не промокает, а следовательно, не коробится.
6. Очень аккуратно положите на картон распечатанное изображение картинкой вверх и разгладьте его от центра к краям с тем, чтобы не осталось непроклеенных участков и воздушных пузырьков. Лучше всего делать это не руками, а специально приготовленной чистой сухой тряпочкой.

ВНИМАНИЕ

Изображение, выведенное на печать с помощью струйного принтера (а скорее всего, именно его вы и использовали), очень легко смазывается, поэтому не давите на бумагу слишком сильно.

Когда картинка приклеится к картону ровно, без морщинок и складочек, придавите полученный «бутерброд» импровизированным прессом, например стопкой книг, и можете смело идти пить чай с конфетами — у вас есть от пятнадцати минут до двух часов до окончательного высыхания клея.

7. Теперь, когда вы достанете почти готовый пазл из-под пресса, вам понадобится канцелярский нож — очень острый, так как тупой будет только рвать бумагу, а не резать ее. Наклонив его под углом 45° к картону, вырежьте изображение и разрежьте его на отдельные мозаичные кусочки по контуру. Вуаля! Перемешайте их и поздравьте себя — пазл готов.

Схема для вышивки

Если вы или кто-то из ваших знакомых занимается вышиванием крестиком, можно порадовать его оригинальной схемой для вышивки, причем сделать это не составит большого труда:

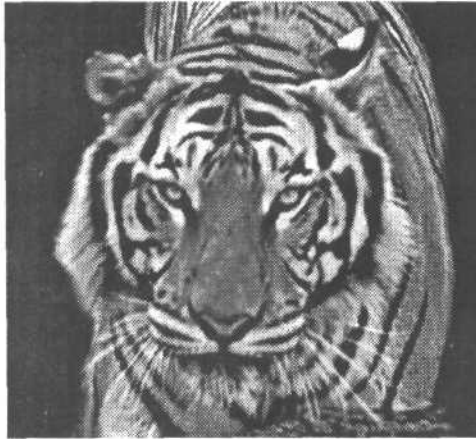


Рис. 9.7. Почему-то тигр — одна из основных тем для вышивания. После букетов...

1. Откройте выбранное изображение, выполнив команду **File ▶ Open** (Файл ▶ Открыть) (рис. 9.7). Если вы хотите, чтобы рисунок для вышивки имел прямоугольную форму, просто переходите к следующему пункту. Если же вам больше нравятся фигурные границы, увеличьте масштаб просмотра изображения с помощью палитры **Navigator** (Навигатор) и, выбрав белый цвет фона, аккуратно ластиком очистите лишние области (рис. 9.8).
2. Теперь следует создать сетку, которая обозначит границы ячеек схемы:
 - С помощью команды **File ▶ New** (Файл ▶ Новый) создайте новый файл клетки, **Ширина (Width)** и **Высота (Height)** которого равны в нашем примере 9 пикселям — это клетка среднего размера.

ПРИМЕЧАНИЕ

Естественно, чем больше будет размер клетки, тем сложнее получится схема, и наоборот.

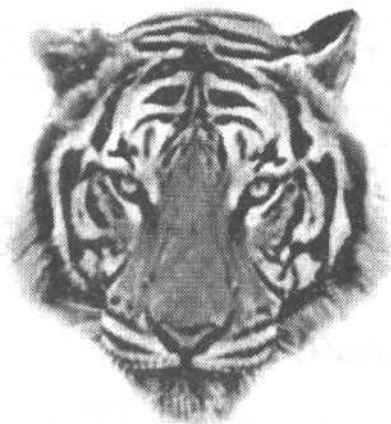


Рис. 9.8. Очистить фон можно с помощью Ластика

- Увеличьте масштаб просмотра изображения и инструментом Line (Линия) шириной 1 пиксел обозначьте его левую и нижнюю границы (рис. 9.9).



Рис. 9.9. С помощью этой заготовки мы сможем создать клетчатую заливку

- Используя команду Select ► All (Выделение ► Все), выделите ячейку сетки (рис. 9.10).



Рис. 9.10. Для этого выделите изображение...

- Преобразуйте выделенную область в образец для заливки. Для этого выполните команду Edit ► Define Pattern (Редактирование ► Определить узор). В открывшемся окне диалога (рис. 9.11) введите имя создаваемого образца и нажмите на кнопку OK.



Рис. 9.11. ...и определите его как образец

3. Вот и все. Этот файл нам больше не понадобится, поэтому можете закрыть его, не сохраняя, и перейти обратно к обрабатываемой картинке. Теперь нам нужно залить ее созданным только что узором. Для этого, щелкнув на второй справа кнопке

в нижней части палитры Layers (Слои), создайте новый слой и примените к нему команду Edit ► Fill (Редактирование ► Выполнить заливку). Откроется диалоговое окно Заливка (рис. 9.12):

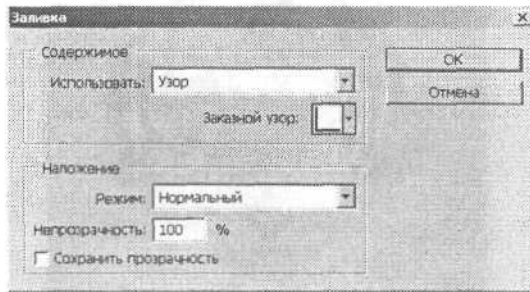


Рис. 9.12. Диалоговое окно команды Заливка...

- в выпадающем меню Use (Использовать) выберите пункт Pattern (Узор);
- щелкнув по стрелочке справа от пункта Custom Pattern (Заказной узор), выберите созданный образец и нажмите OK (рис. 9.13);

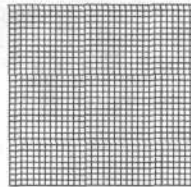


Рис. 9.13. ...и то, что получилось после ее применения

- в палитре Layers (Слои) выберите вновь созданный слой и смените режим его наложения на Darken (Замену темным) (рис. 9.14).
4. Как видно из рис. 9.14, некоторые квадратики сетки окрашены в два и более цвета, что порождает сомнения, каким цветом их вышивать. Устраняется это досадное недоразумение применением к фоновому слою фильтра Pixelate ► Mosaic (Оформление ► Мозаика). Значение поля Cell Size (Размер ячейки) установите равным длине стороны ячейки сетки — в нашем случае это 9 пикселей. Нажав на кнопку OK, вы увидите, что теперь каждая ячейка закрашена только одним цветом (рис. 9.15).
 5. Вот мы и добрались до завершающего этапа изготовления схемы для вышивки. Теперь, пожалуй, стоит определиться, сколько цветов мулине вы хотите использовать. Учтите, чем больше оттенков, тем сложнее выйдет схема. Лично мне кажется, что для среднего уровня сложности пятнадцати оттенков вполне достаточно. Выполните команду Image ► Mode ► Indexed Color (Изображение ► Режим ► Индексированные цвета), ответив положительно на вопрос «Flatten layers?» («Выполнить сведение?»). В поле Colors (Цвета) выберите их количество — 13 (черный и белый цвета будут добавлены автоматически) и нажмите OK. Схема готова — можете сохранить ее или распечатать прямо из редактора (рис. 9.16).

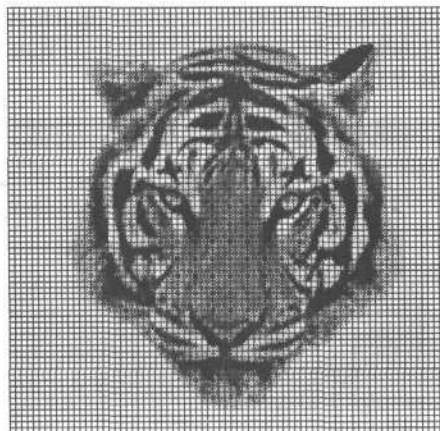


Рис. 9.14. Выбрав режим наложения слоя Замена темным, мы сделаем белые клеточки полупрозрачными

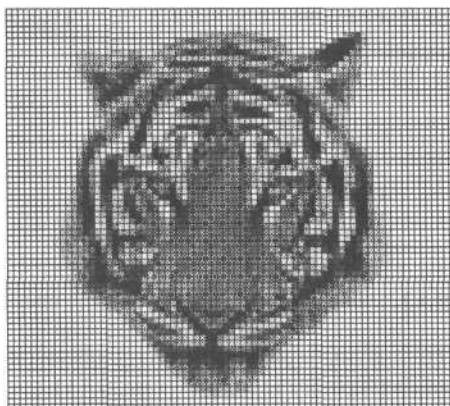


Рис. 9.15. После применения фильтра Мозаика каждой клетке соответствует свой цвет

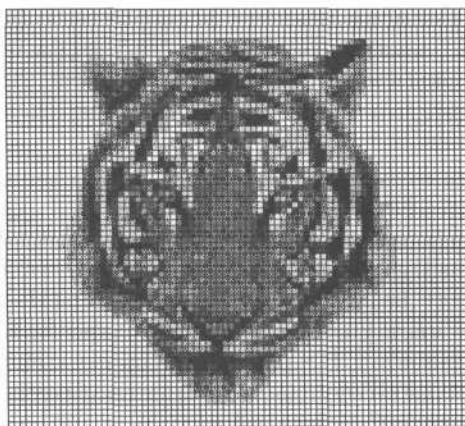


Рис. 9.16. Отрегулировав количество цветов, получаем готовую схему для вышивки крестиком

Раскраска

Ваш ребенок, младший братишка или сестренка будут вам очень благодарны за раскраску с героями из их любимых мультфильмов (рис. 9.17). Сделать ее можно с помощью фильтра Scetch ► Photocopy (Эскиз ► Ксерокопия) с низкой Детализацией (Detail) (рис. 9.18). Можете распечатать результат, а можете создать еще один слой поверх фонового, выбрав для него режим наложения Color (Цветность), и разрешить ребенку пораскрашивать картинку прямо на компьютере с помощью Кисти (Brush) и Ластика (Eraser). Радости его не будет границ!

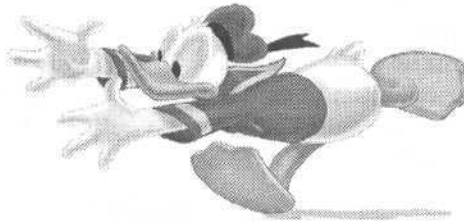


Рис. 9.17. Дональд — один из известнейших мультяшных героев

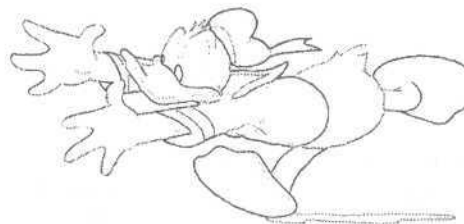


Рис. 9.18. Ребенок будет рад получить такую раскраску

СОВЕТ

Главное, не отходите от компьютера далеко, чтобы помочь юному художнику в случае затруднений, а заодно не дать ему стереть половину ваших любимых файлов. Всякое, знаете, бывает...

Картинка для сотового телефона

Наверняка у вас есть сотовый телефон. И скорее всего, ассортимент стандартных, встроенных в него изображений вас нисколько не удовлетворяет. Что ж, в таком случае есть два варианта: первый — можно закачать понравившуюся картинку с одного из существующих war-сайтов и, разумеется, заплатить за это. Второй вариант — создать свое собственное изображение и закачать его на сотовый. Разумеется, как люди творческие, мы выберем именно его. Итак, за дело:

1. В инструкции к вашему телефону должно быть указано, какое разрешение поддерживает его экран. Именно эти цифры и нужно ввести в поля Width (Ширина) и Height (Высота) диалогового окна при создании нового изображения. Например,

размер изображения для телефона Motorola C-350 следует установить равным 96×64 пикселей.

Определитесь, с какой целью вы создаете изображение. Если хотите установить его на экран в качестве фонового изображения, заставки или отправлять друзьям посредством MMS (службы мультимедийных сообщений), выберите в раскрывающемся списке Color Mode (Цветовой режим) значение RGB. Если же вы делаете картинку, которую будете вставлять в обычные SMS-сообщения, выберите цветовой режим Bitmap (Битовый формат). В дальнейшем я объясню, зачем это делается.

2. Следующий шаг будет также зависеть от цели создания изображения:

- Если в предыдущем случае был выбран цветовой режим RGB, можете рисовать что угодно. Вы можете вставить в картинку свою фотографию, предварительно уменьшив ее размер с помощью команды Image ► Image Size (Изображение ► Размер изображения), можете применять любые фильтры, эффекты слоев и т. д. (рис. 9.19).



Рис. 9.19. Такое изображение вы сможете установить в качестве фона

- При создании изображения в битовом формате помните, что вы можете оперировать двумя цветами — черным и белым, причем на крайне ограниченном пространстве, а следовательно, создание сложной изысканной графики вам недоступно (рис. 9.20). В этом случае удобнее всего рисовать инструментом Pencil (Карандаш), увеличив масштаб просмотра изображения до 300–500 %.



Рис. 9.20. А это — отправлять друзьям по SMS

СОВЕТ

Не только цвета, но и оттенки серого, в прямом понимании этого слова, при использовании режима Bitmap становятся недоступными. Однако компьютер можно слегка «обмануть». Увеличив масштаб просмотра изображения и расставив карандашом черные точки в шахматном порядке, можно создать серый цвет 50 % яркости (рис. 9.21). Расставляя точки чаще или реже, удастся оперировать тенями и полутенями изображения.

3. Закончили редактирование? Если вы создавали в изображении несколько слоев, сведите их с помощью команды Layer ► Flatten Image (Слой ► Выполнить сведение), потому что настало время сохранить полученный файл:

- Полноцветную картинку вы можете сохранить в любом формате, поддерживаемом вашим телефоном. Я чаще всего использую форматы JPG и GIF, так как они занимают очень мало места в памяти сотового. Качество при этом, разумеется, теряется, но это почти не важно — цветопередача большинства сотовых не слишком высока, а следовательно, потери в любом случае неизбежны.

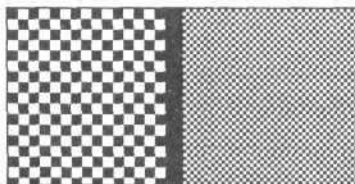


Рис. 9.21. Расставив точки размером 1 пиксел при увеличенном масштабе просмотра (слева), получаем серый цвет (справа)

СОВЕТ

Если память телефона у вас и так перегружена, попробуйте воспользоваться командой **File ▶ Save for Web** (Файл ▶ Сохранить для Веб), позволяющей сжать размер даже довольно сложного цветного изображения буквально до 5–10 Кбайт.

- Черно-белые EMS-картинки сохраняются только в формате WBMP, так как только такие изображения можно вставлять в обычные эсэмэски. Сделать это можно с помощью команды **File ▶ Save As** (Файл ▶ Сохранить как), выбрав WBMP в поле **Format** (Тип файлов).

Вот, собственно, и все. Сохраненную картинку вы можете закачать на свой телефон, воспользовавшись программным обеспечением, предназначенным для вашей модели мобильного телефона.

СОВЕТ

Еще один, весьма удобный, при наличии доступа в Интернет, вариант — создать свой war-сайт, зарегистрировавшись на сайте www.avtoinformator.ru. Что приятно, регистрация абсолютно бесплатна и занимает буквально одну-две минуты, после чего вы получаете свою war-страничку, на которую можете закладывать любые графические и музыкальные файлы. Слегка огорчает то, что под это дело выделяется всего 40 Кбайт — по двадцать на музыку и картинки. С другой стороны, при отсутствии альтернативы... Вполне!

Этикетка для компакт-диска

Если у вас есть CD-R- или CD-RW-привод, наверняка вы захотите сделать свои фирменные этикетки для записываемых дисков. Что ж, и в этом поможет программа Photoshop:

1. Для начала, как обычно, создайте новый файл. Размер простого вкладыша для CD составляет 12 × 12 см — учтите это. Однако разворачивающийся буклетик гораздо симпатичнее, поэтому мы создадим файл размером 24 × 12 см и инструментом **Line** (Линия) в новом слое проведем ровно посередине него вертикальную черную полосу, которая будет обозначать линию сгиба (рис. 9.22).

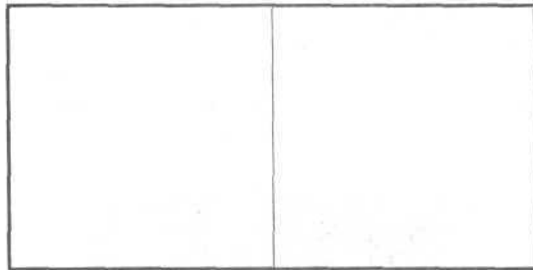


Рис. 9.22. Заготовка для вкладыша

СОВЕТ

Для того чтобы определить центр изображения, можно воспользоваться инструментом Measure (Линейка) либо выполнить команду View ▶ Rulers (Просмотр ▶ Линейки) из главного меню Photoshop.

2. Теперь снова вернитесь в первый слой, чтобы создать фоновую заливку буклета. Для этого отлично подойдут инструменты Gradient (Градиент) и Paint Bucket (Заливка), а также любые фильтры Photoshop и набор операций Textures, который можно выбрать, щелкнув на стрелочке, расположенной в правом верхнем углу палитры Actions (Операции).

ПРИМЕЧАНИЕ

Не забудьте — фон не должен быть слишком темным, чтобы напечатанный поверх него текст легко читался.

Давайте попробуем сделать фон на примере:

- Зальем слой градиентом понравившихся цветов — в нашем случае, хоть на картинке этого и не видно, была выбрана синне-голубая заливка (рис. 9.23). С помощью кнопок на палитре настроек инструмента вы можете выбрать, каким будет градиент — Линейным (Linear), Радиальным (Radial), Конусовидным (Angle), Зеркальным (Reflected) или Ромбовидным (Diamond).

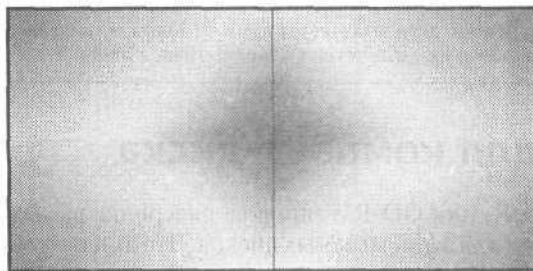


Рис. 9.23. Создайте фон для буклета с помощью Заливки или Градиента

- С помощью фильтра Texture ▶ Mosaic Tiles (Текстура ▶ Мозаичные фрагменты) добавим фону некоторый объем. В открывшемся окне диалога установите Lighten Grout (Яркость зазоров) близкой к максимальной, чтобы они не слишком выделялись. Правда, получается неплохо (рис. 9.24)?

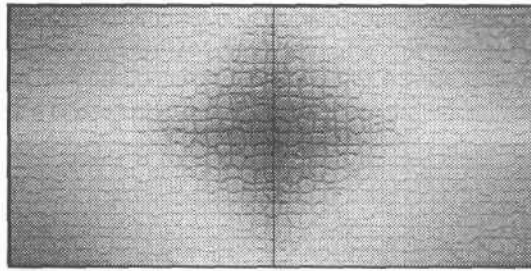


Рис. 9.24. Придать оригинальности фону можно, применив к нему различные фильтры

3. Теперь добавим живости наружной стороне буклета:

- Прежде всего надо определить область, с которой мы будем работать. Для этого воспользуйтесь инструментом Rectangular Marquee (Прямоугольная область) и выделите часть фона справа от вертикальной разделительной линии (рис. 9.25).

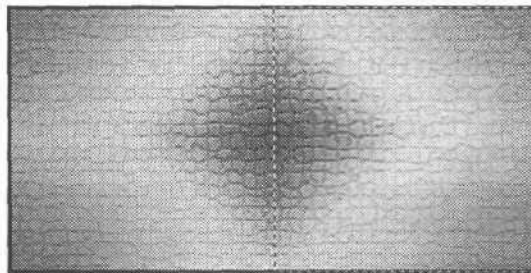


Рис. 9.25. Выделите необходимую область

- Давайте применим к выделению какой-нибудь интересный фильтр. Я выбрала один из своих любимых — Lightning (Молния) из подключаемого набора фильтров Xenofex (рис. 9.26).

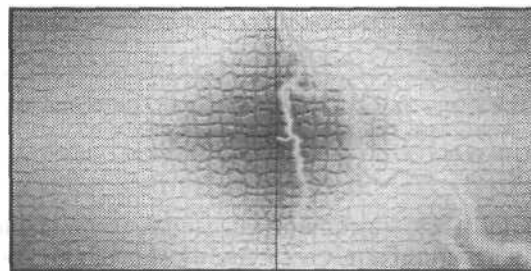


Рис. 9.26. Молния здесь смотрится весьма кстати

СОВЕТ

При выборе декоративного фильтра не забывайте, что он должен сочетаться с общей идеей изображения и его цветовой гаммой. Например, языки пламени на все том же голубом фоне будут смотреться чересчур аляповато.

Для пущей выразительности можете нарисовать что-нибудь на свободном участке изображения или вставить туда фотографию или картинку из другого файла. Не забудьте мягким Ластиком (Eraser) большого размера затереть границы, чтобы вставленная картинка плавно перетекала в фон (рис. 9.27).

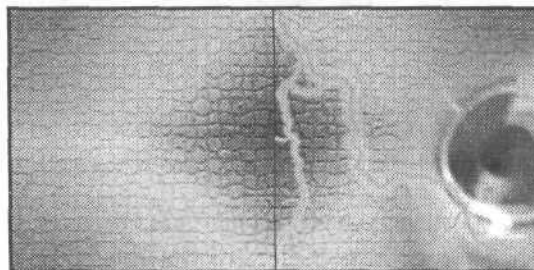


Рис. 9.27. Вставив сюда картинку, не забудьте смазать ее границы

4. Почти готово. Теперь самое время как-то назвать записанный диск. Используйте инструмент Text (Текст) и наберите на правой половине что-то вроде «Моя супер-пупер-мега-компаха» (рис. 9.28). Оперировать настройками текста, такими как его начертание, размер, цвет, направление, можно с помощью палитры настроек инструмента. Однако не забывайте о том, что шрифт должен быть достаточно крупным, контрастным фону и хорошо читаться на нем.



Рис. 9.28. Последним штрихом добавим текст

ПРИМЕЧАНИЕ

Чтобы применить к тексту эффекты слоев и фильтры, необходимо выполнить его отрисовку, что делается командой Layer ▶ Rasterize ▶ Type (Слой ▶ Растрировать ▶ Текст). После этого вы сможете применять любые фильтры и эффекты, но уже не сможете внести изменения в текст.

Вот, собственно говоря, и все — выполните сведение слоев, распечатайте вкладыш, сложите его пополам по линии сгиба и засуньте в коробочку. Внутри вкладыша вы можете написать (или впечатать) список того, что записано на диске.

ПРИМЕЧАНИЕ

Еще одна неплохая идея для любителей соригинальничать. После сведения слоев примените к изображению фильтр Crumple (Помятость) из набора Xenofex. В строке Settings (Настройки) открывшегося окна диалога выберите Rumpled Photo (Смятое фото). Теперь, распечатав файл и вырезав изображение ровно по его цветным границам, вы получите более чем оригинальный вкладыш (рис. 9.29).



Рис. 9.29. А вот мятый вкладыш — это действительно оригинально!

И важный совет напоследок — не забудьте подписать дату создания CD. Так будет гораздо проще и быстрее при необходимости найти нужный из двадцати имеющихся в наличии «Супер-пупер-мега...».

Коллаж

Настало самое время приступить к украшению своего жилища. Подозреваю, что к этому моменту у вас на стене уже висит пара-тройка собственноручно распечатанных портретов и картинок. А значит, настала пора создать что-нибудь супероригинальное, например коллаж, который по примеру известной песни мы назовем «Рас-светная».

Для этого вам потребуеться ненадолго оторваться от компьютера и прогуляться по улице. Побродите, подышите свежим воздухом, а заодно надергайте наиболее симпатичные вам травинки, колоски, цветочки.

ПРИМЕЧАНИЕ

Только не стоит это делать на клумбах, газонах и чужих огородах — люди, далекие от искусства, вас могут неправильно понять. В конце концов, отправьтесь за город — в лесу можно найти много интересных растений, которых не встретишь в городе.

Придя домой, положите все это добро сохнуть под пресс, а сами можете наконец снова загрузить Photoshop:

1. Создайте новое изображение альбомного формата A4: Width (Ширина) — 29,7 см, Height (Высота) — 21 см.
2. Выбрав инструмент Paint Bucket (Заливка), закрасьте рабочую поверхность серо-голубым цветом — это будет небо. Теперь крупной мягкой кистью проведите снизу коричневую полосу — это будет земля (рис. 9.30).
3. Небо выйдет слишком плоским и безжизненным. Попробуем это исправить. В палитре Layers (Слои) создайте новый слой, щелкнув на второй справа кнопке в нижней ее части. Выберите мягкую кисть размером 100 пикселей и, сдвигая ползунок Opacity (Непрозрачность) в палитре настроек инструмента, установите ее прозрачность равной примерно 20 %.

Помните, как выглядит рассветное небо? Смело рисуйте кистью оранжевые, желтые и красные всполохи. Когда закончите, примените к слою фильтр Blur ► Gaussian

Blur (Размытие ► Размытие по Гауссу) с радиусом 20–30 пикселей (рис. 9.31). Снова сделайте кисть непрозрачной и красным цветом нарисуйте диск восходящего солнца (рис. 9.32).

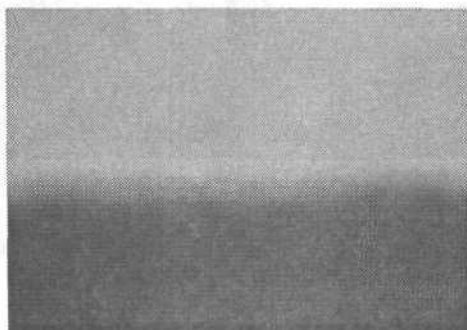


Рис. 9.30. Создадим фон:верху — небо, внизу — земля

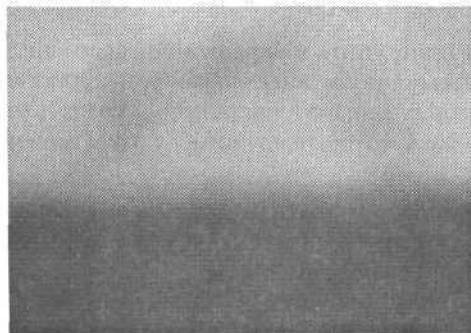


Рис. 9.31. Добавим яркие всполохи...

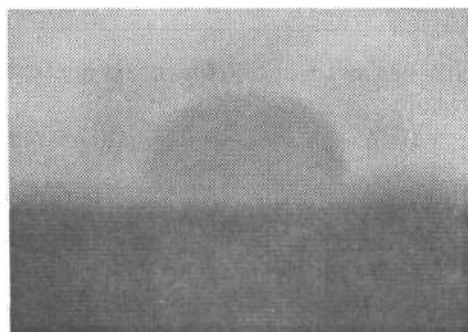


Рис. 9.32. ...и солнце, которое их отбрасывает

4. Теперь, когда небо и земля готовы, самое время приняться за рисование поля. Не пугайтесь — поскольку нам не нужна четкая, детальная прорисовка, это будет несложно. Создайте новый слой, в котором мягкой кистью диаметром 17 пикселей рисуйте по земле короткие вертикальные отрезки песочного цвета, которые

будут у нас символизировать колоски. Старайтесь, чтобы высота и углы наклона отдельных линий различались. Чтобы придать полю рельефность, периодически меняйте оттенок и яркость линий в палитре цветов (рис. 9.33). Закончив рисование, примените к слою уже знакомое по предыдущему действию Размытие по Гауссу с радиусом смазывания 6–7 пикселей (рис. 9.34).

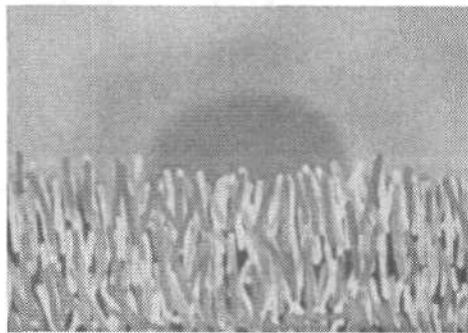


Рис. 9.33. Цветные вертикальные линии будут представлять собой поле

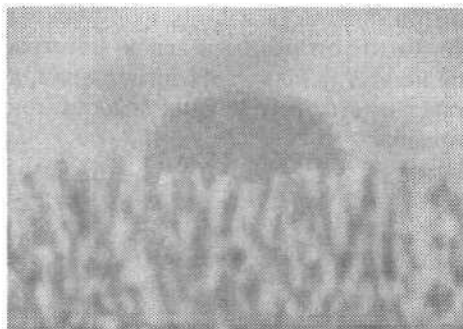


Рис. 9.34. Смажем рисунок, сделав его слегка «не в фокусе»

5. Наконец, добавим немного натурализма. Создайте еще один слой и светлосерым цветом прорисуйте на переднем плане пару колосков с листьями. Стебель колоса обозначается все той же наклонной линией, листья — двумя галочками с обеих сторон от нее. Мелкие мазки в верхней части отрезка будут символизировать зерна. Вот видите, как это просто! Более темными штрихами, выполненными тонкой кистью, добавьте колоскам объем и прорисуйте «метелку» в верхней его части. И опять размытие, на этот раз с совсем небольшим радиусом — 2,5 пикселя (рис. 9.35).

Вот и все — можете сводить слои и распечатывать изображение. Правда же, неплохо получилось? А теперь — самое главное! Достаньте из-под пресса все, что вы насобирали ранее, — цветы, траву и прочую растительность. Ножницами обрежьте стебельки до нужной вам длины и аккуратно наклейте всю эту прелесть на распечатанный шедевр. Для этого, кстати, великолепно подходит обычный клей БФ. Снова засуньте все под пресс для просушки, и через пару часов вы уже сможете с гордостью вешать на стену творение рук своих.



Рис. 9.35. Нарисуем пару крупных колосков на переднем плане

Обработка фотографии

Вам еще не надоели простенькие примеры? Думаю, уже порядком, а значит, пора переходить к чему-нибудь более сложному, например к обработке фотографий. Даже если компьютер был приобретен не так давно, все равно вы уже наверняка засветились на паре-тройке сайтов знакомств, в чатах, форумах, завели себе друзей в Интернете. И, скорее всего, хотите отправить им свою фотографию. Но, увы, даже самый красивый человек не всегда бывает фотогеничным, а единственное фото в цифровом формате может иметь уйму мелких недостатков (рис. 9.36). Вот их-то мы с вами сейчас и исправим:



Рис. 9.36. Просто фото — какое оно есть

ВНИМАНИЕ

Обрабатывая фотографию для сайтов знакомств или аватар (так называются маленькие картинки, которые выводятся в форумах возле вашего сообщения), важно не переборщить с эффектами, чтобы те не бросались в глаза. Запомните, вы не перерисовываете фото, а всего лишь исправляете его недостатки.



Рис. 9.37. Дешевые фотоаппараты создают очень много «шумов»

1. Итак, начнем. Главный бич недорогих «мыльниц» — как аналоговых, так и цифровых — большое количество шумовых помех на полученном фотоснимке (рис. 9.37). В Photoshop CS2 как раз и появился замечательный инструмент для устранения этого недостатка — фильтр Noise ▶ Reduce Noise (Шум ▶ Устранить шум). Наилучшие результаты этот фильтр дает в случае, если в диалоговом окне фильтра первый ползунок, Strenght (Сила), сдвинут до упора вправо, а второй, Preserve Details (Сохранение деталей), — влево. Выставив таким образом значения, равные 10 и 1 % соответственно, нажмите кнопку ОК, чтобы принять изменения (рис. 9.38).



Рис. 9.38. Фильтр Устранить шум отлично справляется с помехами

2. Если на фотографии присутствует эффект «красных глаз», то его тоже необходимо убрать. Если область зрачка круглая и не перекрыта частично веком, это легко сделать с помощью инструмента Red Eye (Красные глаза), выбрав его и щелкнув на зрачке левой кнопкой мыши (рис. 9.39).



Рис. 9.39. Для устранения эффекта «красных глаз» щелкните по значку соответствующим инструментом

ПРИМЕЧАНИЕ

В случае когда форма значка отлична от круглой (это может произойти, например, если лицо на снимке сильно наклонено вниз), придется слегка потрудиться. Выделите значки инструментом Lasso (Лассо), установив в палитре настроек Растушевку (Feather) равной 2 пикселям. Это необходимо для того, чтобы границы выделения получились не четкими, а слегка смазанными. Готово? Теперь выполните команду Image ▶ Adjustments ▶ Hue/Saturation (Изображение ▶ Коррекция ▶ Цветовой тон/Насыщенность) (рис. 9.40). Установите значение поля Saturation (Насыщенность) равным -100, чтобы убрать цветность. Значок стал слишком бледным? Не беда — отрегулируйте значение параметра Brightness (Яркость), сдвигая ползунок влево, пока не добьетесь нужного результата.

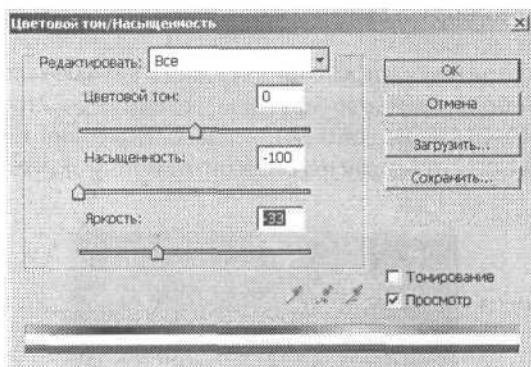


Рис. 9.40. Еще один способ справиться с красными глазами — уменьшение насыщенности

3. Следующим, наверное, самым главным шагом будет устранение всяческого рода недостатков лица. Морщинки, складочки, второй подбородок... Нам они решительно не нужны! И поэтому мы нещадно расправимся с ними одним движением мыши:
 - Двойной подбородок легко просто-напросто стереть инструментом Spot Healing Brush (Определяющая восстанавливающая кисть). Выберите для этого мягкую кисть небольшого размера. В поле Type (Тип) настроек инструмента установите флажок на параметре Create Texture (Создать текстуру) — так результат будет выглядеть гораздо естественней (рис. 9.41).

ВНИМАНИЕ

И смотрите, не перестарайтесь с кистью, чтобы вместе с подбородком не стереть контуры лица. Восстанавливать их потом будет очень сложно.



Рис. 9.41. Убираем второй подбородок

- Придать мордахе некоторую утонченность (при отсутствии оной) можно, используя инструмент Smudge (Палец). Возьмите довольно крупную кисть с четкими краями и, выставив в палитре настроек Strength (Интенсивность) инструмента, равную 100 %, легкими движениями мыши «растягивайте» и «стягивайте» овал лица в нужном направлении (рис. 9.42).

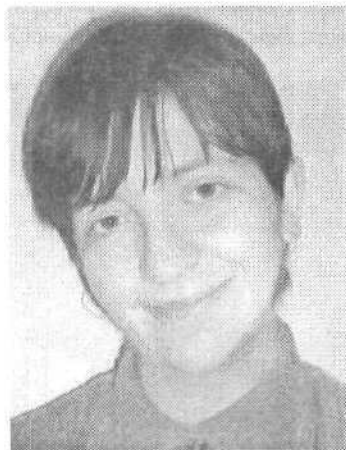


Рис. 9.42. С помощью инструмента Палец можно выполнить «подтяжку»

- Напоследок разберемся с морщинками и прочими проблемами кожи. Их исправить проще всего, для этого даже не понадобится чудо-лифтинг. Просто выбираем инструмент Размытие и крупной мягкой кистью обрабатываем лицо, шею и руки, стараясь не залезать в область глаз, губ, а также на границы света и тени. На все про все у вас уйдет не более двух минут (рис. 9.43).
4. Что бы еще сделать? Может, поменять цвет волос и глаз? А что, неплохо из кареглазой брюнетки временно перевоплотиться в голубоглазую блондинку. Щелкнув на второй справа кнопке в палитре Слои, создайте новый слой и выберите для него режим наложения Color (Цветность). При таком режиме, закрашивая

область определенным цветом, вы оставите неизменным баланс света и тени. Теперь выбирайте нужный цвет и рисуйте. Кстати, заодно можете перекрасить и костюмчик (рис. 9.44). Пожалуй, лучше делать это мягкой кистью. На любом фото, как правило, цветовые переходы плавные, а резко выраженные границы будут выглядеть неестественно. Окончив раскрашивание, сведите слои.



Рис. 9.43. От морщинок отлично спасает инструмент Размытие



Рис. 9.44. Поменять цвет волос, глаз, одежды — как нечего делать!

ВНИМАНИЕ

Если вы не хотите сохранять баланс светотени, что необходимо, в частности, для перекрашивания темных волос в светлые, как в нашем примере, выберите режим наложения слоев *Soft Light* (Мягкий свет).

5. Наконец, неплохо было бы поменять фон — полосатые обои грязноватого цвета и искусственные цветы на заднем плане выглядят не слишком эстетично. А вот летняя природа всегда бесподобна:

- Для начала откройте файл, который послужит вам фоном (рис. 9.45). Вы можете сделать такой снимок, выйдя во двор, или скачать его из Интернета. Выделите нужную область инструментом Прямоугольное выделение и, удерживая кнопку Alt на клавиатуре, перетащите ее на свое изображение.



Рис. 9.45. На этой картинке просто отличный фон

- В палитре Слои создайте копию фонового слоя, чтобы его можно было перемещать. Для этого перетащите значок слоя на вторую справа кнопку в нижней части палитры (оригинал после этого можете удалить, перетащив его на изображение корзины). Теперь, нажав и удерживая левую кнопку мыши, поменяйте слой местами, так чтобы выбранное в качестве фона изображение оказалось снизу, а ваш портрет — сверху.
- Теперь осталось очистить фоновую область, что можно сделать инструментом Eraser (Ластик). Не забывайте, что кисть, как обычно, должна быть с мягкими краями (рис. 9.46). Очищайте фон осторожно. Если вы нечаянно дернули мышью и стерли нужную область, последние действия всегда можно отменить с помощью команды Edit ▶ Step Backward (Редактирование ▶ Шаг назад) или палитры History (История).

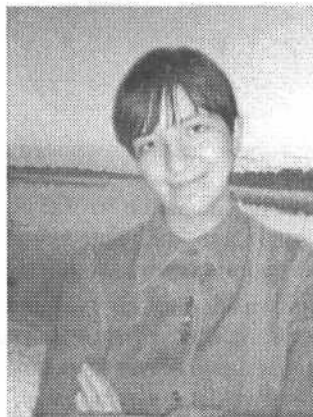


Рис. 9.46. Теперь я на фоне природы

Когда все закончите, можете свести слои и сохранить изображение.

ПРИМЕЧАНИЕ

И не забывайте, что для отправки в Сеть лучше сохранять картинки в формате GIF или JPG, что позволит существенно уменьшить их размер, а следовательно, время закачивания.

Комикс

Одна из самых сложных и трудоемких работ, результат которой всегда проходит на «ура», — это создание комикса, главными героями которого станут ваши родные и близкие.

ПРИМЕЧАНИЕ

А также коллеги и начальство — комикс, торжественно подаренный каждому из них на корпоративной вечеринке, очень способствует поднятию общей атмосферы в коллективе. Проверено!

Если с детства в вас ярко проявился талант карикатуриста, можете нарисовать портреты действующих лиц самостоятельно. В противном случае можно изобразить и раскрасить только фигуры, а вырезанные мордахи подставить поверх них с помощью операции копирования — например, вот так (рис. 9.47). Более подробно об этом можно прочитать в предыдущей главе.



Рис. 9.47. Забавно смотрится совмещение рисованного изображения с фотографией

При рисовании комикса помните — главное, чтобы история, представленная в картинках, была интересной и оригинальной, а еще лучше — смешной и веселой. И конечно, существуют негласные правила составления комиксов. Вот они:

- ❑ Не старайтесь разбить лист на абсолютно одинаковые по форме и размеру участки. Совсем наоборот, для придания картинкам живости можно чередовать прямоугольные области с квадратными, круглыми, ромбовидными. Вполне допустимы и участки произвольной формы — например, особо динамичные моменты помещаются в своеобразный «взрывчик» (рис. 9.48).

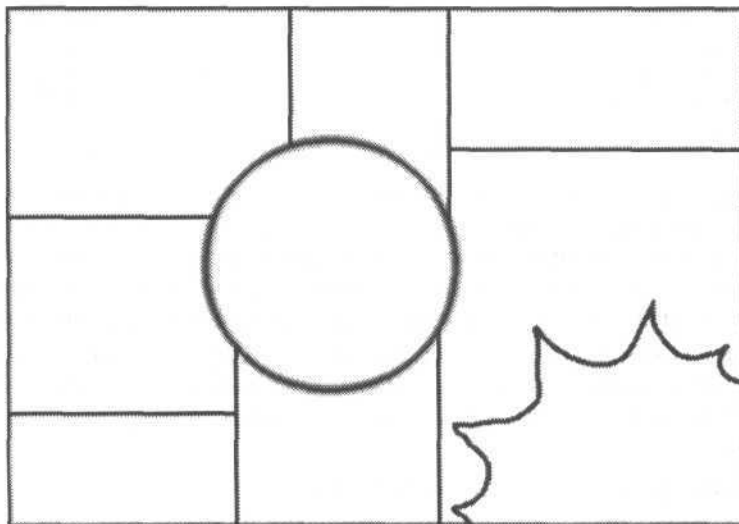


Рис. 9.48. Заготовка для комикса, разбитая на блоки

- Границы между отдельными картинками комикса обычно рисуются черным цветом и должны быть достаточно жирными и четкими. При создании изображения формата А4 разделительные границы обычно проводятся инструментом Line (Линия) шириной 4–6 пикселей. Фигурные границы рисуются кистью или создаются с помощью инструментов выделения с последующим использованием команды Edit ▶ Stroke (Редактирование ▶ Выполнить обводку).
- Картинки в комиксе нумеруются в последовательности их просмотра. Вполне допустимо совмещение цифр разных размера и начертания (рис. 9.49).

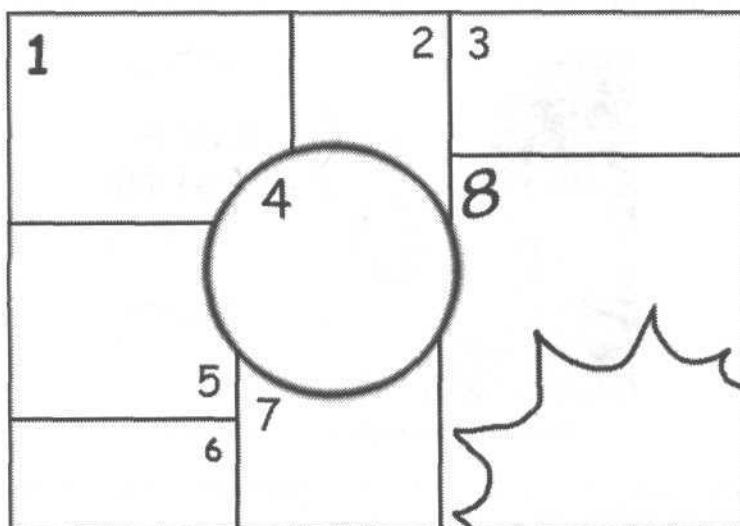


Рис. 9.49. Блоки нумеруются в том порядке, в котором их удобнее просматривать

СОВЕТ

Хотя для этого нет специальных правил, однако личный опыт подсказывает, что лучше всего для нумерации использовать простые шрифты без засечек либо специальные декоративные шрифты. Советую попробовать, например, Arial в первом случае и Comic Sans MS — во втором.

- ❑ Для раскрашивания в комиксах лучше использовать максимально яркие, сочные и чистые цвета. Кстати, вполне можно отказаться и от использования теней, полутеней и бликов. Хотя существуют стили, в которых изображение максимально приближено к реализму. Однако мультяшная графика выглядит гораздо оптимистичнее, жизнерадостней и значительно упрощает процесс рисования.
- ❑ Надписи в комиксах должны быть максимально просты и лаконичны, так как роль их довольно незначительна и сводится всего-навсего к тому, чтобы дополнить иллюстрации. Для них также лучше использовать наиболее легко читаемые шрифты без засечек.

Текст может располагаться следующим образом:

- в прямоугольных или овальных выносках пишутся реплики персонажей (рис. 9.50);



Рис. 9.50. В прямоугольных выносках пишутся реплики персонажа

- мысли персонажа располагаются в специальных выносках-облачках (рис. 9.51);



Рис. 9.51. Облачка, они же «мысляшки»

- надписи в верхней и нижней частях картинки, иногда выделяемые рамочкой, повествуют о текущих событиях (рис. 9.52);



Свет включился, и...

Рис. 9.52. Надписи, отчеркнутые линией, рассказывают о событиях

- «звуковое» сопровождение («Ой», «Бах», «Wow»...) пишется поверх картинки, причем зачастую шрифтом другого цвета и начертания (рис. 9.53);

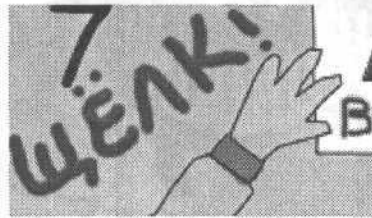


Рис. 9.53. Звуковое сопровождение пишется поверх картинки

- наконец, реплики персонажа, находящегося «не в кадре», в зависимости от ситуации также могут помещаться поверх изображения либо располагаться в выносках от границы изображения (рис. 9.54).

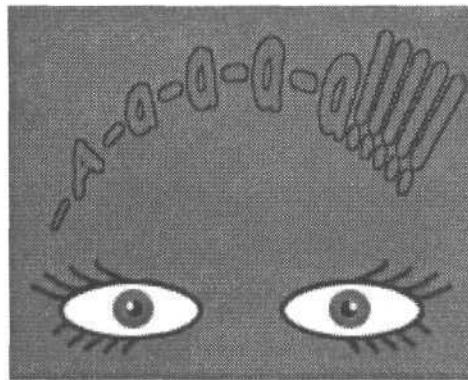


Рис. 9.54. Реплики персонажа «не в кадре» также помещаются поверх изображения

Используя (а может быть, иногда нарушая) эти правила, вы сможете создать первоклассный комикс, доставив тем самым много удовольствия себе и своим друзьям (рис. 9.55).

Вот глава, как, собственно, и книга, подошла к концу. Разумеется, в ней мы не перечислили и малую толику того, что можно сделать с помощью Photoshop. А что еще? Это вы придумаете сами! Потому что главное здесь — умение (а ведь вы уже прекрасно научились обращаться с графическим редактором) и богатая фантазия, которой, вне всякого сомнения, вам не занимать.



Рис. 9.55. Вот какой может получиться комикс!

Заключение

Теперь, если вы внимательно читали и честно выполняли предложенные в книге упражнения, можете смело присвоить себе гордое звание — не «новичок», а «пользователь» Photoshop. Что еще я могу вам посоветовать для того, чтобы укрепить полученные знания и навыки по рисованию вообще и рисованию на компьютере в частности? Вот список книг и сайтов, которыми я сама часто и с удовольствием пользуюсь.

Материалы по рисованию

- На сайте www.dikarka.ru, в разделе «Уроки рисования» даются весьма интересные и слегка эксцентричные упражнения для начинающих художников. Оказывается, не все так просто, как кажется на первый взгляд. Вот, например, задание мысленно представить себе абсолютно правильную окружность... Думаете, легко? Тогда зайдите на сайт и попробуйте сами.
- www.vangogh.ru — это необычный ресурс, который учит не столько правильно рисовать, сколько творчески мыслить. И конечно, дело не обходится без таких ценных нюансов, которые вообще непросто отыскать. Вы знали, что, перед тем как рисовать акварелью, листы бумаги надо промыть теплой водой и высушить? Я — нет...
- Школа рисования. — Минск: ООО «Попурри», 2002.

Под этим названием скрывается целая серия книг, посвященных урокам рисования карандашом, акварелью, маслом, изображению статичных и подвижных объектов: людей, животных, пейзажей и натюрмортов. Могу с уверенностью сказать, эти книги не просто полезны, а *совершенно необходимы* каждому, кто собирается заниматься изобразительным искусством более или менее серьезно.

Материалы по работе с Photoshop

- www.graphics.ru. На этом сайте содержится масса сведений по компьютерной графике, в том числе о создании и редактировании изображений в Photoshop. Здесь вы сможете прочитать уроки и статьи о работе с этой программой, заказать в интернет-магазине книги по той же тематике, а также посмотреть арт-галерею сайта и отправить туда свои рисунки.
- Волкова Е. Художественная обработка фотографий в Photoshop: Самоучитель. — СПб.: Питер, 2005.

Ну да! Сам себя не похвалишь... Только это и правда хорошая книжка, в ней рассказывается о том, как из самой обыкновенной фотографии получить нечто такое, что потом можно с гордостью показывать друзьям и знакомым. А с помощью последних трех глав можно вообще сделать уникальный постер, не имея никаких практических навыков работы в Photoshop, так как весь процесс расписан подробно и в деталях.

- Делла-Росса А., Делла-Росса Р. Adobe Photoshop для художников. — СПб.: BHV — Санкт-Петербург, 2003.

Несмотря на то что книга посвящена работе с устаревшей на данный момент версией Adobe Photoshop 7.0, приобретение ее не будет лишним для начинающего художника. Хотя бы потому, что в ней приводятся довольно подробные сведения о работе с композицией и построении перспективы рисунка.

- Шнейдеров В. Фотография, реклама и дизайн на компьютере (+CD). Самоучитель. 2-е изд. — СПб.: Питер, 2004.

Это вообще моя самая любимая книжка по компьютерной графике, и поэтому я рекомендую ее всем и каждому. Ведь хотя, по моему скромному мнению, полезной информации в книге мало, однако картинки, представленные автором, просто бесподобны и, кажется, обладают магическим эффектом — поглядев на них немного, ты моментально озаряешься приступом вдохновения и бежишь к компьютеру доказывать себе, что не один В. Шнейдеров такой умный. Иногда получается. В общем, книга отличная — весьма советую! Если бы она была еще и в цветном варианте...

Другие ресурсы

- www.avtoinformator.ru. Здесь вы, зарегистрировавшись, можете создать свой war-сайт и, закачав на него картинки, отправить их себе на сотовый телефон. Это единственный из известных мне ресурсов такого рода, где не взимают за услуги никакой платы и не заставляют взамен регистрации получать и читать рекламные рассылки. Одним словом, просто сыр без мышеловки. Остается лишь радоваться и удивляться благотворительным порывам создателей сайта.
- И наконец, просто потрясающий, замечательный, великолепный и т. д. и т. п. сайт www.photoshop.hobi.ru. Готова поспорить, один раз заглянув на него, вы сразу внесете его адрес в список «Избранное».

ПРИМЕЧАНИЕ

Кстати, сделать это можно с помощью команды Избранное ► Внести в избранное главного меню Internet Explorer.

Потому что такого количества опять-таки *совершенно* бесплатных плагинов, шрифтов, кистей и фильтров для Photoshop нет ни на одном из русскоязычных ресурсов. И, что самое приятное, их список постоянно пополняется. Вы и сами, создав необычные художественные кисти, вполне можете прислать их туда и тем порадовать других пользователей.

Ну что ж? К концу подходит эта книга... Тут, собственно, пора нам и расстаться. Мы с вами изучили очень много: узнали, как работать с Photoshop'ом, как с помощью обыкновенной мыши шедевр нарисовать, с которым рядом да Винчи и Ватцеджо отдыхают!

Что пожелать хочу вам на прощанье? Как говорил один советский классик: «Не позволяй душе своей лениться». Поэтому, почуввав вдохновение, программу побыстрее загружайте — работайте, рисуйте и творите. Коль будете достаточно усердны, вам творчества откроются секреты. И сможете тогда вы с легким сердцем сказать себе: «Меня зовут ХУДОЖНИК!»

Алфавитный указатель

А

Adobe Bridge 41
Adobe Photoshop 16

С

CorelDRAW 16

Е

Eye Candy 165

К

Kai's Photo Tools 157

Р

Photoshop
 меню 114
 Выделение 137
 Изображение 126
 Окно 154
 Просмотр 152
 Редактирование 119
 Слой 133
 Справка 155
 Файл 115
 Фильтр 140
Photoshop CS2
 установки 29

Х

Xenofex 176

А

автоматизация действий 100, 117
аэрограф 59

В

векторная графика 16
вспомогательные элементы 153
 линейки 153
 направляющие 154
 привязка 154
выделение 137
 произвольная область 53, 54
 простая форма 51
 фрагменты 56
вывод на печать 118, 220

Г

гистограмма 88
градиентная заливка 68
группы слоев 22

З

заливка 68
зарядка для рук 62

И

изменение размеров
 изображения 44

холста 45
 изменение цвета 80
 изображение
 трансформация 122
 имитация векторной графики 72
 индикатор цветов 80
 инструменты 49
 векторная графика
 контуры 72, 75
 текст 72
 фигуры 76
 выделение
 Волшебная палочка 54
 Лассо 53
 простая форма 51
 фрагменты 56
 заметки 78
 измерения 79
 кадрирование 55
 навигация 79
 перемещение 53
 работа с цветом 80
 рисование
 архивные кисти 65
 заливка 68
 кисть 59
 коррекция резкости 71
 коррекция тона 71
 ластик 66
 ретушь 56
 штамп 64

К

кадрирование 55
 каналы 90
 кисть 59
 динамика кисти 187
 свойства 91
 создание 92, 124
 контуры 97
 коррекция
 тона 71
 резкости 71

М

маска слоя 19
 меню 114
 Выделение 137
 Изображение 126
 Окно 154
 Просмотр 152
 Редактирование 119
 Слой 133
 Справка 155
 Файл 115
 Фильм 140

Н

направляющие 154

О

освещение 147, 214

П

палитры 28, 85
 Абзац 86
 Анимация 23, 85
 Гистограмма 88
 Инструменты 49
 Инфо 88
 История 89
 очистка истории 90
 создание снимка 90
 Каналы 90
 Кисти 91
 Композиции слоев 23, 96
 Контуры 97
 Навигатор 98
 Настройки 50
 Образцы 99
 Операции 100
 Символ 104
 Слои 106
 Стили 112
 Цвет 113
 пиксел 16

Р

размер изображения 45
 размер холста 46, 55
 редактор градиентов 69
 режим редактирования 81
 режим просмотра 82
 резкость изображения 71
 ретушь 56, 64, 234
 рисование
 геометрические формы 202
 имитация
 вода 206
 дерево 210
 дождь 208
 земля 209
 огонь 212
 объем 197, 200
 снег 207
 практика
 коллаж 231
 вкладыш для CD 227
 раскраска 225
 картинка для сотового телефона 225
 комикс 240
 пазлы 217
 обработка фотографии 234
 схема для вышивки 221
 подложка 186
 раскрашивание 193, 200
 светотень 188, 194
 упражнения 64

С

сведение слоев 19
 светотень 188
 сканирование 193
 слои 18, 106
 группы 22, 111
 маска 19, 110, 134
 прозрачный 19

сведение 19
 создание 133
 удаление 134
 фоновый 19, 106
 эффекты 108
 создание файла 38
 стили 112

Т

текст 72
 настройки 73, 86, 104
 точечные искажения 142
 трансформирование 122

У

установки программы 29
 Внешние модули и рабочие диски 33
 Единицы измерения 33
 Направляющие, сетка и фрагменты 33
 Обработка файлов 30
 Основные 30
 Отображение и курсоры 31
 Память и кэш-память 34
 Прозрачность и цветовой охват 32
 Шрифт 35

Ф

файл
 открытие 41
 Adobe Bridge 41
 создание 38
 сохранение 46, 116
 форматы 47
 фильтры 24, 140
 встроенные 144
 галерея фильтров 140
 подключаемые 20, 156
 Eye Candy 165
 Kai's Photo Tools 157
 Xenofex 176
 формат файлов Photoshop 19

Х

холст 44

Ц

цвет

изменение 80, 99, 113

Цветовой режим 39, 126

цветовые каналы 90

цветокоррекция 20, 126

Ш

штамп 64

Елена Волкова
**Photoshop CS2. Художественные приемы
и профессиональные хитрости**

Заведующий редакцией
Руководитель проекта
Литературный редактор
Художник
Корректоры
Верстка

*А. Кривцов
А. Адаменко
Н. Рощина
Л. Адуевская
Н. Филатова, И. Хохлова
А. Круглова*

Лицензия ИД № 05784 от 07.09.01.

Подписано в печать 13.12.05. Формат 70×100/16. Усл. п. л. 20,64. Тираж 4000 экз. Заказ № 6906.

ООО «Питер Принт». 194044, Санкт-Петербург, Б. Сампсониевский пр., 29а.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК 005-93, том 2; 953005 — литература учебная.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП «Печатный двор» им. А. М. Горького

Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям.

197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.